

PROJECTES 5

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

Profesor Responsable: Anna Alcubierre Roca

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

Código: 105713

Créditos: 6 ECTS

Curso: 3

Semestre: 1

Tipología: Obligatoria

Materia: Proyectos

Horarios:

Contenido	Horarios	Profesor
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

Presentación de la asignatura

Una vez consolidadas las bases metodológicas del proyecto de diseño, esta asignatura potencia el trabajo experimental del estudiantado y la búsqueda de identidad como diseñadores de los alumnos. La aproximación (experimental) consiste en estar en el límite entre lo desconocido y lo que se puede conocer, entre lo que un usuario necesita y lo que la técnica puede ofrecer para comprender los requerimientos del contexto, activar soluciones paralelas en un proceso iterativo así como explorar diferentes técnicas creativas para afrontar el proyecto.

Resultados de aprendizaje de la materia

Habilidades

Analizar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato -así sean comunicaciones gráficas, objetos, espacios o servicios- de modo previo al desarrollo de un proyecto de diseño. (ST01)

Determinar los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño. (ST02)

Representar las características (funcionales, estéticas, técnicas, etc.) de cada proyecto de diseño utilizando el sistema más apropiado para cada caso. (ST05)

Diseñar un programa de actuación de un proyecto de diseño a partir de la recogida y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, test experimentales, entrevistas e interpretación de datos preexistentes. (ST11)

Evaluar críticamente los resultados y la eficiencia de un proyecto de diseño a partir de los objetivos definidos por el programa de actividades utilizando el análisis comparativo con la realidad preexistente. (ST11)

Competencias

Proponer un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto de diseño. (CT01)

Realizar una memoria escrita y una presentación oral de un proyecto de diseño de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido. (CT05)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Catalogar los materiales, sus cualidades y principios físicos en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, observando criterios medioambientales y de sostenibilidad.

Categorizar las tecnologías y los procesos de producción y sus respectivos costes en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, sin desatender los criterios de rigor y calidad formal en los acabados y los detalles.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Competencias

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Contenido: 1

Breve descripción:

Tras la realización de proyectos de diseño específicos que se ha realizado en las asignaturas Proyectos 1,2,3 y 4, los estudiantes pueden optar nuevamente a realizar proyectos que se corresponden con la oferta de menciones del Grado.

En el tercer curso se cambia la exigencia en el abordaje y aprovechamiento de los ejercicios. Se exige mayor detalle y se pide una complejidad de soluciones al máximo nivel.

Objetivos Formativos:

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas y estructurándolas para aportar ideas y soluciones plausibles desde el diseño.

Son igualmente objetivos:

- La realización de proyectos aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y requerimientos de programa simulados.
- Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de diseño y aportar soluciones alternativas a fin de evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.
- Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos, considerando sus requerimientos técnicos, procesos y costes a los que deberá estar sometido el proyecto.
- El estudiante deberá alcanzar capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.
- Se desarrollarán capacidades resolutivas y se fomentará la búsqueda de toma de decisiones.

Recomendaciones

Se recomienda entender la asignatura desde la experiencia, buscando nuevas dinámicas de proyectación para poder diseñar desde lo imprevisto. Se consigue fácilmente con una actitud abierta donde es necesario proyectar desde el juego.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura, basada en su carácter poliédrico, pretende consolidar los aprendizajes adquiridos con anterioridad en cuanto a metodología y conocimientos en la proyectación. En este caso, se potencia el trabajo de proyectos que investigan sobre los escenarios de diseño: distintos entornos del diseño de espacios; el espacio/luz: proyectar el espacio en relación con la iluminación; y lo efímero: espacios de temporalidad acotada.

Se trabajarán varios ejercicios y dos proyectos. El objetivo es diversificar al máximo, tanto la temática, como el contexto, como el proceso de trabajo, en los distintos proyectos.

PROGRAMA

Bloque 1. Entrenamiento proyectual

- Experiencias prácticas en el aula, con ejercicios vinculados a espacios efímeros, trabajados a partir de distintos motores: Actitud opuesta, Gravedad, Material, y Descontextualización.

Bloque 2: Desarrollo de proyecto con colaboración en Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya.

- Proyecto básico de un espacio polivalente exterior entre edificios.

Metodología docente:

El trabajo en equipo es una constante en la asignatura, además de realizar algunos proyectos en grupo, el debate en torno a la evolución de los proyectos es abierto y compartido.

Aparte de desarrollar los proyectos y ejercicios, tanto dentro como fuera del aula, éstos se presentarán públicamente.

Las aportaciones teóricas se realizarán a partir de los vínculos con los proyectos que se trabajarán durante el curso.

Actividades formativas:

- Clases teóricas: clases magistrales y debate en gran grupo

ECTS: 5%

Resultados de aprendizaje: CE1, CE2

- Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE7

- Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE5, CE6

- Presentación de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE6, CE17

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- Información y documentación: trabajo autónomo de búsqueda de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE19

- Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto

ECTS: 45%

Resultados de aprendizaje: CE19

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

- La calificación final del curso se basará en una evaluación continua del trabajo del estudiante.
- La profesora realizará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada.
- Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas detalladamente en esta guía docente.
- Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos y participación en el aula. El 35% de la nota corresponde a la suma de los 4 ejercicios del primer bloque. El 25% en la primera fase del proyecto central (búsqueda, conceptualización, bocetos). El 30% en la segunda fase del proyecto (desarrollo, representación y presentación). El 10% corresponde a la asistencia.

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado y se realizará según calendario lectivo. Para participar en la reevaluación el alumnado debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Bibliografía y Recursos

Vinculada a los espacios efímeros

- Rudolf Arnheim (1993) Arte y percepción visual. Alianza Forma.
- Pedro Azara y Carlos Guri. (2003) Arquitectos en escena. GG. Artes Escénicas.
- 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 y 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 en art director dos. Silman-James
- Andrew Todd y 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

Contenido: 2

Breve descripción:

La asignatura de Proyectos 6 en Diseño de Producto prepara a los estudiantes para desarrollar proyectos de diseño completos y cercanos al enfoque artesanal, simulando situaciones reales e integrando las competencias adquiridas en otros cursos. Los principales objetivos son fomentar la autonomía, el rigor técnico y la identidad propia de cada diseñador.

Puntos Clave del Curso:

Poner en práctica todas las competencias adquiridas en otros cursos.
Gestión integral del proyecto desde la investigación hasta la solución final.
Integración de Competencias

Desarrollar la capacidad de definir los propios objetivos y requisitos del proyecto.
Adaptarse a las necesidades específicas del contexto y de los usuarios.

Aproximación al Diseño Artesanal explorando sus propiedades, técnicas tradicionales y posibilidades innovadoras de los materiales artesanales.

