

PROJECTES 5

Anna Alcubierre Roca, Eulalia Clos Hernandez, Maximiliano Enrich Jover, Clara Mallart Lacruz, Salvador Sunyer Vidal, Isabel Velasco Figueras

Professor Responsable: Anna Alcubierre Roca

Contingut: 1,2,3,4,5,6

Codi: 105713

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 3

Semestre: 1

Tipologia: Obligatoria

Matèria: Projectes

Horaris:

Contingut	Horaris	Professor
1	Dilluns 12:00 - 15:00	Anna Alcubierre Roca
2	Dilluns 12:00 - 15:00	Maximiliano Enrich Jover
		Anna Alcubierre Roca
3	Dilluns 12:00 - 15:00	Salvador Sunyer Vidal
		Anna Alcubierre Roca
4	Dilluns 12:00 - 15:00	Anna Alcubierre Roca
		Eulalia Clos Hernandez
5	Dilluns 12:00 - 15:00	Clara Mallart Lacruz
		Anna Alcubierre Roca
6	Dilluns 12:00 - 15:00	Isabel Velasco Figueras
		Anna Alcubierre Roca



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Presentació de l'assignatura

Una vegada consolidades les bases metodològiques del projecte de disseny, aquesta assignatura potencia el treball experimental de l'estudiantat i la cerca de l'identitat com a dissenyadors dels alumnes. L'aproximació (experimental) consisteix en estar en el límit entre el que es desconeix i el que es pot conèixer, entre el que un usuari necessita i el que la tècnica pot oferir per comprendre els requeriments del context, activar solucions paral·leles en un procés iteratiu així com explorar diferents tècniques creatives per afrontar el projecte.

Resultats d'aprenentatge de la matèria

Habilitats

Analitzar críticament els problemes d'ús d'un element de l'entorn immediat -siguin comunicacions gràfiques, objectes, espais o serveis- de manera prèvia al desenvolupament d'un projecte de disseny. (ST01)

Determinar els materials i els processos de transformació que s'adaptin a les necessitats funcionals i expressives de cada disseny. (ST02)

Representar les característiques (funcionals, estètiques, tècniques, etc.) de cada projecte de disseny fent servir el sistema més apropiat per a cada cas. (ST05)

Dissenyar un programa d'actuació d'un projecte de disseny a partir de la recollida i l'anàlisi de dades quantitatives i qualitatives, test experimentals, entrevistes i interpretació de dades preexistents. (ST11)

Avaluar críticament els resultats i l'eficiència d'un projecte de disseny a partir dels objectius definits pel programa d'activitats utilitzant l'anàlisi comparativa amb la realitat preexistent. (ST11)

Competències

Proposar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte de disseny. (CT01)

Realitzar una memòria escrita i una presentació oral d'un projecte de disseny d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit. (CT05)

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Coneixements

Catalogar els materials, les seves qualitats i principis físics en relació amb la conceptualització i formalització de projectes de disseny, observant criteris mediambientals i de sostenibilitat.

Categoritzar les tecnologies i els processos de producció i els seus respectius costos en relació amb la conceptualització i formalització de projectes de disseny, sense desatendre els criteris de rigor i qualitat formal en els acabats i els detalls.

Referenciar coneixements essencials de les ciències i disciplines auxiliars del disseny, com l'antropometria, l'ergonomia, la comunicació visual, els mètodes d'avaluació, el màrqueting, la prospecció, etc.

Habilitats

Detectar problemes de disseny a partir de l'anàlisi d'objectes, elements de comunicació gràfica i espais amb una visió situada en el marc de la contemporaneïtat, l'accessibilitat universal i la igualtat d'oportunitats.

Aplicar les habilitats d'expressió plàstica i els coneixements de materials i tecnologies productives concorde al plantejament d'un projecte de disseny.

Proposar solucions a problemes de disseny (o altres àmbits en els quals el disseny pugui aportar respostes) amb claredat i referint el vocabulari específic de l'àrea, així com les tècniques d'expressió i representació adequades.

Representar gràficament espais, volums, plans i superfícies, utilitzant les tècniques característiques del disseny.

Utilitzar mitjans informàtics i tecnologies digitals concordes amb els processos de creació i projectació en l'àmbit del disseny

Estructurar la informació visual, jerarquitzant-la i aplicant amb criteri les diferents famílies tipogràfiques i la seva arquitectura de lletra.

Aplicar criteris i valors ètics i estètics a la pràctica del disseny, considerant les dimensions formals dels entorns i la seva diversitat.

Adequar els llenguatges plàstics, l'ús dels mitjans i les tècniques artístiques a les intencions comunicatives de cada projecte de disseny.

Investigar amb esperit crític en l'àmbit del disseny i les seves disciplines afins, tenint en compte la innovació, l'experimentació i la constant renovació de les indústries culturals, així com els drets fonamentals i els valors democràtics i d'igualtat.

Sintetitzar coneixements de diverses fonts i procedències (estudis, treballs de camp, bibliografia, observacions directes o experiències de caràcter pràctic) ja siguin de l'àmbit del disseny com d'altres afins i/o auxiliars i disciplines afins pròpies de les indústries culturals.

Competències

Proposar solucions de disseny creatives, així com conscienciades, social i ambientalment sostenibles, en atenció als ODS.

Gestionar, amb capacitat d'adaptació, el desenvolupament de projectes de disseny de manera individual o en equip, en el marc de les organitzacions empresarials i institucions en què es produeixen.

Gestionar tasques relacionades amb el disseny de manera autònoma, planificant i organitzant els temps i els processos en el marc d'un encàrrec professional i/o acadèmic.

Aplicar el coneixement adquirit a la resolució de projectes de disseny i art amb una execució professional que tingui en consideració a la diversitat d'usuaris i/o receptors.

Contingut: 1

Breu descripció:

Després de la realització de projectes de disseny específics que s'ha realitzat a les assignatures Projectes 1,2 ,3 i 4, els estudiants poden optar novament a realitzar projectes que es corresponen amb l'oferta de mencions del Grau.

En el tercer curs es canvia l'exigència en l'abordament i aprofitament dels exercicis. S'exigeix major detall i es demana una complexitat de solucions al màxim nivell.

Objectius Formatius:

L'objectiu formatiu principal de l'assignatura és fomentar el desenvolupament d'un esquema cognitiu especialitzat que permeti a l'estudiant adaptar-se a diferents situacions, característiques de la pràctica professional, inter-connectant gran quantitat d'informacions heterogènies i estructurant-les per aportar idees i solucions plausibles des del disseny.

Són igualment objectius:

- La realització de projectes aportant resolucions conceptuals, tècniques, formals, etc. a partir d'una demanda i d'uns requeriments de programa simulats.
- Desenvolupar capacitats d'anàlisi, detectar-hi els problemes de disseny i aportar solucions alternatives a fi d'avaluar-ne la seva viabilitat social, tecnològica i econòmica.
- Fomentar l'esperit de síntesis de continguts, considerant-ne els seus requeriments tècnics, processos i costos als que haurà d'estar sotmès el projecte.
- L'estudiant haurà d'assolir capacitats d'exposició i raonament (de forma oral i escrita) dels resultats i conclusions projectuals del seu procés de treball.
- Es desenvoluparan capacitats resolutives i es fomentarà la recerca de presa de decisions.

Recomanacions

Es recomana entendre l'assignatura des de l'experiència, buscant noves dinàmiques de projectació per tal de poder dissenyar des de l'imprevist. S'aconsegueix fàcilment amb una actitud oberta on cal projectar des del joc.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura, basada en el seu caràcter polièdric, pretén consolidar els aprenentatges adquirits amb anterioritat, en quant a metodologia i coneixements en la projectació. En aquest cas, es potencia el treball de projectes que investiguen sobre els escenaris de disseny: entorns diversos del disseny d'espais; l'espai/llum: projectar l'espai amb relació a la il·luminació; i l'efímer: espais de temporalitat acotada.

Es treballaran diversos exercicis i dos projectes. L'objectiu és diversificar al màxim, tant la temàtica, com el context, com el procés de treball, als diferents projectes.

