

PROYECTOS 3

Profesores:

Código: 106037
Créditos. 6 ECTS
Curso 2023-2024 Curs
Semestre 1 Semestre
Tipología OB
Materia Proyectos
Fecha 5/9/2023 16:36

Esta asignatura se imparte en: catalán y castellano
Las tutorías se podrán realizar en: catalán y castellano

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Presentación de la asignatura

Breve descripción

La asignatura se enmarca en un ámbito temático que vehiculará todo el proceso formativo: la Juventud.

MIRADA INTERIOR/EXTERIOR

¿Qué imagen puede representar mejor el concepto de juventud? ¿Qué idea se tiene de uno mismo? Cómo mirar más allá de las ideas establecidas que la sociedad occidental.

¿proyecta sobre la juventud? ¿Podemos detectar qué tipos de mercados, elementos culturales y sociales están más establecidos entre la juventud del siglo XXI? ¿Cómo se puede tener una mirada radical hacia este ámbito respetando la evolución histórica, y las diferentes etapas de crecimiento?

¿A través de qué medios podemos transformar la mirada hacia la juventud? ¿Cuáles son las herramientas que los jóvenes tienen hoy en día, que fabrican y posicionan para ellos mismos? ¿A través de qué lenguajes se establece? Qué factores son los que nos

¿sirven para definir la cultura del ahora? Pero ¿cuándo es ahora?

La juventud puede cuestionarse, como figura conceptual, social, estética y política, en

a través de los lenguajes que ella misma ha ido definiendo a lo largo de la evolución de la cultura popular, las artes visuales, las humanidades y el diseño. Se pueden definir las

¿dimensiones estéticas y políticas de la juventud actual? Podemos, así, definir un

contexto de modernidad contemporánea que capta y genera espacios para la reflexión, la crítica y la mejora de los jóvenes? ¿Cómo podemos establecer lazos con diferentes culturas por ver cómo se desarrolla la juventud? Qué conocimientos podemos utilizar de las artes visuales ¿Y el diseño para cambiar o adaptar los intereses y objetivos de la juventud?

La asignatura de Proyectos 3 se desarrollará a través de este marco teórico,

desencadenando reflexiones al alumno a través de un concepto tan cercano y al mismo tiempo tan alejado por ellos, como la juventud.

Objetivos Formativos

Finalidad y propósito de la asignatura:

o Plantear la creación de nuevas metodologías a partir del propio proceso creativo.

o Entender el diseño como una herramienta estratégica para provocar cambios en el nuestro entorno y desarrollar una mirada crítica que permita un análisis profundo para identificar áreas de actuación y de influencia.

- o Registrar procesos, mapear y analizar como herramienta de aproximación al proyecto.
- o Definir metodologías de trabajo
- o Generar dinámicas grupales
- o Aplicar herramientas y técnicas de investigación
- o Definir el marco de proyecto
- o Ser capaz de evaluar el proyecto
- o Formalizar adecuadamente y en función de las características de la propuesta
- o Expresarse gráficamente con propiedad y rigor académico

Recomendaciones

Dado que la adquisición de las competencias de la materia de proyectos es progresiva, se recomienda haber superado las asignaturas de Proyectos del curso anterior.

Contenidos

Proyecto I

- o Objetivo: reflexión analítica sobre el imaginario colectivo y propio.
- o Proyecto de formato individual, estableciendo una propuesta de diseño
- o Estudio de las influencias de los imaginarios en la forma de interpretar el mundo y la forma de diseñar.
- o Puesta en crítica de la forma de obtener referentes.
- o Uso de medios, lenguajes y herramientas actuales.
- o Creación de tendencias en nuevos lenguajes estéticos.
- o Valoración de la semiología tanto del procedimiento como del resultado final.

Proyecto II

- o Objetivo: Crítica de los resultados en función de A) y B)
- o Proyecto de formato colectivo, estableciendo una propuesta de diseño
- o Definición de diferentes roles entre los miembros del grupo con el objetivo de generar divergencias que se puedan retroalimentar entre sí y generar interdependencias.
- o Metodología SIX HATS THINKING: posicionamiento como diseñador/a y persona. Influencia del brief y enfoque en la resolución del proyecto. Lo mismo grupo, varios "sombreros". O grupos articulados en torno al mismo "sombrero".
- o Búsqueda de afinidad no sólo de especialidad, pero de mirada.
- o Trabajo a partir de diferentes piezas de información con las que se provee al estudiante un trabajo previo de investigación que le sirva como base.
- o Debate en torno a la superficialidad/profundidad, apertura/limitación respecto al briefing recibido.

Metodología

Metodología docente

Docencia Activa

El docente imparte contenidos teóricos mediante metodologías activas que involucran al estudiante en el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje por proyectos

El estudiante desarrolla un proyecto a la vez que genera conocimiento específico avanzado, adoptando un posicionamiento crítico y capacidad analítica. Mediante el desarrollo de proyectos se obtiene la habilidad para el trabajo en equipo y la negociación.

Trabajo colaborativo

Realización de ejercicios por parte de los estudiantes en los que analizan e interpretan, mediante el acompañamiento del docente, casos de estudio con el objetivo de generar conocimiento a través de las conclusiones obtenidas.

Actividades formativas

Realización de dos proyectos: uno individual y otro en grupo.

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

- o Entrega de proyecto individuales y en grupo
- o Seguimiento de la asistencia y la implicación en la asignatura

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos tercios partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

- Proyecto I: 45%
 - Memoria descriptiva: 25%
 - Proceso proyectual: 25%
 - Formalización: 35%
 - Expresión gráfica: 15%
- Proyecto II 45%
 - Memoria descriptiva: 25%
 - Proceos proyectual: 15%
 - Rol dentro del equipo: 10%
 - Formalización: 35%
 - Expresión gráfica: 15%
- Asistencia e implicación en la asignatura 10%