Incorporar materiales artesanales en proyectos de forma creativa y funcional, combinando modernidad y tradición.

Trabajo a partir del Auto-briefing

Esta asignatura dota a los estudiantes de las herramientas necesarias para crear productos únicos y sostenibles, respetando y potenciando las técnicas tradicionales mientras responden a las exigencias del diseño contemporáneo.

Este año se llevarán a cabo dos proyectos de diseño de producto con enfoques diferenciados:

Primer Proyecto: Recuperación de Producto Descatalogado o en Desuso

Este proyecto se centrará en la recuperación de un producto descatalogado o desuso. Los estudiantes adoptarán una visión holística y pragmática para evaluar las posibilidades de actualización y viabilidad del producto en el contexto actual. El objetivo es revitalizar el producto, haciéndolo relevante y funcional para las necesidades contemporáneas.

Segundo Proyecto: Series Cortas y Artesanía

El segundo proyecto estará orientado a la creación de "series cortas", con un enfoque en proyectos no seriados e íntimamente ligados al mundo de la artesanía. Este proyecto permitirá a los estudiantes explorar la producción en pequeñas cantidades, centrándose en la calidad, personalización e integración de técnicas artesanales tradicionales con el diseño moderno.

Estos proyectos proporcionarán a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades técnicas y

creativas, al tiempo que fomentarán una comprensión profunda del contexto y los valores que deben guiar su práctica profesional en el campo del diseño de producto.

Objetivos Formativos:

La asignatura de Proyectos 6 tiene como objetivo dotar a los estudiantes de las herramientas y competencias necesarias para abordar proyectos complejos y holísticos, integrando un enfoque artesanal y una perspectiva multidisciplinar. A continuación se detallan los objetivos formativos clave:

- Abordaje de Proyectos Complejos y Holísticos

Desarrollar la capacidad de gestionar proyectos de gran complejidad con una visión global e integradora.

- Auto-briefing y Customización del Proceso de Proyecto

Capacidad para definir los propios objetivos y requisitos del proyecto, adaptando el proceso según necesidades específicas.

- Propuesta de Valor Transversal

Generar propuestas de valor que sean de aplicación a diversas especialidades del diseño, aportando soluciones innovadoras y relevantes.

- Análisis de Contexto y de Usuario

Realizar análisis de contexto y usuario, creando mapas de actores e identificando necesidades y oportunidades.

- Recogida y Análisis de Datos

Utilizar métodos cuantitativos y cualitativos para recabar y analizar datos, incluyendo entrevistas y otras técnicas de obtención de información.

- Interpretación de Datos Preexistentes y Estado del Arte

Capacidad para interpretar datos preexistentes y situar el proyecto dentro del contexto del estado del arte.

- Síntesis del Proceso de Investigación

Sintetizar los resultados de la investigación para la identificación de problemas, contextos de actuación y oportunidades.

- Creación de un Programa de Usos y Funciones

Desarrollar un programa de usos y funciones basado en el análisis y la identificación de necesidades.

- Análisis y Propuesta de Valor

Realizar un análisis de valor y justificar la solución adoptada, asegurando su viabilidad y eficiencia.

- Prototipaje, Testeo e Iteración

Desarrollar habilidades en prototipado, testeo e iteración para mejorar continuamente el diseño.

- Desarrollo de la Cultura del Diseño

Fomentar una comprensión profunda y una apreciación por la cultura del diseño, integrando valores

estéticos y funcionales.

- Dominio de los Lenguajes de Proyecto

Utilizar lenguajes visuales, técnicos, conceptuales, funcionales y gráficos para comunicar ideas y soluciones de forma efectiva.

- Elaboración de la Memoria Descriptiva

Redactar una memoria descriptiva que documente el proceso, decisiones y resultados del proyecto.

- Presentación de Proyectos

Presentar los proyectos destacando la creatividad y originalidad, conocimiento técnico y materiales, capacidad de investigación y análisis, comunicación efectiva, planificación y gestión del proyecto, sostenibilidad y responsabilidad social, trabajo en equipo y colaboración.

- Compromiso con el Proyecto y el Contexto

Fomentar el autoanálisis como diseñadores y establecer un profundo compromiso con el proyecto y el contexto en el que se desarrolla.

Este conjunto de objetivos asegura que los estudiantes no sólo desarrollen habilidades técnicas y creativas, sino también una profunda comprensión del contexto y de los valores que deben guiar su práctica profesional en el campo del diseño de producto con un enfoque artesanal.

Recomendaciones

1. Formación Previa:

Haber Cursado Asignaturas Relacionadas: Se recomienda haber completado con éxito asignaturas anteriores de proyectos y las que estén vinculadas al desarrollo de maquetas y prototipos. Esto incluye tanto asignaturas de la mención de producto como de cualquier otro ámbito relacionado. Este conocimiento previo habrá proporcionado una sólida base en técnicas de diseño, herramientas de prototipado y metodologías de trabajo en proyectos.

Conocimientos básicos en diseño e ingeniería: Tener conocimientos previos en áreas como el diseño de productos, ingeniería de prototipos y gestión de proyectos puede ser muy útil. Familiarízate con conceptos básicos de UX/UI, modelado 3D, y herramientas de software de diseño como CAD, SketchUp, o Rhinoceros.

2. Asistencia y Participación:

Asistir a Todas las Clases: Es esencial participar en todas las sesiones de clase. La presencia regular ayuda a seguir el desarrollo del proyecto, recibir feedback inmediato del profesor y resolver dudas de forma oportuna. Es responsabilidad del alumno obtener las oportunas correcciones para el buen desarrollo de los proyectos.

Participar Activamente y Proactiva: No limitarse a asistir a clase. Participar en las discusiones, preguntar sobre los temas que se entiendan por completo, y compartir las ideas y opiniones propias con el grupo. La interacción activa es clave para profundizar en los conceptos y mejorar sus habilidades.

3. Gestión del Tiempo:

Planificar el trabajo: Seguimiento de los objetivos marcados por el profesor para cada fase del proyecto. Respetar los plazos para cada actividad específica.

Dedicar Tiempo de Calidad: dedicar tiempo suficiente y de calidad al trabajo del proyecto fuera de las horas de clase. La calidad del trabajo es tan importante como la cantidad de horas dedicadas.

4. Trabajo en Equipo:

Colaborar Efectivamente: Si el proyecto se realiza en grupo, trabajar de forma colaborativa y equitativa con los compañeros. Establecer roles claros y responsabilidades para cada miembro, con comunicación abierta y respetuosa.

Resolución de Conflictos: Si aparecen desacuerdos, buscar soluciones constructivas y equitativas. La capacidad de gestionar conflictos de forma profesional es esencial en el trabajo en equipo. (No esperar a última hora).