PROGRAMA

Bloc 1. Entrenament projectual

- Experiències pràctiques a l'aula, amb exercicis vinculats a espais efímers, treballats a partir de diferents motors: Actitud oposada, Gravetat, Material, i Descontextualització.

Bloc 2: Desenvolupament de projecte amb col·laboració a Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya.

- Projecte bàsic d'un espai polivalent exterior, entre edificis.

Metodologia docent:

El treball en equip és una constant a l'assignatura, a més de realitzar alguns projectes amb grup, el debat entorn a l'evolució dels projectes és obert i compartit.

A banda de desenvolupar els projectes i exercicis, tant a dins com fora de l'aula, aquests es presentaran públicament.

Les aportacions teòriques es realitzaran a partir del vincles amb els projectes que es treballaran durant el curs.

Activitats formatives:

- Classes teòriques: classes magistrals i debat en gran grup

ECTS: 5%

Resultats d'aprenentatge: CE1, CE2

- Taller de tecnologia: assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE7

- Taller de representació: assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE5, CE6

- Presentació de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE2, CE6, CE17

ACTIVITATS SUPERVISADES

- Tutorials: tutorials de seguiment i correcció del projecte

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVITATS AUTÒNOMES

- Informació i documentació: treball autònom de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE19

- Elaboració de projectes: treball autònom de formulació de programes de disseny i el seu desenvolupament a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte

ECTS: 45%

Resultats d'aprenentatge: CE19

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

- La qualificació final del curs es basarà en una avaluació continuada del treball de l'estudiant.
- La professora farà un seguiment de l'evolució i dels progressos de l'alumne de manera individualitzada.
- Els criteris de valoració es corresponen amb l'adquisició de les competències corresponents a aquesta assignatura, descrites detalladament en aquesta guia docent.
- Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la presentació de projectes i participació a l'aula. El 35% de la nota correspon a la suma dels 4 exercicis del primer bloc. El 25% a la primera fase del projecte central (recerca, conceptualització, esbossos). El 30% a la segona fase del projecte (desenvolupament, representació i presentació). El 10% correspon a l'assistència.

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat i es realitzarà segons calendari lectiu. Per participar a la

reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues tercers parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Bibliografia i Recursos

Vinculada als espais efímers

- Rudolf Arnheim (1993) Arte i percepció visual. Alianza Forma.
- Pedro Azara i Carles Guri. (2003) Arquitectos a escena. GG. Artes Escenicas.
- Eduardo Blazquez (2016) Espacio escénico y representación simbólica. OMM, Madrid.
- Peter Brook. (2004) Más allá del espacio vacío.
- Vicent Brutto. The filmmaker's guide to production design. Allworth press
- Héctor Calmet. (2003) Escenografía. Ed. De la Flor.
- Colli, Stefano i Perrone, Raffaella (2003). Espacio-identidad-empresa. GG: Barcelona
- Tony Davis. (2001) Escenógrafos. Ed. Océano.
- Roselee Goldberg (1998) Performance. Lieve art since 1960. Ed. Abrams
- Edward Lucio-Smith. Breve historia del mueble. Del Serbal
- Ward Preston. What an art director does. Silman-James
- Andrew Todd i Jean-Guy Lecat. (2003) El Círculo abierto. Alba Editorial
- José Luis Raymond (2019) El actor en el espacio. La escenografía como generadora de la acción escénica. Fundamentos, Madrid.
- Michael Rizzo. Manual de dirección artística. Omega

Contingut: 2

Breu descripció:

L'assignatura de Projectes 6 en Disseny de Producte prepara els estudiants per desenvolupar projectes de disseny complets i propers a l'enfocament artesanal, simulant situacions reals i integrant les competències adquirides en altres cursos. Els objectius principals són fomentar l'autonomia, el rigor tècnic i la identitat pròpia de cada dissenyador.

Punts Clau del Curs:

Posar en pràctica totes les competències adquirides en altres cursos.
Gestió integral del projecte des de la investigació fins a la solució final.
Integració de Competències

Desenvolupar la capacitat de definir els propis objectius i requisits del projecte.
Adaptar-se a les necessitats específiques del context i dels usuaris.

Aproximació al Disseny Artesanal explorant les propietats, tècniques tradicionals i possibilitats innovadores dels materials artesanals.

Incorporar materials artesanals en projectes de manera creativa i funcional, combinant modernitat i tradició.

Treball a partir de l'Auto-briefing

Aquesta assignatura dota els estudiants de les eines necessàries per crear productes únics i sostenibles, respectant i potenciant les tècniques tradicionals mentre responen a les exigències del disseny contemporani.

Enguany es duran a terme dos projectes de disseny de producte amb enfocaments diferenciats:

Primer Projecte: Recuperació de Producte Descatalogat o en Desús

Aquest projecte es centrarà en la recuperació d'un producte que ha estat descatalogat o que està en desús. Els estudiants adoptaran una visió holística i pragmàtica per avaluar les possibilitats d'actualització i la viabilitat del producte en el context actual. L'objectiu és revitalitzar el producte, fent-lo rellevant i funcional per a les necessitats contemporànies.

Segon Projecte: Sèries Curtes i Artesania

El segon projecte estarà orientat a la creació de "sèries curtes", amb un enfocament en projectes no seriat i íntimament lligats al món de l'artesania. Aquest projecte permetrà als estudiants explorar la producció en petites quantitats, centrant-se en la qualitat, la personalització i la integració de tècniques artesanals tradicionals amb el disseny modern.

Aquests projectes proporcionaran als estudiants l'oportunitat de desenvolupar habilitats tècniques i

creatives, alhora que fomentaran una comprensió profunda del context i els valors que han de guiar la seva pràctica professional en el camp del disseny de producte.

Objectius Formatius:

L'assignatura de Projectes 6 té com a objectiu dotar als estudiants de les eines i competències necessàries per abordar projectes complexos i holístics, integrant un enfocament artesanal i una perspectiva multidisciplinària. A continuació es detallen els objectius formatius clau:

- Abordatge de Projectes Complexos i Holístics

Desenvolupar la capacitat per gestionar projectes de gran complexitat amb una visió global i integradora.

- Auto-briefing i Customització del Procés de Projecte

Capacitat per definir els propis objectius i requisits del projecte, adaptant el procés segons les necessitats específiques.

- Proposta de Valor Transversal

Generar propostes de valor que siguin aplicables a diverses especialitats del disseny, aportant solucions innovadores i rellevants.

- Anàlisi de Context i d'Usuari

Realitzar anàlisis de context i d'usuari, creant mapes d'actors i identificant necessitats i oportunitats.

- Recollida i Anàlisi de Dades

Utilitzar mètodes quantitius i qualitatius per recollir i analitzar dades, incloent entrevistes i altres tècniques d'obtenció d'informació.

- Interpretació de Dades Preexistents i Estat de l'Art

Capacitat per interpretar dades preexistents i situar el projecte dins del context de l'estat de l'art.

- Síntesi del Procés d'Investigació

Sintetitzar els resultats de la investigació per identificar problemes, contextos d'actuació i oportunitats.

- Creació d'un Programa de Usos i Funcions

Desenvolupar un programa de usos i funcions basat en l'anàlisi i la identificació de necessitats.

- Anàlisi i Proposta de Valor

Realitzar una anàlisi de valor i justificar la solució adoptada, assegurant la seva viabilitat i eficiència.

- Prototipatge, Testeo i Iteració

Desenvolupar habilitats en prototipatge, testeo i iteració per millorar contínuament el disseny.

- Desenvolupament de la Cultura del Disseny

Fomentar una comprensió profunda i una apreciació per la cultura del disseny, integrant valors estètics i funcionals.

- Domini dels Llenguatges de Projecte

Utilitzar llenguatges visuals, tècnics, conceptuals, funcionals i gràfics per comunicar idees i solucions de manera efectiva.

- Elaboració de la Memòria Descriptiva

Redactar una memòria descriptiva que documenti el procés, les decisions i els resultats del projecte.

- Presentació de Projectes

Presentar els projectes destacant la creativitat i originalitat, coneixement tècnic i materials, capacitat d'investigació i anàlisi, comunicació efectiva, planificació i gestió del projecte, sostenibilitat i responsabilitat social, treball en equip i col·laboració.

