



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

## DISSENY I MOBILITAT

Alex Fernandez Camps

Professor Responsable: Alex Fernandez Camps

Grup: 1

Codi: 105716

Crèdits: 6 ECTS

Curs:

Semestre: 1

Tipologia: Optativa

Matèria: Processos de Disseny

Horaris:

<b>Grup</b>	<b>Horaris</b>	<b>Professor</b>
1	Dilluns 10:30 - 13:30	Alex Fernandez Camps



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

## Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura

Recomanacions

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Resultats d'Aprenentatge

## Presentació de l'assignatura

### **Breu descripció:**

Tot aspecte, activitat, objecte, espai, es pot pensar, crear-se i viure des d'un punt de vista dinàmic (real i viu, més pràctic), o des d'un punt de vista més estàtic (ideal i escènic, més teòric).

És una assignatura plantejada de manera àmplia i transversal, que és recomanable tant per a alumnes d'espais com per a alumnes de producte.

### **Objectius Formatius:**

L'objectiu general d'aquesta assignatura és aprofundir en alguna cosa del vostre interès, i replantejar-ho des d'aquest punt de vista dinàmic, propi de la mobilitat.

Podríem establir dos eixos principals:

1- Gaudir estructurant aquests objectius de manera personal (individual) i fer-los encaixar en l'estructura de l'assignatura com a marc comú (considero que n'és el principal objectiu formatiu). És a dir, d'alguna manera, 'dissenyar junts' el procés que volem seguir a l'assignatura, com a exercici en si mateix.

Un cop establert aquest marc més general:

2- Un exercici més individual de, a partir d'entendre la mobilitat com una acció, cercar unes millores concretes, en un camp concret, i en un format fàcil de compartir.

## Recomanacions

És una assignatura plantejada de manera àmplia i transversal, que és recomanable tant per a alumnes d'espais com per a alumnes de producte.

La mobilitat no és un producte ni és un espai. És una acció que és sempre afecta tots dos.

## Continguts i Metodologia

### **Breu descripció:**

Tot aspecte, activitat, objecte, espai, es pot pensar, crear-se i viure des d'un punt de vista dinàmic (real i viu, més pràctic), o des d'un punt de vista més estàtic (ideal i escènic, més teòric).

És una assignatura plantejada de manera àmplia i transversal, que és recomanable tant per a alumnes d'espais com per a alumnes de producte.

Quan es realitza qualsevol projecte de disseny, és inevitable plantejar-se la mobilitat com a part essencial del mateix (de fet la immobilitat pot concebre's com una manera de mobilitat, o regulació a mínims); per tant, dissenyar des de la mobilitat és una actitud, una manera d'entendre el disseny (i la vida).

La Mobilitat, ja com a assignatura a EINA, està entesa com una acció (no necessàriament com un vehicle), i per tant està plantejada de manera especialment oberta, encara que amb una vocació pràctica i directa (però sense una obsessió pel pragmatisme).

Alhora, com a professional, la meua intenció és acompanyar qualsevol tema que s'abordi amb una vocació postacadèmica, i anar aclarint tranquil·lament aquests interrogants que van sorgint sobre els passos posteriors a aquesta etapa d'estudiant que arriba a un punt clau per moure's cap a nous estadis de més especialització.

### **Metodologia docent:**

Si es tracta d'una assignatura basada en un projecte, la metodologia serà:

- Definició dun camp d'intervenció.
- Observació i anàlisi del mateix.
- Detecció d'una oportunitat de millora com a objectiu.
- Representació del mateix (fins a un estadi que sigui raonable)

Les eines al servei de presentar i compartir cada fase seran:

- Memòries amb eines textuais i/o visuals (en funció de les necessitats del projecte)
- Representacions gràfiques i textuais del mateix, en un estat conceptual avançat, que permeti apuntar una viabilitat amb garanties.
- Una mostra pràctica de la viabilitat esmentada (per exemple una maqueta si es tracta d'un objecte, una explicació del funcionament i les interfícies si fos una app,... )

### **Activitats formatives:**

Les pròpies d'una assignatura experiencial de projectes. Cal destacar que la diversitat entre les àrees dels projectes (amb els seus processos) dels diferents participants té també un valor formatiu interessant.

## 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.

El sistema d'avaluació serà segons aquest criteri:

10% assistència

30% descripció del projecte, context, i la memòria del procés realitzat.

30% representació gràfica del projecte.

30% maqueta del projecte (física o virtual, si fos un servei).

L'objectiu dels suports textuais, gràfics i/o físics és la definició del projecte i la possibilitat de compartir el coneixement adquirit.

### **Procés de revisió**

La revisió de la nota es podrà fer en la data que s'estipuli en publicar-la, prèvia confirmació al professor per correu electrònic 72h abans.

La revisió dels projectes en cada sessió portarà implícita l'orientació sobre la gestió i la realització

dels mateixos, i cadascuna de les seves fases.

## Resultats d'aprenentatge de la matèria

### **Coneixements**

Reconèixer les similituds i les diferències d'un projecte de disseny amb altres de similars dins del context de l'oferta existent al mercat. (KT01)

### **Habilitats**

Relacionar conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny en el desenvolupament de projectes de disseny integrals. (ST09)

Aplicar les metodologies de recerca i avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte. (ST10)

Desenvolupar l'anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte, identificant les característiques pròpies del sector professional del disseny mitjançant la incorporació de la perspectiva de gènere i de criteris de diversitat a l'estudi del context i dels seus grups d'interès. (ST02)

## Resultats d'aprenentatge de la titulació

### **Coneixements**

Referenciar correctament les fonts documentals, la bibliografia necessària i el coneixement de l'entorn patrimonial tant per a la projecció com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny i/o l'art.

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.

Descriure el marc legal i els valors deontològics i ètics de l'àmbit professional del disseny, així com els contextos i agents que els apliquen, posant especial èmfasi en els aspectes relacionats amb els drets democràtics, així com amb els drets humans i fonamentals.

### **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

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.

Emetre judicis de valor respecte a projectes de disseny, interpretant les dades i justificant la seva anàlisi crítica sobre la base dels coneixements adquirits sobre la comunicació gràfica, els espais i els objectes, així com als textos de referència..

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.

Avaluar la viabilitat social, econòmica, ambiental i tecnològica d'un projecte de disseny, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat com a criteris analítics clau, i garantint el respecte als drets fonamentals, la sostenibilitat i els valors democràtics.

## **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.



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

En funció del projecte. Serà part important de la investigació del mateix alumne.