5. Investigación y Documentación:

Realizar Investigación Apropiaada: Investigar de forma exhaustiva sobre los temas relevantes para el proyecto. Estar al día con las tendencias y tecnologías actuales en el ámbito de trabajo.

Documentar el proceso: Mantener una documentación clara y completa de cada fase del proyecto. Esto incluye el registro de decisiones, borradores, pruebas de prototipos y feedback recibido. Una buena documentación será útil tanto para su presentación final como para posibles revisiones.

6. Preparación para la Evaluación:

Preparar la presentación final: dedicar tiempo a preparar una presentación clara y concisa de los resultados. Practicar la exposición y asegurarse de cubrir los aspectos clave del proyecto, como la definición del problema, las soluciones propuestas y los resultados obtenidos.

Revisar el trabajo realizado: Antes de la presentación final, revisa todo el trabajo realizado.

Comprueba que cumple con los requisitos de la asignatura y que se responden a todas las preguntas planteadas por el profesor.

7. Recursos Adicionales:

Consulta Recursos Adicionales: Utiliza libros, tutoriales online, y artículos relacionados con el proyecto para profundizar en los temas que resulten clave.

8. Mantenerse Motivados y Positivos:

Mantener una actitud positiva: la motivación y una actitud positiva ante los retos son claves para superar dificultades. Aprovecha los errores como oportunidades de aprendizaje y mantén tu foco en los objetivos del proyecto.

Siguiendo estas recomendaciones, las posibilidades de éxito en la asignatura aumentan y pueden gestionarse mejor tanto los aspectos técnicos como los relacionados con el trabajo en equipo y la organización personal.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

En esta asignatura, los estudiantes trabajarán a fondo diversos aspectos del diseño de productos con especial enfoque en la sostenibilidad y la expresión gráfica. El curso se divide en dos grandes áreas de conocimiento y práctica: la expresión gráfica y la expresión formal a través del prototipado, con el objetivo de desarrollar productos viables en un contexto de sostenibilidad e innovación.

1. Expresión Gráfica

- Dibujo Manual y Digital: Se fomentará la expresión gráfica mediante técnicas de dibujo tanto manuales como digitales. Los estudiantes tendrán que hacer uso de herramientas tradicionales como el esbozo a mano alzada, así como herramientas digitales como CAD, SketchUp y otros software de diseño para la creación de representaciones visuales de sus ideas.
- Variantes de la Expresión Gráfica: Los contenidos tendrán que incluir el estudio de diferentes técnicas y estilos de dibujo para representar conceptos e ideas. Se pondrá énfasis en la creación de maquetas y esquemas visuales que ayuden a comunicar las ideas de forma clara y efectiva.

2. Expresión Formal y Prototipado

- Desarrollo de Prototipos: Los estudiantes tendrán que crear prototipos físicos y/o digitales de sus ideas. Se pueden utilizar técnicas de prototipado como la impresión 3D, el modelado en 3D, y otros métodos para la creación de maquetas y prototipos funcionales.
- Materialidad y Diseño Sostenible: Se trabajará sobre cómo seleccionar materiales adecuados y cómo diseñar productos teniendo en cuenta el ciclo de vida del producto, desde la producción hasta el final de su uso, con un enfoque en la sostenibilidad ambiental y social.

3. Ejercicios de Mayor Intensidad

- Cinco Ejercicios: Durante la primera parte del semestre, se realizarán cinco ejercicios intensivos de corta duración, cada uno diseñado para explorar y consolidar conceptos clave de la asignatura. Estos ejercicios se centrarán en la materialidad de los objetos y la solución de problemas de diseño a través de la práctica.
- Asimilación de Conceptos: Los ejercicios servirán para asimilar conceptos teóricos y prácticos relacionados con la materialidad, la sostenibilidad, y la creación de soluciones formales innovadoras.

4. Proyecto Final

- Desarrollo Orientado en el Mercado: El proyecto final es una oportunidad para los estudiantes de crear un producto desde la idea inicial hasta una propuesta de mercado. Los estudiantes trabajarán con perfiles de empresa reales o ficticios para analizar las dinámicas empresariales y proponer un producto viable y sostenible. Posibilidad de profundizar en el primer proyecto o generar uno nuevo, a criterio y consulta con el docente.

- **Análisis y Reflexión:** Los estudiantes tendrán que analizar el contexto del mercado, reflexionar sobre las necesidades de los usuarios, y proponer soluciones que sean sostenibles y respetuosas con el medio ambiente y la sociedad, en relación a un marco de proyectos no seriados, a través de tiradas cortas o artesanales.
- **Documentación del Proceso:** El proyecto final incluirá la documentación completa del proceso, que debe recoger una memoria detallada, borradores iniciales, influencias, marco inicial de trabajo, propuesta de diseño, evolución argumentada, y el resultado final. Esta documentación servirá para evaluar las competencias adquiridas en el curso.

5. Evaluación de Competencias

- **Trabajo Autónomo y Argumentación:** Se valorará la capacidad de trabajar de forma autónoma, argumentar las ideas de forma coherente y estructurada, y presentar un discurso basado en una investigación rigurosa. Los estudiantes tendrán que demostrar habilidades en la creación de un entorno de trabajo que facilite el desarrollo de proyectos originales e innovadores.
- **Competencias Específicas:** Se prestará especial atención a las competencias mostradas en el desarrollo del proyecto, incluyendo la calidad del prototipo, la sostenibilidad de las soluciones propuestas, y la presentación final del trabajo.

Metodología docente:

La metodología docente de la asignatura está diseñada para combinar teoría y práctica con el objetivo de proporcionar a los estudiantes una formación integral en el diseño de productos de orientación no seriada. El curso se divide en dos grandes partes: una componente teórica y otra de carácter práctico, con actividades formativas que permitirán a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales.

1. Componente Teórico

Clases Magistrales: La primera parte de las sesiones se dedicará a la presentación de contenidos teóricos. A través de clases magistrales, los estudiantes serán introducidos en los conceptos fundamentales del diseño de productos no seriados, artesanía, series cortas, y las técnicas de expresión gráfica y prototipado. Este momento teórico servirá para establecer una sólida base de conocimiento sobre los temas tratados.

Debates y Reflexiones: Las sesiones teóricas incluirán espacios para el debate abierto, donde los estudiantes podrán discutir sus percepciones y opiniones sobre los contenidos presentados. Este enfoque participativo fomenta una comprensión crítica y profunda de los temas abordados y anima a los estudiantes a reflexionar sobre su aplicación práctica.

2. Componente Práctico

Sesiones Prácticas: En la segunda parte de las sesiones, se hará énfasis en actividades prácticas en las que los estudiantes aplicarán los conocimientos teóricos a la resolución de las actividades relacionadas con su proyecto.