- Compromís amb el Projecte i el Context

Fomentar l'autoanàlisi com a dissenyadors i establir un compromís profund amb el projecte i el context en què es desenvolupa.

Aquest conjunt d'objectius assegura que els estudiants no només desenvolupin habilitats tècniques i creatives, sinó també una comprensió profunda del context i dels valors que han de guiar la seva pràctica professional en el camp del disseny de producte amb un enfocament artesanal.

Recomanacions

1. Formació Prèvia:

Haver Cursat Assignatures Relacionades: Es recomana haver completat amb èxit assignatures anteriors de projectes i les que estiguin vinculades al desenvolupament de maquetes i prototips. Això inclou tant assignatures de la menció de producte com de qualsevol altre àmbit relacionat. Aquest coneixement prèvi haurà proporcionat una base sòlida en tècniques de disseny, eines de prototipatge i metodologies de treball en projectes.

Coneixements Bàsics en Disseny i Enginyeria: Tenir coneixements previs en àrees com el disseny de productes, enginyeria de prototips i gestió de projectes pot ser molt útil. Familiaritza't amb conceptes bàsics d'UX/UI, modelatge 3D, i eines de software de disseny com CAD, SketchUp, o Rhinoceros.

2. Assistència i Participació:

Assistir a Totes les Classes: És essencial participar a totes les sessions de classe. La presència regular ajuda a seguir el desenvolupament del projecte, rebre feedback immediat del professor i resoldre dubtes de manera oportuna. Es responsabilitat de l'alumne obtenir les correccions oportunes pel bon desenvolupament dels projectes.

Participar Activament i Proactiva: No limitar-se a assistir a classe. Participar en les discussions, preguntar sobre els temes que s'entenguin completament, i compartir les idees i opinions pròpies amb el grup. La interacció activa és clau per aprofundir en els conceptes i millorar les habilitats.

3. Gestió del Temps:

Planificar el Treball: Seguiment dels objectius marcats pel professor per a cada fase del projecte.

Respectar els terminis per a cada activitat específica.

Dedicar Temps de Qualitat: dedicar temps suficient i de qualitat al treball del projecte fora de les hores de classe. La qualitat del treball és tan important com la quantitat d'hores dedicades.

4. Treball en Equip:

Col·laborar Efectivament: Si el projecte es fa en grup, treballar de manera col·laborativa i equitativa amb els companys. Establir rols clars i responsabilitats per a cada membre, amb una comunicació oberta i respectuosa.

Resolució de Conflictes: Si apareixen desacords, buscar solucions constructives i equitatives. La capacitat de gestionar conflictes de manera professional és essencial en el treball en equip. (No esperar a darrera hora).

5. Recerca i Documentació:

Realitzar Recerca Apropiable: Investigar de manera exhaustiva sobre els temes rellevants per al projecte. Estar al dia amb les tendències i tecnologies actuals en el l'àmbit de treball.

Documentar el Procés: Mantenir una documentació clara i completa de cada fase del projecte. Això inclou el registre de decisions, esborranys, proves de prototips i feedback rebut. Una bona documentació serà útil tant per a la presentació final com per a possibles revisions.

6. Preparació per a l'Avaluació:

Preparar la Presentació Final: Dedicar temps a preparar una presentació clara i concisa dels resultats. Practicar la exposició i assegurar-se de cobrir els aspectes clau del projecte, com la definició del problema, les solucions proposades, i els resultats obtinguts.

Revisar el Treball Realitzat: Abans de la presentació final, revisa tot el treball realitzat. Comprova que compleix amb els requisits de l'assignatura i que es responen totes les preguntes plantejades pel professor.

7. Recursos Addicionals:

Consulta Recursos Adicionals: Utilitza llibres, tutorials en línia, i articles relacionats amb el projecte per aprofundir en els temes que resultin clau.

8. Mantenir-se Motivats i Positius:

Mantenir una Actitud Positiva: La motivació i una actitud positiva davant dels reptes són claus per superar dificultats. Aprofita els errors com a oportunitats d'aprenentatge i mantén el teu focus en els objectius del projecte.

Seguint aquestes recomanacions, les possibilitats d'èxit en l'assignatura augmenten i es poden gestionar millor tant els aspectes tècnics com els relacionats amb el treball en equip i l'organització personal.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

En aquesta assignatura, els estudiants treballaran a fons diversos aspectes del disseny de productes amb un enfocament especial en la sostenibilitat i l'expressió gràfica. El curs es divideix en dues grans àrees de coneixement i pràctica: l'expressió gràfica i l'expressió formal a través del prototipat, amb l'objectiu de desenvolupar productes viables en un context de sostenibilitat i innovació.

1. Expressió Gràfica

- Dibuix Manual i Digital: Es fomentarà l'expressió gràfica mitjançant tècniques de dibuix tant manuals com digitals. Els estudiants hauran de fer ús d'eines tradicionals com l'esbós a mà alçada, així com eines digitals com CAD, SketchUp i altres software de disseny per a la creació de representacions visuals de les seves idees.
- Variants de l'Expressió Gràfica: Els continguts hauran d'incloure l'estudi de diferents tècniques i estils de dibuix per representar conceptes i idees. Es posarà èmfasi en la creació de maquetes i esquemes visuals que ajudin a comunicar les idees de manera clara i efectiva.

2. Expressió Formal i Prototipat

- Desenvolupament de Prototips: Els estudiants hauran de crear prototips físics i / o digitals de les seves idees. Es poder emprar tècniques de prototipat com la impressió 3D, el modelatge en 3D, i altres mètodes per a la creació de maquetes i prototips funcionals.
- Materialitat i Disseny Sostenible: Es treballarà sobre com seleccionar materials adequats i com dissenyar productes tenint en compte el cicle de vida del producte, des de la producció fins al final del seu ús, amb un enfocament en la sostenibilitat ambiental i social.

3. Exercicis de Major Intensitat

- Cinc Exercicis: Durant la primera part del semestre, es realitzaran cinc exercicis intensius de curta durada, cadascun dissenyat per explorar i consolidar conceptes clau de l'assignatura. Aquests exercicis es centraran en la materialitat dels objectes i en la solució de problemes de disseny a través de la pràctica.
- Assimilació de Conceptes: Els exercicis serviran per assimilar conceptes teòrics i pràctics relacionats amb la materialitat, la sostenibilitat, i la creació de solucions formals innovadores.

4. Projecte Final

- Desenvolupament Orientat al Mercat: El projecte final és una oportunitat per als estudiants de crear un producte des de la idea inicial fins a una proposta de mercat. Els estudiants treballaran amb perfils d'empresa reals o ficticis per analitzar les dinàmiques empresarials i proposar un producte que sigui viable i sostenible. Possibilitat d'aprofundir en el primer projecte o generar-ne un de nou, a criteri i consulta amb el docent.

- Anàlisi i Reflexió: Els estudiants hauran d'analitzar el context del mercat, reflexionar sobre les necessitats dels usuaris, i proposar solucions que siguin sostenibles i respectuoses amb el medi ambient i la societat, en relació a un marc de projectes no seriat, a través de tirades curtes o artesanals.
- Documentació del Procés: El projecte final inclourà la documentació completa del procés, que ha de recollir una memòria detallada, esborranys inicials, influències, marc inicial de treball, proposta de disseny, evolució argumentada, i el resultat final. Aquesta documentació servirà per avaluar les competències adquirides durant el curs.

5. Avaluació de Competències

- Treball Autònom i Argumentació: Es valorarà la capacitat de treballar de manera autònoma, argumentar les idees de forma coherent i estructurada, i presentar un discurs basat en una recerca rigorosa. Els estudiants hauran de demostrar habilitats en la creació d'un entorn de treball que faciliti el desenvolupament de projectes originals i innovadors.
- Competències Específiques: Es posarà especial atenció a les competències mostrades en el desenvolupament del projecte, incloent la qualitat del prototip, la sostenibilitat de les solucions proposades, i la presentació final del treball.

Metodologia docent:

La metodologia docent de l'assignatura està dissenyada per combinar teoria i pràctica, amb l'objectiu de proporcionar als estudiants una formació integral en el disseny de productes d'orientació no seriada. El curs es divideix en dues grans parts: una component teòrica i una altra de caràcter pràctic, amb activitats formatives que permetran als estudiants aplicar els coneixements adquirits en situacions reals.

1. Component Teòric

Classes Magistral: La primera part de les sessions serà dedicada a la presentació de continguts teòrics. A través de classes magistrals, els estudiants seran introduïts als conceptes fonamentals del disseny de productes no seriat, artesanía, sèries curtes, i les tècniques d'expressió gràfica i prototipat. Aquest moment teòric servirà per establir una base de coneixement sòlida sobre els temes tractats.

Debats i Reflexions: Les sessions teòriques inclouran espais per al debat obert, on els estudiants podran discutir les seves percepcions i opinions sobre els continguts presentats. Aquest enfoc participatiu fomenta una comprensió crítica i profunda dels temes abordats i anima els estudiants a reflexionar sobre la seva aplicació pràctica.

2. Component Pràctic

Sessions Pràctiques: En la segona part de les sessions, es farà èmfasi en activitats pràctiques on els estudiants aplicaran els coneixements teòrics a la resolució de les activitats relacionades amb el seu projecte.

Desenvolupament d'Exercicis: Els estudiants treballaran en diversos exercicis de caràcter intensiu que es duran a terme al llarg de les setmanes. Cada exercici es tancarà amb una presentació pública on els estudiants mostraran els seus resultats i rebran feedback tant del professorat com dels companys, afavorint una valoració compartida del treball realitzat.

Tutories Online: A les sessions pràctiques se'ls afegiran tutories pactades en format online durant la setmana. Aquestes tutories permetran als estudiants rebre suport individualitzat, aclarir dubtes, i fer

seguiment del progrés dels seus projectes en moments clau del procés.

Activitats formatives:

L'objectiu de l'avaluació continuada en aquesta assignatura és proporcionar als estudiants un feedback constant sobre el seu progrés acadèmic, permetent-los millorar i ajustar el seu procés d'aprenentatge al llarg del curs. A través d'aquest sistema, els estudiants rebran avaluacions regulars que reflectiran tant el seu rendiment en les activitats formatives com la seva evolució en el desenvolupament de competències clau.

1. Avaluació Continuada

L'avaluació continuada té com a objectiu principal monitoritzar el progrés dels estudiants i facilitar oportunitats de millora. Aquesta metodologia permet als estudiants rebre retroalimentació constant sobre el seu rendiment en diverses activitats formatives al llarg del semestre.

- Feedback Regular: Els estudiants rebran feedback detallat sobre els exercicis i el projecte a mesura que avanci el curs. Aquest feedback inclourà tant comentaris constructius sobre els punts forts i les àrees de millora, com suggeriments per a l'optimització dels seus treballs i processos.
- Revisions i Tutories: S'organitzaran sessions de tutoria tant individuals com grupals, on els estudiants podran discutir els seus avenços amb el professorat, resoldre dubtes, i ajustar les seves estratègies de treball.

2. Criteris i Percentatges d'Avaluació

Els criteris d'avaluació es basen en el desenvolupament i presentació dels exercicis pràctics, el projecte final, i la participació a classe. A continuació es detallen els percentatges i els aspectes específics que es valoraran:

Exercicis Pràctics: 50%

- Descripció: L'avaluació dels cinc exercicis pràctics es basarà en la qualitat de les solucions proposades, la creativitat, i la resolució dels problemes plantejats.

- Aspectes a Valorar:

Execució del Treball: Capacitat per aplicar els coneixements teòrics en la resolució dels exercicis.

Participació i Col·laboració: Actitud proactiva a l'aula, contribució en els debats i col·laboració amb els companys.

Defensa de les Solucions: Habilitat per argumentar i defensar les decisions de disseny preses durant l'exercici.

- Percentatge: 10% per cada exercici (5 exercicis en total = 50%).

Projecte Final: 40%

- Descripció: L'avaluació del projecte final es basarà en l'autonomia, la responsabilitat, i la qualitat del treball realitzat al llarg del curs.

- Aspectes a Valorar:

Desenvolupament del Projecte: Qualitat i coherència de l'evolució del projecte, des de la concepció inicial fins a la presentació final.

Treball Autònom: Capacitat per gestionar el projecte de manera independent i responsable.

Documentació: Completesa i claredat en la documentació del procés creatiu, incloent la memòria, esborranys, i reflexió sobre el treball realitzat.

- Percentatge: 40% del total de l'avaluació.

Participació i Debats: 10%

- Descripció: La participació activa en les discussions teòriques i pràctiques és un aspecte clau del curs.

- Aspectes a Valorar:

Intervenció en Debats: Qualitat de les aportacions durant les sessions de debat i discussió.

Interès i Iniciativa: Actitud a l'aula, incloent la iniciativa en la resolució de problemes i la col·laboració amb els companys.

Percentatge: 10% del total de l'avaluació.

4. Procediment d'Avaluació

Els processos d'avaluació es duran a terme de la següent manera:

- Avaluació dels Exercicis: Després de la realització de cada exercici, els estudiants rebran feedback sobre el seu treball, acompanyat de la nota corresponent segons els criteris establerts.
- Avaluació del Projecte Final: El projecte final serà avaluat a partir de la presentació pública del treball, la qualitat del prototip, i la documentació completa del procés. El feedback es proporcionarà en sessions de correcció i en la revisió final del projecte.
- Avaluació de la Participació: La participació i el compromís en les sessions de classe seran avaluats de manera contínua i es reflectiran en la nota final de l'assignatura.

En resum, el sistema d'avaluació de l'assignatura combina una metodologia d'avaluació continuada amb activitats formatives específiques i una prova de síntesi per a segones matrícules. L'objectiu és garantir que els estudiants tinguin oportunitats constants per mostrar els seus coneixements, rebre feedback, i millorar les seves competències al llarg del curs.

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

La nota final de l'assignatura es determinarà a partir d'un sistema d'avaluació continuada que té en compte diversos aspectes del rendiment dels estudiants al llarg del curs. Aquest sistema busca avaluar no només el resultat dels treballs realitzats, sinó també el procés d'aprenentatge i la participació activa en les activitats formatives. A continuació es detallen els criteris d'avaluació i el procediment per calcular la nota final de l'assignatura.

1. Avaluació Continuada

L'avaluació continuada és un enfocament integral que valora diversos components del procés d'aprenentatge al llarg del curs. Es basa en els següents aspectes:

Assistència a l'Aula: La presència regular a classe és essencial per a la participació efectiva en les activitats formatives i el desenvolupament del coneixement. L'assistència serà registrada i es tindrà en

compte per a l'avaluació final.

Evolució en els Projectes: Es valorarà el progrés de cada estudiant en el desenvolupament dels projectes assignats, tenint en compte la millora contínua en el treball pràctic i l'aplicació dels coneixements teòrics.

Participació en Aula i Debats: La qualitat de la participació en les discussions i debats, tant en la valoració dels projectes propis com en la crítica constructiva dels projectes dels companys, serà un aspecte important a l'hora de determinar la nota final.

2. Criteris de Puntuació

La puntuació dels exercicis i projectes es basarà en una escala de 0 a 10. A continuació es detallen els criteris de puntuació i els percentatges corresponents:

Exercicis Pràctics (50% de la Nota Final):

Puntuació: 10% per cada exercici (5 exercicis en total = 50% de la nota final).

Criteris de Valoració:

Qualitat del Treball: Capacitat per aplicar conceptes teòrics i pràctics en els exercicis.

Participació i Col·laboració: Actitud proactiva en les sessions de classe i contribució en els debats i activitats grupals.

Defensa de Solucions: Habilitat per argumentar i justificar les decisions de disseny preses durant cada exercici.

Projecte Final (40% de la Nota Final):

Puntuació: Avaluació basada en la qualitat general del projecte.

Criteris de Valoració:

Desenvolupament del Projecte: Qualitat de la idea, el disseny i la implementació del projecte final.

Treball Autònom i Responsabilitat: Capacitat per gestionar el projecte de manera independent i responsable, incloent la documentació i la presentació del projecte.

Sostenibilitat i Viabilitat: Avaluació de la sostenibilitat del producte proposat i la seva viabilitat en el mercat.