Desarrollo de Ejercicios: Los estudiantes trabajarán en varios ejercicios de carácter intensivo que se llevarán a cabo a lo largo de las semanas. Cada ejercicio se cerrará con una presentación pública en la que los estudiantes mostrarán sus resultados y recibirán feedback tanto del profesorado como de los compañeros, favoreciendo una valoración compartida del trabajo realizado.

Tutorías Online: A las sesiones prácticas se les añadirán tutorías pactadas en formato online durante la semana. Estas tutorías permitirán a los estudiantes recibir apoyo individualizado, despejar dudas, y

hacer seguimiento del progreso de sus proyectos en momentos clave del proceso.

Actividades formativas:

El objetivo de la evaluación continua en esta asignatura es proporcionar a los estudiantes un feedback constante sobre su progreso académico, permitiéndoles mejorar y ajustar su proceso de aprendizaje a lo largo del curso. A través de este sistema, los estudiantes recibirán evaluaciones regulares que reflejarán tanto su rendimiento en las actividades formativas como su evolución en el desarrollo de competencias clave.

1. Evaluación Continua

La evaluación continua tiene como objetivo principal monitorizar el progreso de los estudiantes y facilitar oportunidades de mejora. Esta metodología permite a los estudiantes recibir constante retroalimentación sobre su rendimiento en diversas actividades formativas a lo largo del semestre.

- Feedback Regular: Los estudiantes recibirán feedback detallado sobre los ejercicios y el proyecto a medida que avance el curso. Este feedback incluirá tanto comentarios constructivos sobre los puntos fuertes y áreas de mejora, como sugerencias para la optimización de sus trabajos y procesos.
- Revisiones y Tutorías: Se organizarán sesiones de tutoría tanto individuales como grupales, donde los estudiantes podrán discutir sus avances con el profesorado, resolver dudas y ajustar sus estrategias de trabajo.

2. Criterios y Porcentajes de Evaluación

Los criterios de evaluación se basan en el desarrollo y presentación de los ejercicios prácticos, el proyecto final y la participación en clase. A continuación se detallan los porcentajes y aspectos específicos que se valorarán:

Ejercicios Prácticos: 50%

- Descripción: La evaluación de los cinco ejercicios prácticos se basará en la calidad de las soluciones propuestas, la creatividad y la resolución de los problemas planteados.

- Aspectos a Valorar:

Ejecución del trabajo: Capacidad para aplicar los conocimientos teóricos en la resolución de los ejercicios.

Participación y Colaboración: Actitud proactiva en el aula, contribución en los debates y colaboración con los compañeros.

Defensa de las Soluciones: Habilidad para argumentar y defender las decisiones de diseño tomadas durante el ejercicio.

- Porcentaje: 10% por cada ejercicio (5 ejercicios en total = 50%).

Proyecto Final: 40%

- Descripción: La evaluación del proyecto final se basará en la autonomía, la responsabilidad y la calidad del trabajo realizado a lo largo del curso.

- Aspectos a Valorar:

Desarrollo del Proyecto: Calidad y coherencia de la evolución del proyecto, desde su concepción inicial hasta su presentación final.

Trabajo Autónomo: Capacidad para gestionar el proyecto de forma independiente y responsable.

Documentación: Completez y claridad en la documentación del proceso creativo, incluyendo la memoria, borradores, y reflexión sobre el trabajo realizado.

- Porcentaje: 40% del total de la evaluación.

Participación y Debates: 10%

- Descripción: La participación activa en las discusiones teóricas y prácticas es un aspecto clave del curso.

- Aspectos a Valorar:

Intervención en Debates: Calidad de las aportaciones durante las sesiones de debate y discusión.

Interés e Iniciativa: Actitud en el aula, incluyendo la iniciativa en la resolución de problemas y la colaboración con sus compañeros.

Porcentaje: 10% del total de la evaluación.

4. Procedimiento de Evaluación

Los procesos de evaluación se llevarán a cabo de la siguiente forma:

- Evaluación de los Ejercicios: Tras la realización de cada ejercicio, los estudiantes recibirán feedback sobre su trabajo, acompañado de la nota correspondiente según los criterios establecidos.

- Evaluación del Proyecto Final: El proyecto final será evaluado a partir de la presentación pública del trabajo, la calidad del prototipo y la documentación completa del proceso. El feedback se proporcionará en sesiones de corrección y revisión final del proyecto.

- Evaluación de la Participación: La participación y el compromiso en las sesiones de clase serán evaluados de forma continua y se reflejarán en la nota final de la asignatura.

En resumen, el sistema de evaluación de la asignatura combina una metodología de evaluación continua con actividades formativas específicas y una prueba de síntesis para segundas matrículas. El objetivo es garantizar que los estudiantes tengan oportunidades constantes para mostrar sus conocimientos, recibir feedback y mejorar sus competencias a lo largo del curso.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

La nota final de la asignatura se determinará a partir de un sistema de evaluación continua que tiene en cuenta varios aspectos del rendimiento de los estudiantes a lo largo del curso. Este sistema busca evaluar no sólo el resultado de los trabajos realizados, sino también el proceso de aprendizaje y la participación activa en las actividades formativas. A continuación se detallan los criterios de evaluación y el procedimiento para el cálculo de la nota final de la asignatura.

1. Evaluación Continua

La evaluación continua es un enfoque integral que valora varios componentes del proceso de aprendizaje a lo largo del curso. Se basa en los siguientes aspectos:

Asistencia en el Aula: La presencia regular en clase es esencial para la participación efectiva en las actividades formativas y el desarrollo del conocimiento. La asistencia será registrada y se tendrá en cuenta para la evaluación final.

Evolución en los proyectos: Se valorará el progreso de cada estudiante en el desarrollo de los proyectos asignados, teniendo en cuenta la mejora continua en el trabajo práctico y la aplicación de los conocimientos teóricos.

Participación en Aula y Debates: La calidad de la participación en las discusiones y debates, tanto en la valoración de los proyectos propios como en la crítica constructiva de los proyectos de los compañeros, será un aspecto importante a la hora de determinar la nota final.

2. Criterios de Puntuación

La puntuación de los ejercicios y proyectos se basará en una escala de 0 a 10. A continuación se detallan los criterios de puntuación y los porcentajes correspondientes:

Ejercicios Prácticos (50% de la Nota Final):

Puntuación: 10% por cada ejercicio (5 ejercicios en total = 50% de la nota final).

Criterios de Valoración:

Calidad del trabajo: Capacidad para aplicar conceptos teóricos y prácticos en los ejercicios.

Participación y Colaboración: Actitud proactiva en las sesiones de clase y contribución a los debates y actividades grupales.

Defensa de Soluciones: Habilidad para argumentar y justificar las decisiones de diseño tomadas durante cada ejercicio.

Proyecto Final (40% de la Nota Final):

Puntuación: Evaluación basada en la calidad general del proyecto.