Participació i Debats (10% de la Nota Final):

Puntuació: Avaluació basada en la implicació activa en discussions i sessions de classe.

Criteris de Valoració:

Intervenció en Debats: Qualitat i rellevància de les aportacions en les discussions i valoracions.

Interès i Iniciativa: Actitud a l'aula i iniciativa en la resolució de problemes i col·laboració en les activitats.

3. Procediment d'Avaluació

El procediment per a l'avaluació continuada i la determinació de la nota final seguirà aquests passos:

Avaluació d'Exercicis i Projectes: Cada exercici i el projecte final seran avaluats de manera individual, amb una puntuació de 0 a 10 basada en els criteris establerts. Les notes seran comunicades als estudiants juntament amb el feedback detallat.

Participació i Assistència: Es registrarà l'assistència a classe i es valorarà la participació en les discussions i debats. Aquesta valoració influirà en la nota final de l'assignatura segons el percentatge establert.

Càlcul de la Nota Final: La nota final es calcularà combinant les puntuacions obtingudes en els exercicis pràctics (50%), el projecte final (40%), i la participació i debats (10%).

Fórmula de Càlcul de la Nota Final:

$$\text{Nota Final} = (\text{Mitjana Exercicis} \times 0.50) + (\text{Nota Projecte Final} \times 0.40) + (\text{Nota Participació i Debats} \times 0.10)$$

$$\text{Nota Final} = (\text{Mitjana Exercicis} \times 0.50) + (\text{Nota Projecte Final} \times 0.40) + (\text{Nota Participació i Debats} \times 0.10)$$

Mitjana Exercicis: Mitjana de les puntuacions obtingudes en els cinc exercicis pràctics.

Nota Projecte Final: Puntuació obtinguda en l'avaluació del projecte final.

Nota Participació i Debats: Valoració de la participació activa en classe.

Procés de revisió

La reavaluació en aquesta assignatura es limitarà exclusivament al projecte final i permetrà als estudiants la possibilitat de millorar la seva nota, sempre que es compleixin certs requisits. A continuació es detallen les condicions i el procediment per a la reavaluació:

1. Condicions per a la Reavaluació

Àmbit de Reavaluació: La reavaluació només es podrà realitzar per al projecte final de l'assignatura.

No es podrà sol·licitar reavaluació per als exercicis pràctics individuals.

Percentatge Màxim de Recuperació: La reavaluació del projecte final podrà representar com a màxim el 50% de la nota total de l'assignatura. Això vol dir que, en cas de reavaluació, la nota obtinguda en el projecte final podrà substituir fins al 50% de la nota total del curs.

2. Procediment de Reavaluació

Reavaluació del Projecte Final: Els estudiants que desitgin sol·licitar la reavaluació del projecte final hauran de presentar una versió revisada i millorada del seu projecte, tenint en compte el feedback rebut durant el curs.

Revisió del Treball: La nova versió del projecte haurà de demostrar una millora substancial respecte a la versió inicial. Els estudiants hauran de justificar les modificacions realitzades i mostrar com han resolt les deficiències identificades en la primera avaluació.

Data i Termini: La data i el termini per presentar la sol·licitud de reavaluació seran establerts pel professorat al final del semestre. Els estudiants hauran de seguir el calendari indicat per a la presentació del treball revisat.

3. Avaluació de la Reavaluació

Reavaluació de la Nota del Projecte: La nota del projecte final serà revisada i nova nota obtinguda en la reavaluació substituirà la nota original del projecte final, si la nova nota és superior.

Percentatge de la Nota Final: La nota del projecte final reavaluat representarà fins al 50% de la nota total de l'assignatura, mentre que la resta del 50% estarà basada en les notes dels exercicis pràctics (50%), segons els percentatges establerts inicialment.

4. Requisits per a la Reavaluació

Qualificació Mínima: Per ser elegible per a la reavaluació, l'estudiant haurà d'haver obtingut una nota mínima de 3.5 en el projecte final en la primera avaluació.

Revisió dels Feedbacks: Els estudiants hauran de revisar detalladament el feedback rebut sobre el projecte final i demostrar que han aplicat les millores suggerides.

En resum, la reavaluació permet als estudiants millorar la seva nota final a través d'una revisió del projecte final. Aquesta revisió ha de demostrar una millora significativa en el treball inicial i estar dins dels límits establerts per al percentatge de recuperació de la nota. El procés inclou la presentació d'una versió millorada del projecte, amb una revisió que serà avaluada segons els mateixos criteris que l'avaluació inicial.

Bibliografia i Recursos

Llibres

- Hurff, S. (2014). Designing Products People Love: How Great Designers Create Successful Products. O'Reilly Media. Referència APA: Hurff, S. (2014). Designing products people love: How great designers create successful products. O'Reilly Media. Descripció: Aquest llibre ofereix una perspectiva pràctica sobre el disseny de productes amb un enfocament en l'experiència de l'usuari i el desenvolupament de productes artesanals i personalitzats.

- Meybaum, H. (2012). The Art of Product Design: Changing the Way You Work with Designers. Wiley. Referència APA: Meybaum, H. (2012). The art of product design: Changing the way you work with designers. Wiley. Descripció: Un text sobre com els dissenyadors poden col·laborar amb altres professionals en el procés de creació de productes, ideal per entendre els aspectes de disseny en projectes artesanals i de petites sèries.

- Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books. (Revisió) Referència APA: Norman, D. A. (2013). The design of everyday things. Basic Books. Descripció: Un llibre fonamental sobre el disseny centrat en l'usuari, que ofereix una base sòlida en els principis del disseny de productes, aplicable a dissenys no seriat i artesanals.

- McElroy, K. (2015). Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products. Rockport Publishers. Referència APA: McElroy, K. (2015). Prototyping for designers: Developing the best digital and physical products. Rockport Publishers. Descripció: Un llibre que explora tècniques de prototipat tant per a productes físics com digitals, útil per a la fase de creació de maquetes i prototips en projectes artesanals.

- Williams, N. S. (2019). Artisanal Design: Working with Your Hands. Shambhala. Referència APA: Williams, N. S. (2019). Artisanal design: Working with your hands. Shambhala. Descripció: Un enfocament pràctic al disseny artisanal, ideal per a entendre les tècniques i metodologies en el context del disseny de productes no seriat.

Articles Acadèmics

- Houghton, K. E. (2020). Designing for craftsmanship: A framework for small batch production. Journal of Design History, 33(4), 413-428. Referència APA: Houghton, K. E. (2020). Designing for craftsmanship: A framework for small batch production. Journal of Design History, 33(4), 413-428. <https://doi.org/10.1093/jdh/epaa015>

- Houghton, J. A. (2021). Sustainable product design: Challenges and opportunities for craftsmanship. International Journal of Sustainable Design, 14(1), 27-40. Referència APA: Houghton, J. A. (2021). Sustainable product design: Challenges and opportunities for craftsmanship. International Journal of Sustainable Design, 14(1), 27-40. <https://doi.org/10.1504/IJSD.2021.113409>

- Hunt, S. J. (2019). The role of prototyping in craft product development. *Design Studies*, 61, 43-59.

Referència APA: Hunt, S. J. (2019). The role of prototyping in craft product development. *Design Studies*, 61, 43-59. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.12.003>

Contingut: 3

Breu descripció:

Aquesta assignatura de "creació audiovisual" serà un espai de joc i d'exploració artística, com també d'indagació personal mitjançant l'expressió cinematogràfica.

Partint de la filosofia "do it yourself", cada alumne realitzarà un total de 3 curtmetratges i aprendrà metodologies que li serviran per encarar qualsevol tipus d'encàrrec audiovisual futur.

Objectius Formatius:

El llenguatge audiovisual té una gran preponderància en el nostre dia a dia i la tindrà encara més en un futur. Sigui en l'àmbit personal o professional, avui és imprescindible dominar-lo i poder-hi participar des d'una visió pròpia i conscient. Educar la mirada i ser participants d'aquest cosmos d'imatges en moviment és quelcom bàsic en qualsevol feina creativa, però també és una prioritat en termes humanistes.

Sobre la base d'aquesta premissa, els objectius principals de l'assignatura seran els següents:

- Fonamentar els principis bàsics de la producció audiovisual i cinematogràfica.
- Aprendre el principi d'autoria: tenir una mirada pròpia i desenvolupar-la.
- Entendre els mètodes, eines i materials que s'apliquen en l'àmbit cinematogràfic.
- Ser capaços d'aplicar aquests mètodes / eines en qualsevol camp de la creació audiovisual i el disseny professional.
- Produir 2 o 3 peces per alumne com a resultat de tots els coneixements adquirits al llarg de l'assignatura.
- Analitzar i debatre la dimensió ètica i l'impacte del mitjà en la societat.

Recomanacions

Atès que l'adquisició de les competències de la matèria de projectes és progressiva, es recomana haver superat les assignatures de Projectes del curs anterior, així com aquelles vinculades a les competències de caràcter Audiovisual (com per exemple els Recursos Audiovisuels de segon curs).

En conseqüència:

- Tenir nocions bàsiques de postproducció de vídeo i so.
- Tenir un interès genuí en continguts audiovisuals (cinema, publicitat, videoclips, documentals, sèries,

videoart...)

-Entendre l'audiovisual no només com un mitjà sinó com un fi en si mateix.*

*Aquesta assignatura no se centrarà tant en els aspectes tècnics com en la dimensió conceptual d'expressar idees i emocions a través del llenguatge cinematogràfic i tindrà un marcat enfocament pràctic.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

La idea de fons és demostrar que tots podem ser "filmmakers" si complim una sèrie de requisits i ens cenyim a una metodologia.

-El primer exercici tindrà com a objectiu principal crear una peça audiovisual amb material d'arxiu ja existent, "Found Footage", i amb el consegüent guió i treball de postproducció.

-En el segon, s'implementarà el rodatge i l'alumnat haurà de propiciar un "dispositiu dramàtic" documental per aconseguir manipular el seu entorn real amb l'objectiu establert prèviament.

-El tercer consistirà en la "intervenció d'un espai públic" real amb el requisit de fer-ne un curtmetratge.

A banda d'aquestes pràctiques, es treballaran exhaustivament totes les fases de producció (ideació, guió, preproducció, rodatge, postproducció d'imatge i so), es faran tractaments audiovisuals, es parlarà de formats, del concepte d'autoria i del funcionament del món professional (productores, clients, encàrrecs...).

També s'introduiran conceptes com les narratives fragmentades o la AI (Intel·ligència Artificial) com a nou paradigma creatiu.

Metodologia docent:

El curs combinarà les classes teòriques (sempre acompanyades amb visionaments d'exemples per al seu anàlisi) amb les tres grans pràctiques que el vertebraran: 3 peces audiovisuals, d'uns 3-6 minuts de duració, que dirigirà cada estudiant de forma independent i amb acompanyament grupal.

Activitats formatives:

Es contempla la possibilitat de convidar professorat extern per ensenyar contingut especialitzats com seria la "masterclass" d'un director de fotografia o la visita a un estudi de postproducció de so rellevants del sector.*

*L'assistència serà obligatòria, però no s'avaluarà l'activitat a banda.

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

Criterios de Evaluación:

La nota final de cada estudiant serà un resultat de la següent suma de qualificacions:

- Assistència a classe i puntualitat (25%)
- Actitud proactiva i participativa durant les classes (25%)
- Exercicis finals presentats / demostrar en la pràctica que s'han assolit els coneixements teòrics (50%)*

*El 50% de la nota final corresponent als exercicis presentats es conforma de la següent manera:

Pràctica 1: Curtmetratge Autoretrat 25% (20% corresponent al vídeo i 5% corresponent a la memòria

audiovisual)

Pràctica 2: Curtmetratge Dispositiu dramàtic 25% (20% corresponent al vídeo i 5% corresponent a la memòria audiovisual)

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat es realitzarà segons calendari lectiu.



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Bibliografia i Recursos

Visionar: Cousins, Mark, "The story of film", serie documental que es pot trobar a la plataforma Film:
www.filmin.es/serie/the-story-of-film

Llegir: Bazin, André, "Què és el cine?", un llibre sobre la naturalesa del llenguatge cinematogràfic i el fet creatiu.

Rosenbaum, Jonathan, "Mutacions del cine contemporani", llibre que aborda el cine d'avui i demà, així com l'evolució del llenguatge cinematogràfic i el seu encaix en la indústria.

Contingut: 4

Breu descripció:

L'objectiu principal de l'assignatura és introduir l'alumnat en el món del disseny editorial. S'aportaran els coneixements teòrics necessaris perquè tinguin una visió clara de les principals branques que el formen: llibres, revistes, diaris, fanzines, etc. Es definiran les particularitats de cada branca, l'origen, l'evolució i la seva tendència actual.

En el vessant pràctic de l'assignatura, l'alumnat aprendrà a desenvolupar un projecte editorial passant per totes les seves fases, des de la fase inicial de conceptualització i edició fins a la seva realització final (producció).

Objectius Formatius:

Dominar els elements bàsics que conformen el disseny gràfic: conceptualització, tipografia, composició, direcció d'art, i producció.

A prendre a gestionar un projecte de llarga durada.

Aprendre a explicar i defensar el projecte en públic.

Recomanacions

De cara al projecte editorial, es recomana a l'alumnat que sigui molt constant amb la feina i que assisteixi a totes les classes, on s'impartiran a l'inici de cada sessió continguts teòrics que li permetran desenvolupar-lo amb èxit. Si el treball no és constant, és difícil aprovar l'assignatura, ja que es tracta d'una carrera de fons per executar un projecte que és impossible resoldre en poc temps. És essencial també la realització de tutories cada classe amb la professora per revisar l'evolució de la feina i fer les correccions i millores necessàries per acabar amb èxit el projecte.

També es recomana haver cursat l'assignatura de 2n Representacions digitals aplicades al disseny de text i imatge.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura transcorrerà entre dos blocs:

BLOC I

Càpsules teòriques (15-20 minuts) a l'inici de la classe que acompanyaran el projecte durant tot el semestre per tal que l'alumnat tingui coneixements i referències sobre la matèria i pugui aplicar-los correctament en la part pràctica.

Es tractaran diversos temes, petites monografies explicades en suport pdf que quedaran a disposició de l'estudiant. S'aportaran referències bibliogràfiques, vídeos, recursos online, etc.

Alguns dels temes que es tractaran en aquest apartat seran:

- Repàs antecedents històrics
- Definició i contextualització: el llibre, la revista, el diari
- Case studies
- Tipografia i layout
- Direcció d'art
- Infografia
- Sistemes de producció
- Últimes tendències panorama actual disseny editorial (nacional/internacional)

El bloc I ocuparà un 30% de les hores de classe de l'assignatura.

BLOC II

L'eix principal serà un projecte que es realitzarà de manera individual o per parelles (en funció del tamany del grup).

Caldrà realitzar una publicació passant per totes les seves fases, des de la conceptualització fins a la producció final. L'elecció temàtica serà totalment lliure.

- Anàlisi i crítica. Estudi dels models existents en el mercat tenint en compte paràmetres conceptuals, formals, funcionals i comercials: continguts, estructura, jerarquia, ritme, llegibilitat, producció, usos, públic, viabilitat comercial.
- Conceptualització. Tria del tema sobre el qual girarà la publicació. Estudi de referents en el mercat del mateix tema. Presentació dels objectius i viabilitat del projecte. Proposta, jerarquització i distribució dels continguts.
- Disseny. Definició de l'estructura i layout de la publicació, disseny de la maqueta, tipografies escollides, estils, etc.
- Edició gràfica. Anàlisi i discriminació del material gràfic. Tractament de fotografies, il·lustracions i

infografies. Direcció d'art.

- Maquetació.
- Producció. Realització d'una maqueta de la publicació sencera a tamany real i en color. Impresa, tallada i enquadernada. Metodologia docent i Activitats formatives.

El Bloc II ocuparà un 70% de les hores de classe de l'assignatura.