Criterios de Valoración:

Desarrollo del Proyecto: Calidad de la idea, diseño e implementación del proyecto final.

Trabajo Autónomo y Responsabilidad: Capacidad para gestionar el proyecto de forma independiente y responsable, incluyendo la documentación y la presentación del proyecto.

Sostenibilidad y Viabilidad: Evaluación de la sostenibilidad del producto propuesto y su viabilidad en el mercado.

Participación y Debates (10% de la Nota Final):

Puntuación: Evaluación basada en la implicación activa en discusiones y sesiones de clase.

Criterios de Valoración:

Intervención en Debates: Calidad y relevancia de las aportaciones en las discusiones y valoraciones.

Interés e Iniciativa: Actitud en el aula e iniciativa en la resolución de problemas y colaboración en las actividades.

3. Procedimiento de Evaluación

El procedimiento para la evaluación continua y la determinación de la nota final seguirá estos pasos:

Evaluación de Ejercicios y Proyectos: Cada ejercicio y el proyecto final serán evaluados de forma individual, con una puntuación de 0 a 10 basada en los criterios establecidos. Las notas serán comunicadas a los estudiantes junto con el feedback detallado.

Participación y Asistencia: Se registrará la asistencia a clase y se valorará la participación en las discusiones y debates. Esta valoración influirá en la nota final de la asignatura según el porcentaje establecido.

Cálculo de la Nota Final: La nota final se calculará combinando las puntuaciones obtenidas en los ejercicios prácticos (50%), el proyecto final (40%) y la participación y debates (10%).

Fórmula de Cálculo de la Nota Final:

$$\text{Nota Final} = (\text{Media Ejercicios} \times 0.50) + (\text{Nota Proyecto Final} \times 0.40) + (\text{Nota Participación y Debates} \times 0.10)$$

$$\text{Nota Final} = (\text{Media Ejercicios} \times 0.50) + (\text{Nota Proyecto Final} \times 0.40) + (\text{Nota Participación y Debates} \times 0.10)$$

Media Ejercicios: Media de las puntuaciones obtenidas en los cinco ejercicios prácticos.

Nota Proyecto Final: Puntuación obtenida en la evaluación del proyecto final.

Nota Participación y Debates: Valoración de la participación activa en clase.

Proceso de revisión

La reevaluación en esta asignatura se limitará exclusivamente al proyecto final y permitirá a los estudiantes la posibilidad de mejorar su nota, siempre que se cumplan ciertos requisitos. A

continuación se detallan las condiciones y el procedimiento para la reevaluación:

1. Condiciones para la Reevaluación

Ámbito de Reevaluación: La reevaluación sólo se podrá realizar para el proyecto final de la asignatura. No podrá solicitarse reevaluación para los ejercicios prácticos individuales.

Porcentaje Máximo de Recuperación: La reevaluación del proyecto final podrá representar como máximo el 50% de la nota total de la asignatura. Esto significa que, en caso de reevaluación, la nota obtenida en el proyecto final podrá sustituir hasta el 50% de la nota total del curso.

2. Procedimiento de Reevaluación

Reevaluación del Proyecto Final: Los estudiantes que deseen solicitar la reevaluación del proyecto final tendrán que presentar una versión revisada y mejorada de su proyecto, teniendo en cuenta el feedback recibido durante el curso.

Revisión del trabajo: La nueva versión del proyecto deberá demostrar una mejora sustancial respecto a la versión inicial. Los estudiantes tendrán que justificar las modificaciones realizadas y mostrar cómo han resuelto las deficiencias identificadas en la primera evaluación.

Fecha y Plazo: La fecha y el plazo para presentar la solicitud de reevaluación serán establecidos por el profesorado al final del semestre. Los estudiantes tendrán que seguir el calendario indicado para la presentación del trabajo revisado.

3. Evaluación de la Reevaluación

Reevaluación de la Nota del Proyecto: La nota del proyecto final será revisada y nueva nota obtenida en la reevaluación sustituirá a la nota original del proyecto final, si la nueva nota es superior.

Porcentaje de la Nota Final: La nota del proyecto final reevaluado representará hasta el 50% de la nota total de la asignatura, mientras que el 50% restante estará basada en las notas de los ejercicios prácticos (50%), según los porcentajes establecidos inicialmente.

4. Requisitos para la Reevaluación

Calificación Mínima: Por ser elegible para la reevaluación, el estudiante deberá haber obtenido una nota mínima de 3.5 en el proyecto final en la primera evaluación.

Revisión de los Feedbacks: Los estudiantes tendrán que revisar detalladamente el feedback recibido sobre el proyecto final y demostrar que han aplicado las mejoras sugeridas.

En resumen, la reevaluación permite a los estudiantes mejorar su nota final a través de una revisión del proyecto final. Esta revisión debe demostrar una mejora significativa en el trabajo inicial y estar dentro de los límites establecidos para el porcentaje de recuperación de la nota. El proceso incluye la presentación de una versión mejorada del proyecto, cuya revisión será evaluada según los mismos criterios que la evaluación inicial.

Bibliografía y Recursos

Libros

- Hurff, S. (2014). Designing Products People Love: How Great Designers Create Successful Products. O'Reilly Media. Referencia APA: Hurff, S. (2014). Designing products people love: How great designers create successful products. O'Reilly Media. Descripción: Este libro ofrece una perspectiva práctica sobre el diseño de productos con un enfoque en la experiencia del usuario y el desarrollo de productos artesanales y personalizados.

- Meybaum, H. (2012). Art de Product Design: Changing the Way You Work with Designers. Wiley. Referencia APA: Meybaum, H. (2012). Arte de producto design: Encrucijada el trabajo de designers. Wiley. Descripción: Un texto sobre cómo los diseñadores pueden colaborar con otros profesionales en el proceso de creación de productos, ideal para entender los aspectos de diseño en proyectos artesanales y de pequeñas series.

- Norman, DA (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books. (Revisión) Referencia APA: Norman, DA (2013). The design of everyday things. Basic Books. Descripción: Un libro fundamental sobre el diseño centrado en el usuario, que ofrece una sólida base en los principios del diseño de productos, aplicable a diseños no seriados y artesanales.

- McElroy, K. (2015). Prototyping for Designers: Developing los Best Digital and Physical Products. Rockport Publishers. Referencia APA: McElroy, K. (2015). Prototyping for designers: Desarrollar los mejores productos digitales y físicos. Rockport Publishers. Descripción: Un libro que explora técnicas de prototipado tanto para productos físicos como digitales, útil para la fase de creación de maquetas y prototipos en proyectos artesanales.

- Williams, NS (2019). Artisanal Design: Working with Your Hands. Shambhala. Referencia APA: Williams, NS (2019). Artisanal design: Working with your hands. Shambhala. Descripción: Un enfoque práctico en el diseño artesanal, ideal para entender las técnicas y metodologías en el contexto del diseño de productos no seriados.

Artículos Académicos

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

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

- Hunt, SJ (2019). El role de prototyping en craft product development. *Design Studies*, 61, 43-59.

Referencia APA: Hunt, SJ (2019). El role de prototyping en craft product development. *Design Studies*, 61, 43-59. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.12.003>

Contenido: 3

Breve descripción:

Esta asignatura de "creación audiovisual" será un espacio de juego y de exploración artística, así como de indagación personal mediante la expresión cinematográfica.

Partiendo de la filosofía "do it yourself", cada alumno realizará un total de 3 cortometrajes y aprenderá metodologías que le servirán para encarar cualquier tipo de encargo audiovisual futuro.

Objetivos Formativos:

El lenguaje audiovisual tiene gran preponderancia en nuestro día a día y la tendrá aún más en un futuro. Sea en el ámbito personal o profesional, hoy es imprescindible dominarlo y poder participar en él desde una visión propia y consciente. Educar la mirada y ser partícipes de ese cosmos de imágenes en movimiento es algo básico en cualquier trabajo creativo, pero también es una prioridad en términos humanistas.

En base a esta premisa, los objetivos principales de la asignatura serán los siguientes:

- Fundamentar los principios básicos de la producción audiovisual y cinematográfica.
- Aprender el principio de autoría: tener una mirada propia y desarrollarla.
- Entender los métodos, herramientas y materiales que se aplican en el ámbito cinematográfico.
- Ser capaces de aplicar estos métodos/herramientas en cualquier campo de la creación audiovisual y el diseño profesional.
- Producir 2 o 3 piezas por alumno como resultado de todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura.
- Analizar y debatir la dimensión ética y el impacto del medio en la sociedad.

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, así como aquellas vinculadas a las competencias de carácter Audiovisual (como por ejemplo los Recursos Audiovisuales de segundo curso). En consecuencia:

- Tener nociones básicas de postproducción de vídeo y sonido.
- Tener un interés genuino en contenidos audiovisuales (cine, publicidad, videoclips, documentales,

series, videoarte...)

-Entender el audiovisual no sólo como un medio sino como un fin en sí mismo.*

*Esta asignatura no se centrará tanto en los aspectos técnicos como en la dimensión conceptual de expresar ideas y emociones a través del lenguaje cinematográfico y tendrá un marcado enfoque práctico.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La idea de fondo es demostrar que todos podemos ser "filmmakers" si cumplimos con una serie de requisitos y nos ceñimos a una metodología.

-El primer ejercicio tendrá como objetivo principal crear una pieza audiovisual con material de archivo ya existente, "Found Footage", y con el consiguiente guión y trabajo de postproducción.

-En el segundo, se implementará el rodaje y el alumnado deberá propiciar un "dispositivo dramático" documental para conseguir manipular su entorno real con el objetivo establecido previamente.

-El tercero consistirá en la "intervención de un espacio público" real con el requisito de realizar un cortometraje.

Aparte de estas prácticas, se trabajarán exhaustivamente todas las fases de producción (ideación, guión, preproducción, rodaje, postproducción de imagen y sonido), se realizarán tratamientos audiovisuales, se hablará de formatos, del concepto de autoría y del funcionamiento del mundo profesional (productoras, clientes, encargos...).

También se introducirán conceptos como las narrativas fragmentadas o la AI (Inteligencia Artificial) como nuevo paradigma creativo.

Metodología docente:

El curso combinará las clases teóricas (siempre acompañadas con visionado de ejemplos para su análisis) con las tres grandes prácticas que lo vertebran: 3 piezas audiovisuales, de unos 3-6 minutos de duración, que dirigirá cada estudiante de forma independiente y con acompañamiento grupal.

Actividades formativas:

Se contempla la posibilidad de invitar a profesorado externo para enseñar contenido especializados como sería la "masterclass" de un director de fotografía o la visita a un estudio de postproducción de sonido relevantes del sector.*

*La asistencia será obligatoria, pero no se evaluará la actividad aparte.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Criterios de Evaluación:

La nota final de cada estudiante será un resultado de la siguiente suma de calificaciones:

- Asistencia a clase y puntualidad (25%)
- Actitud proactiva y participativa durante las clases (25%)
- Ejercicios finales presentados / demostrar en la práctica que se han alcanzado los conocimientos teóricos (50%)*

*El 50% de la nota final correspondiente a los ejercicios presentados se conforma de la siguiente manera:

Práctica 1: Cortometraje Autorretrato 25% (20% correspondiente al vídeo y 5% correspondiente a la memoria audiovisual)

Práctica 2: Cortometraje Dispositivo dramático 25% (20% correspondiente al vídeo y 5% correspondiente a la memoria audiovisual)

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado se realizará según calendario lectivo.



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

Bibliografía y Recursos

Visionar: Cousins, Mark, "The story of film", serie documental que se puede encontrar en la plataforma Film: www.filmin.es/serie/the-story-of-film

Leer: Bazin, André, "¿Qué es el cine?", un libro sobre la naturaleza del lenguaje cinematográfico y el hecho creativo.

Rosenbaum, Jonathan, "Mutaciones del cine contemporáneo", libro que aborda el cine de hoy y mañana, así como la evolución del lenguaje cinematográfico y su encaje en la industria.

Contenido: 4

Breve descripción:

El objetivo principal de la asignatura es introducir al alumnado en el mundo del diseño editorial. Se aportarán los conocimientos teóricos necesarios para que tenga una visión clara de las principales ramas que lo forman: libros, revistas, periódicos, fanzines, etc. Se definirán las particularidades de cada rama, origen, evolución y tendencia actual.

En la vertiente práctica de la asignatura, el alumnado aprenderá a desarrollar un proyecto editorial pasando por todas sus fases, desde la fase inicial de conceptualización y edición hasta su realización final (producción).

Objetivos Formativos:

Dominar los elementos básicos que conforman el diseño gráfico: conceptualización, tipografía, composición, dirección de arte y producción.

A tomar a manejar un proyecto de larga duración.

Aprender a contar y defender el proyecto en público.

Recomendaciones

De cara al proyecto editorial, se recomienda al alumnado que sea muy constante con su trabajo y que asista a todas las clases, donde se impartirán al inicio de cada sesión contenidos teóricos que le permitirán desarrollarlo con éxito. Si el trabajo no es constante, es difícil aprobar la asignatura, puesto que se trata de una carrera de fondo para ejecutar un proyecto que es imposible resolver en poco tiempo. Es esencial también la realización de tutorías cada clase con la profesora para revisar la evolución del trabajo y realizar las correcciones y mejoras necesarias para acabar con éxito el proyecto.