Metodologia docent:

- Les classes combinen petites càpsules teòriques amb classes de taller.
- Durant l'estona de taller, cada alumne treballarà amb el seu portàtil.
- Es faran revisions individuals i col·lectives al llarg del semestre, fomentant les habilitats de presentació de la feina, la crítica constructiva col·lectiva i l'autocrítica.
- Hi haurà tres sessions de control al llarg del projecte on cada alumne haurà de presentar davant de la resta l'estat del seu projecte i una entrega final.
- Al final de semestre es farà una selecció de les millors publicacions i els seus autors/es faran una presentació per a tota la classe que a més serà oberta a la resta d'Eina.
- Cada dia s'anotarà si l'estat del projecte de cada alumne ha estat revisat.

Activitats formatives:

Classes Teòriques

ECTS: 20 %

Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Classes magistrals

Treball de taller

ECTS: 60 %

Treball autònom: treball autònom pel desenvolupament del projecte. Inclou les sessions públiques de presentació de projectes.

Tutories

ECTS: 20%

Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Tutories de seguiment i correcció del treball autònom

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

Al llarg del semestre, hi haurà sessions de control de projecte per poder fer un seguiment continu de l'evolució de l'estudiant. Hi haurà sessions individuals i col·lectives, en les quals es requerirà la participació de l'estudiant.

Tot i que hi haurà una setmana de reavaluació abans del tancament del semestre, per poder aprovar l'assignatura cal haver aprovat totes les avaluacions parcials (sessions de control) que es faran al llarg del mateix, ja que el sistema d'avaluació és continu. Tampoc podran aprovar l'assignatura aquells que no hagin assistit regularment a classe.

Evidències d'avaluació:

Controls parcials: s'avaluen els següents criteris (creativitat, tipografia, direcció d'art, composició)= 85% de la nota

Control 1: 28,3% de la nota final

Control 2: 28,3% de la nota final

Control 3: 28,3% de la nota final

—

Producció projecte = 15% de la nota

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat. Aquesta es realitzarà segons calendari lectiu.

Bibliografia i Recursos

BRINGHURST, R. The elements of typographic style. Hartley & Marks Publishers, 2002 CALDWELL, C., ZAPPATERRA, Y. Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Gustavo Gili. Barcelona 2014

FRANCHI, F. Designing News. Editorial Gestalten, 2013 GAUTIER, C. GAUTIER, G. Mise en page(s), etc. Pyramid, 2010

HÜBNER, M., KLANTEN, R., LOSOWSKY, A. Editors. Fully Booked: Ink on Paper. Gestalten, 2013

JARDÍ, E. Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras(que algunos tipógrafos nunca te dirán). Editorial Actar, 2007

KLANTEN, R. i EHMANN, S. Turning Pages. Editorial Design for Print Media. Editorial Gestalten, 2011

KLANTEN, R, EHMANN, S. i SCHULZE, F. Visual Storytelling. Inspiring a New Visual Language. Editorial Gestalten, 2011

LESLIE, Jeremy The Modern Magazine: Visual Journalism in the Digital Age. Laurence king, 2013

LEWIS, A. So You Want to Publish a Magazine? Laurence King, 2016

MARIN, R. Ortotipografía para diseñadores. Editorial Gustavo Gili, 2014

MESEGUER, L. TypoMag - Tipografía en las revistas. Index Book, 2010

MIDDENDORP, J. & TwoPoints.Net Type Navigator. Editorial Gestalten, 2011

MOSER, H. The art director's handbook of professional magazine design. Thames & Hudson. UK, 2003

MÜLLER BROCKMANN, J. Sistemas de retículas. Gustavo Gili. Barcelona, 1982 V. WHITE, J. Diseño para la edición. Jardín de Monos. Málaga, 2017

ONLINE

Tipografia i documentació:

<https://fontsinuse.com/> <https://fontstand.com/> <https://myfonts.com>
<http://ilovetypography.com/> <http://typographica.org/> <http://typophile.com/>
<http://typeculture.com/> <http://designobserver.com/> <https://eyeondesign.aiga.org/Fundicions>
<http://fontshop.com/> <http://houseind.com/> <http://typography.com/>
<http://lettererror.com/http://ourtype.com/> <http://fontbureau.com/> <http://typotheque.com/>
<http://lineto.com/>
<http://re-type.com> <http://typerepublic.com/> <http://dstype.com> <http://daltonmaag.com> <http://re-type.com>

Llibres i Revistes:

<http://ypsilonediteur.com> <https://hyphenpress.co.uk/> <https://counter-print.co.uk/https://magculture.com/> <http://spd.org> <https://gestalten.com/>
<https://stackmagazines.com/> <https://onomatopee.net/>
<http://campgrafic.com/https://de.phaidon.com/> <https://slanted.de/en/>

Contingut: 5

Breu descripció:

L'assignatura està pensada per acostar a l'alumnat tècniques i mètodes d'investigació provinents d'altres disciplines que puguin ser utilitzades en els processos projectuals de disseny. A través de la descoberta d'aquestes eines projectuals i d'investigació interdisciplinàries, els estudiants treballaran tres exercicis que abordaran reptes complexos contemporanis amb l'objectiu de fomentar la reflexió crítica a través de la pràctica del disseny.

Objectius Formatius:

El principal objectiu de l'assignatura és donar eines a l'alumnat perquè apliquin la interdisciplinarietat en els seus processos projectuals.

Altres objectius específics són:

Desenvolupar projectes que connectin disciplines diverses en resposta a problemes contemporanis.

Experimentar amb metodologies projectuals híbrides i tècniques d'investigació provinents d'altres disciplines.

Reflexionar sobre el paper del disseny com agent per la transformació ecosocial.

Fomentar el treball col·laboratiu, cooperatiu i interdisciplinari.

Recomanacions

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura s'estructura principalment a través de tres exercicis, acompanyats d'una base teòrica. Aquesta es proporciona a l'inici de curs i a les sessions inicials de cada un dels exercicis. Les sessions al llarg del curs seran tallers oberts de co-creació, seguiment, discussió i intercanvi.

Cada exercici consta de tres parts; (1) Una part inicial de recerca i configuració metodològica, (2) una segona part d'aplicació de la metodologia i realització de l'exercici, i (3) una part final de presentació oral i escrita (segons l'exercici serà diferent) dels resultats.

Metodologia docent:

Els exercicis estan pensats per al treball en grup (exercici 1), el treball en equips de 2 persones (exercici 2), i el treball individual (exercici 3).

Les entregues durant el curs estan dividides segons els tres exercicis:

- 1- Entrega i resultats de l'exercici 1: Infografia ACV= PDF descriptiu de l'anàlisi realitzat (individual) + presentació final (grup). (20% de la nota final).
- 2- Entrega i resultats de l'exercici 2: Assaig escrit (individual) + presentació final (grup). (25% de la nota final).
- 3- Entrega i resultats de l'exercici 3: Artefacte dissenyat + memòria escrita de tot el procés + presentació final (tot individual) (45% de la nota final).
- 4- Participació i assistència: 10% de la nota final.

Activitats formatives:

Sessió inicial: Introducció i marc conceptual (setmana 1)

La primera sessió teòrica està pensada per exposar les relacions entre el disseny i les altres disciplines a través d'estudi de casos i exemples. S'introduiran metodologies de recerca interdisciplinària, es presentaran tècniques i exercicis d'investigació i pautes per a la creació de metodologies pròpies. Es presentaran diversos conflictes ecosocials per ser abordats al llarg del curs a través dels exercicis. Es crearan els grups interdisciplinaris per al primer exercici.

Exercicis

Els exercicis estan pensats per abordar des de la interdisciplinarietat diverses escales; l'objecte, el sistema i el territori.

Exercici 1 (Objecte-Sistema): En aquest primer exercici es treballarà en grups, formats per alumnes provinents de les diferents mencions (disseny interiors, producte, gràfic, cultura del disseny). En aquest primer exercici s'abordarà el disseny des d'allò més quotidià, des de l'objecte/artefacte concret. En aquest cas s'analitzarà un objecte/artefacte des d'una perspectiva ecosocial i es treballarà col·lectivament per entendre la seva relació amb l'entorn. Es treballaran diverses metodologies d'anàlisi provinents d'altres disciplines.

Exercici 2 (Comunitat): En aquest segon exercici es treballarà per parelles, formades per alumnes provinents de les diferents mencions. En aquest segon exercici s'abordarà des d'una perspectiva sistèmica i pensant propostes que impactin positivament a la comunitat.

Exercici 3 (Territori): En aquest últim exercici es treballarà de forma individual. L'objectiu és que l'alumne construeixi un procés metodològic propi a través de diverses eines i tècniques presentades al llarg del curs. Aquest últim exercici s'abordarà des d'una perspectiva de territori i bioregional, d'aquesta manera s'investigarà un context concret i la relació de les dinàmiques locals i com aquestes impacten a escala global.

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

- 1- Entrega i resultats de l'exercici 1: Infografia ACV= PDF descriptiu de l'anàlisi realitzat (individual) + presentació final (grup). (20% de la nota final).
- 2- Entrega i resultats de l'exercici 2: Assaig escrit (individual) + presentació final (grup). (25% de la nota final).
- 3- Entrega i resultats de l'exercici 3: Artefacte dissenyat + memòria escrita de tot el procés + presentació final (tot individual) (45% de la nota final).
- 4- Participació i assistència: 10% de la nota final.

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

Bibliografia i Recursos

- Assadourian, E. (2017). Educación ecosocial. Cómo educar frente a la crisis ecológica. In Educación ecosocial. Cómo educar frente a la crisis ecológica (pp. 25–47). FUHEM Ecosocial e Icaria.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press.
- Guzmán, J. et al. (2012). Metodologías y métodos para la construcción de ontologías. *Scientia et Technica*, 50.
- Mang, P., & Reed, B. (2012). Designing from place: A regenerative framework and methodology. *Building Research and Information*, 40(1), 23–38. <https://doi.org/10.1080/09613218.2012.621341>
- Macy, J., & Johnstone, C. (2012). *Active Hope : how to face the mess we're in without going crazy*. New World Library.
- van Zeeland, E. (2024). Design principles of the pluriversal design paradigm. In C. , H. P. , F. L. , C. Gray (Ed.), *Biennial Conference Series DRS2024: Boston*. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.295>
- Wearne, S., Hubbard, E., Jónás, K., & Wilke, M. (2023). A learning journey into contemporary bioregionalism. *People and Nature*, 5(6), 2124–2140. <https://doi.org/10.1002/pan3.10548>
- Economia del bé comú <https://catalunya.econgood.org/>
- Atlas of the future <https://atlasofthefuture.org/>
- Doughnut Economics <https://doughnuteconomics.org/about-doughnut-economics>
- IFF Model- International Futures Forum World Systems Model.
<https://www.internationalfuturesforum.com/world-model>

Contingut: 6

Breu descripció:

Després de la realització de projectes de disseny específics que s'ha realitzat a les assignatures Projectes 1,2 ,3 i 4, els estudiants poden optar novament a realitzar projectes que es corresponen amb l'oferta de mencions del Grau.

En el tercer curs es canvia l'exigència en l'abordament i aprofitament dels exercicis. S'exigeix major detall i es demana una complexitat de solucions al màxim nivell.

Objectius Formatius:

L'objectiu formatiu principal de l'assignatura és fomentar el desenvolupament d'un esquema cognitiu especialitzat que permeti a l'estudiant adaptar-se a diferents situacions, característiques de la pràctica professional, inter-connectant gran quantitat d'informacions heterogènies i estructurant-les per aportar idees i solucions plausibles des del disseny.

Són igualment objectius:

- La realització de projectes aportant resolucions conceptuals, tècniques, formals, etc. a partir d'una demanda i d'uns requeriments de programa simulats.
- Desenvolupar capacitats d'anàlisi, detectar-hi els problemes de disseny i aportar solucions alternatives a fi d'avaluar-ne la seva viabilitat social, tecnològica i econòmica.
- Fomentar l'esperit de síntesis de continguts, considerant-ne els seus requeriments tècnics, processos i costos als que haurà d'estar sotmès el projecte.
- L'estudiant haurà d'assolir capacitats d'exposició i raonament (de forma oral i escrita) dels resultats i conclusions projectuals del seu procés de treball.
- Es desenvoluparan capacitats resolutives i es fomentarà la recerca de presa de decisions.

Recomanacions

Es recomana entendre l'assignatura des de l'experiència, buscant noves dinàmiques de projectació per tal de poder dissenyar des de l'imprevist. S'aconsegueix fàcilment amb una actitud oberta on cal projectar des del joc.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura, basada en el seu caràcter polièdric, pretén consolidar els aprenentatges adquirits amb anterioritat, en quant a metodologia i coneixements en la projectació. En aquest cas, es potencia el treball de projectes que investiguen sobre els escenaris de disseny: entorns diversos del disseny d'espais; l'espai/llum: projectar l'espai amb relació a la il·luminació; i l'efímer: espais de temporalitat acotada.

Es treballaran diversos exercicis i dos projectes. L'objectiu és diversificar al màxim, tant la temàtica, com el context, com el procés de treball, als diferents projectes.

PROGRAMA

Bloc 1. Entrenament projectual

- Experiències pràctiques a l'aula, amb exercicis vinculats a espais efímers, treballats a partir de diferents motors: Actitud oposada, Gravetat, Material, i Descontextualització.

Bloc 2: Desenvolupament de projecte amb col·laboració a Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya.

- Projecte bàsic d'un espai polivalent exterior, entre edificis.

Metodologia docent:

El treball en equip és una constant a l'assignatura, a més de realitzar alguns projectes amb grup, el debat entorn a l'evolució dels projectes és obert i compartit.

A banda de desenvolupar els projectes i exercicis, tant a dins com fora de l'aula, aquests es presentaran públicament.

Les aportacions teòriques es realitzaran a partir del vincles amb els projectes que es treballaran durant el curs.

Activitats formatives:

- Classes teòriques: classes magistrals i debat en gran grup

ECTS: 5%

Resultats d'aprenentatge: CE1, CE2

- Taller de tecnologia: assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE7

- Taller de representació: assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE5, CE6

- Presentació de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE2, CE6, CE17

ACTIVITATS SUPERVISADES

- Tutorials: tutorials de seguiment i correcció del projecte

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVITATS AUTÒNOMES

- Informació i documentació: treball autònom de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE19

- Elaboració de projectes: treball autònom de formulació de programes de disseny i el seu desenvolupament a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte

ECTS: 45%

Resultats d'aprenentatge: CE19

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

- La qualificació final del curs es basarà en una avaluació continuada del treball de l'estudiant.
- La professora farà un seguiment de l'evolució i dels progressos de l'alumne de manera individualitzada.
- Els criteris de valoració es corresponen amb l'adquisició de les competències corresponents a aquesta assignatura, descrites detalladament en aquesta guia docent.
- Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la presentació de projectes i participació a l'aula. El 35% de la nota correspon a la suma dels 4 exercicis del primer bloc. El 25% a la primera fase del projecte central (recerca, conceptualització, esbossos). El 30% a la segona fase del projecte (desenvolupament, representació i presentació). El 10% correspon a l'assistència.

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat i es realitzarà segons calendari lectiu. Per participar a la

reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues tercers parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Bibliografia i Recursos

Vinculada als espais efímers

- Rudolf Arnheim (1993) Arte i percepció visual. Alianza Forma.
- Pedro Azara i Carles Guri. (2003) Arquitectos a escena. GG. Artes Escenicas.
- Eduardo Blazquez (2016) Espacio escénico y representación simbólica. OMM, Madrid.
- Peter Brook. (2004) Más allá del espacio vacío.
- Vicent Brutto. The filmmaker's guide to production design. Allworth press
- Héctor Calmet. (2003) Escenografía. Ed. De la Flor.
- Colli, Stefano i Perrone, Raffaella (2003). Espacio-identidad-empresa. GG: Barcelona
- Tony Davis. (2001) Escenógrafos. Ed. Océano.
- Roselee Goldberg (1998) Performance. Lieve art since 1960. Ed. Abrams
- Edward Lucio-Smith. Breve historia del mueble. Del Serbal
- Ward Preston. What an art director does. Silman-James
- Andrew Todd i Jean-Guy Lecat. (2003) El Círculo abierto. Alba Editorial
- José Luis Raymond (2019) El actor en el espacio. La escenografía como generadora de la acción escénica. Fundamentos, Madrid.
- Michael Rizzo. Manual de dirección artística. Omega