También se recomienda haber cursado la asignatura de 2º Representaciones digitales aplicadas al diseño de texto e imagen.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura transcurrirá entre dos bloques:

BLOQUE I

Cápsulas teóricas (15-20 minutos) al inicio de la clase que acompañarán al proyecto durante todo el semestre para que el alumnado tenga conocimientos y referencias sobre la materia y pueda aplicarlos correctamente en la parte práctica.

Se tratarán varios temas, pequeñas monografías explicadas en soporte pdf que quedarán a disposición del estudiante. Se aportarán referencias bibliográficas, vídeos, recursos online, etc.

Algunos de los temas que se tratarán en este apartado serán:

- Repaso antecedentes históricos
- Definición y contextualización: el libro, la revista, el diario
- Case studies
- Tipografía y layout
- Dirección de arte
- Infografía
- Sistemas de producción
- Últimas tendencias panorama actual diseño editorial (nacional/internacional)

El bloque I ocupará un 30% de las horas de clase de la asignatura.

BLOQUE II

El eje principal será un proyecto que se realizará de forma individual o por parejas (en función del tamaño del grupo).

Habrà que realizar una publicación pasando por todas sus fases, desde la conceptualización hasta la producción final. La elección temática será totalmente libre.

- Análisis y crítica. Estudio de los modelos existentes en el mercado teniendo en cuenta parámetros conceptuales, formales, funcionales y comerciales: contenidos, estructura, jerarquía, ritmo, legibilidad, producción, usos, público, viabilidad comercial.
- Conceptualización. Elección del tema sobre el que girará la publicación. Estudio de referentes en el mercado del mismo tema. Presentación de objetivos y viabilidad del proyecto. Propuesta, jerarquización y distribución de los contenidos.
- Diseño. Definición de la estructura y layout de la publicación, diseño de la maqueta, tipografías escogidas, estilos, etc.
- Edición gráfica. Análisis y discriminación del material gráfico. Tratamiento de fotografías,

ilustraciones e infografías. Dirección de arte.

- Maquetación.
- Producción. Realización de una maqueta de la publicación entera a tamaño real y en color. Impresa, corta y encuadernada. Metodología docente y actividades formativas.

El Bloque II ocupará un 70% de las horas de clase de la asignatura.

Metodología docente:

- Las clases combinan pequeñas cápsulas teóricas con clases de taller.
- Durante el rato de taller, cada alumno trabajará con su portátil.
- Se realizarán revisiones individuales y colectivas a lo largo del semestre, fomentando las habilidades de presentación del trabajo, la crítica constructiva colectiva y la autocrítica.
- Habrá tres sesiones de control a lo largo del proyecto donde cada alumno deberá presentar ante el resto el estado de su proyecto y una entrega final.
- Al final de semestre se hará una selección de las mejores publicaciones y sus autores/as harán una presentación para toda la clase que además estará abierta al resto de Eina.
- Todos los días se anotará si el estado del proyecto de cada alumno ha sido revisado.

Actividades formativas:

Clases Teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Clases magistrales

Trabajo de taller

ECTS: 60%

Trabajo autónomo: trabajo autónomo para el desarrollo del proyecto. Incluye sesiones públicas de presentación de proyectos.

Tutorías

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección del trabajo autónomo

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

A lo largo del semestre, habrá sesiones de control de proyecto para poder realizar un seguimiento continuo de la evolución del estudiante. Habrá sesiones individuales y colectivas, en las que se requerirá la participación del estudiante.

Aunque habrá una semana de reevaluación antes del cierre del semestre, para poder aprobar la asignatura es necesario haber aprobado todas las evaluaciones parciales (sesiones de control) que se harán a lo largo del mismo, ya que el sistema de evaluación es continuo. Tampoco podrán aprobar la asignatura aquellos que no hayan asistido regularmente a clase.

Evidencias de evaluación:

Controles parciales: se evalúan los siguientes criterios (creatividad, tipografía, dirección de arte, composición) = 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

-

Producción proyecto = 15% de la nota

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado. Ésta se realizará según calendario lectivo.

Bibliografía y Recursos

BRINGHURST, R. Los elementos de 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. Editores. Fully Booked: Ink on Paper. Gestalten, 2013

JARDÍN, 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. y EHMANN, S. Turning Pages. Editorial Design for Print Media. Editorial Gestalten, 2011

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

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

LEWIS, A. So You Want to Publish en 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.

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

ONLINE

Tipografía y documentación:

<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>

Libros y Revistas:

<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/>

Contenido: 5

Breve descripción:

La asignatura está pensada para acercar al alumnado técnicas y métodos de investigación provenientes de otras disciplinas que puedan utilizarse en los procesos proyectuales de diseño. A través del descubrimiento de estas herramientas proyectuales y de investigación interdisciplinarias, los estudiantes trabajarán tres ejercicios que abordarán retos complejos contemporáneos con el objetivo de fomentar la reflexión crítica a través de la práctica del diseño.

Objetivos Formativos:

El principal objetivo de la asignatura es dar herramientas al alumnado para que apliquen la interdisciplinariedad en sus procesos proyectuales.

Otros objetivos específicos son:

Desarrollar proyectos que conecten disciplinas diversas en respuesta a problemas contemporáneos.

Experimentar con metodologías proyectuales híbridas y técnicas de investigación procedentes de otras disciplinas.

Reflexionar sobre el papel del diseño como agente por la transformación ecosocial.

Fomentar el trabajo colaborativo, cooperativo e interdisciplinar.

Recomendaciones

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura se estructura principalmente a través de tres ejercicios, acompañados de una base teórica. Ésta se proporciona al inicio de curso ya las sesiones iniciales de cada uno de los ejercicios. Las sesiones a lo largo del curso serán talleres abiertos de cocreación, seguimiento, discusión e intercambio.

Cada ejercicio consta de tres partes; (1) Una parte inicial de investigación y configuración metodológica, (2) una segunda parte de aplicación de la metodología y realización del ejercicio, y (3) una parte final de presentación oral y escrita (según el ejercicio será diferente) de los resultados.

Metodología docente:

Los ejercicios están pensados para el trabajo en grupo (ejercicio 1), el trabajo en equipos de 2 personas (ejercicio 2) y el trabajo individual (ejercicio 3).

Las entregas durante el curso están divididas según los tres ejercicios:

- 1- Entrega y resultados del ejercicio 1: Infografía ACV= PDF descriptivo del análisis realizado (individual) + presentación final (grupo). (20% de la nota final).
- 2- Entrega y resultados del ejercicio 2: Ensayo escrito (individual) + presentación final (grupo). (25% de la nota final).
- 3- Entrega y resultados del ejercicio 3: Artefacto diseñado + memoria escrita de todo el proceso + presentación final (todo individual) (45% de la nota final).
- 4- Participación y asistencia: 10% de la nota final.

Actividades formativas:

Sesión inicial: Introducción y marco conceptual (semana 1)

La primera sesión teórica está pensada para exponer las relaciones entre el diseño y otras disciplinas a través de estudio de casos y ejemplos. Se introducirán metodologías de investigación interdisciplinar, se presentarán técnicas y ejercicios de investigación y pautas para la creación de metodologías propias. Se presentarán varios conflictos ecosociales para su abordaje a lo largo del curso a través de los ejercicios. Se crearán los grupos interdisciplinares para el primer ejercicio.

Ejercicios

Los ejercicios están pensados para abordar desde la interdisciplinariedad diversas escalas; el objeto, el sistema y el territorio.

Ejercicio 1 (Objeto-Sistema): En este primer ejercicio se trabajará en grupos, formados por alumnos provenientes de las diferentes menciones (diseño interiores, producto, gráfico, cultura del diseño). En este primer ejercicio se abordará el diseño desde lo cotidiano, desde el objeto/artefacto concreto. En este caso, se analizará un objeto/artefacto desde una perspectiva ecosocial y se trabajará colectivamente para entender su relación con el entorno. Se trabajarán diversas metodologías de

análisis procedentes de otras disciplinas.

Ejercicio 2 (Comunidad): En este segundo ejercicio se trabajará por parejas, formadas por alumnos provenientes de las diferentes menciones. En este segundo ejercicio se abordará desde una perspectiva sistémica y pensando en propuestas que impacten positivamente en la comunidad.

Ejercicio 3 (Territorio): En este último ejercicio se trabajará de forma individual. El objetivo es que el alumno construya un proceso metodológico propio a través de diversas herramientas y técnicas presentadas a lo largo del curso. Este último ejercicio se abordará desde una perspectiva de territorio y biorregional, de este modo se investigará un contexto concreto y la relación de las dinámicas locales y cómo éstas impactan a escala global.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

- 1- Entrega y resultados del ejercicio 1: Infografía ACV= PDF descriptivo del análisis realizado (individual) + presentación final (grupo). (20% de la nota final).
- 2- Entrega y resultados del ejercicio 2: Ensayo escrito (individual) + presentación final (grupo). (25% de la nota final).
- 3- Entrega y resultados del ejercicio 3: Artefacto diseñado + memoria escrita de todo el proceso + presentación final (todo individual) (45% de la nota final).
- 4- Participación y asistencia: 10% de la nota final.

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada en el calendario lectivo.

Bibliografía y 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, y 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: En 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). Activo Hope : se hace en el mensaje que no se goza crazy. New World Library.
- van Zeeland, E. (2024). Design principles of the pluriversal design paradigm. In C. , HP , FL , 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). En learning journey into contemporary bioregionalism. People and Nature, 5(6), 2124–2140. <https://doi.org/10.1002/pan3.10548>
- Economía del bien común <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>

Contenido: 6

Breve descripción:

Tras la realización de proyectos de diseño específicos que se ha realizado en las asignaturas Proyectos 1,2,3 y 4, los estudiantes pueden optar nuevamente a realizar proyectos que se corresponden con la oferta de menciones del Grado.

En el tercer curso se cambia la exigencia en el abordaje y aprovechamiento de los ejercicios. Se exige mayor detalle y se pide una complejidad de soluciones al máximo nivel.

Objetivos Formativos:

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas y estructurándolas para aportar ideas y soluciones plausibles desde el diseño.

Son igualmente objetivos:

- La realización de proyectos aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y requerimientos de programa simulados.
- Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de diseño y aportar soluciones alternativas a fin de evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.
- Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos, considerando sus requerimientos técnicos, procesos y costes a los que deberá estar sometido el proyecto.
- El estudiante deberá alcanzar capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.
- Se desarrollarán capacidades resolutivas y se fomentará la búsqueda de toma de decisiones.

Recomendaciones

Se recomienda entender la asignatura desde la experiencia, buscando nuevas dinámicas de proyectación para poder diseñar desde lo imprevisto. Se consigue fácilmente con una actitud abierta donde es necesario proyectar desde el juego.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura, basada en su carácter poliédrico, pretende consolidar los aprendizajes adquiridos con anterioridad en cuanto a metodología y conocimientos en la proyectación. En este caso, se potencia el trabajo de proyectos que investigan sobre los escenarios de diseño: distintos entornos del diseño de espacios; el espacio/luz: proyectar el espacio en relación con la iluminación; y lo efímero: espacios de temporalidad acotada.

Se trabajarán varios ejercicios y dos proyectos. El objetivo es diversificar al máximo, tanto la temática, como el contexto, como el proceso de trabajo, en los distintos proyectos.

PROGRAMA

Bloque 1. Entrenamiento proyectual

- Experiencias prácticas en el aula, con ejercicios vinculados a espacios efímeros, trabajados a partir de distintos motores: Actitud opuesta, Gravedad, Material, y Descontextualización.

Bloque 2: Desarrollo de proyecto con colaboración en Ferrocarrils de la Generalitat de Catalunya.

- Proyecto básico de un espacio polivalente exterior entre edificios.

Metodología docente:

El trabajo en equipo es una constante en la asignatura, además de realizar algunos proyectos en grupo, el debate en torno a la evolución de los proyectos es abierto y compartido.

Aparte de desarrollar los proyectos y ejercicios, tanto dentro como fuera del aula, éstos se presentarán públicamente.

Las aportaciones teóricas se realizarán a partir de los vínculos con los proyectos que se trabajarán durante el curso.

Actividades formativas:

- Clases teóricas: clases magistrales y debate en gran grupo

ECTS: 5%

Resultados de aprendizaje: CE1, CE2

- Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE7

- Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE5, CE6

- Presentación de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE6, CE17

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- Información y documentación: trabajo autónomo de búsqueda de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE19

- Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto

ECTS: 45%

Resultados de aprendizaje: CE19

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

- La calificación final del curso se basará en una evaluación continua del trabajo del estudiante.
- La profesora realizará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada.
- Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas detalladamente en esta guía docente.
- Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos y participación en el aula. El 35% de la nota corresponde a la suma de los 4 ejercicios del primer bloque. El 25% en la primera fase del proyecto central (búsqueda, conceptualización, bocetos). El 30% en la segunda fase del proyecto (desarrollo, representación y presentación). El 10% corresponde a la asistencia.

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado y se realizará según calendario lectivo. Para participar en la reevaluación el alumnado debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Bibliografía y Recursos

Vinculada a los espacios efímeros

- Rudolf Arnheim (1993) Arte y percepción visual. Alianza Forma.
- Pedro Azara y Carlos Guri. (2003) Arquitectos en escena. GG. Artes Escénicas.
- 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 y 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 en arte director dos. Silman-James
- Andrew Todd y 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