



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 D'ELEMENTS LUMINICS

Jordi Blasi Mezquita

Profesor Responsable: Jordi Blasi Mezquita

Grupo: 1

Código: 105727

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 1

Tipología: Optativa

Materia: Procesos de Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Divendres 08:30 - 11:30	Jordi Blasi Mezquita



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

## Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

## Presentación de la asignatura

### Breve descripción:

La asignatura de Diseño de elementos lumínicos está orientada a la creación y desarrollo de una lámpara (de pie, de mesa, un aplique o un colgante) del ámbito decorativo, optimizado para facilitar su producción industrial. El proyecto se desarrollará en colaboración con una empresa de iluminación, que evaluará las propuestas finales de los estudiantes, valorando su viabilidad y posibilidad de comercialización. A partir de la experimentación formal resultante del prototipado, la asignatura construirá al alumno de los elementos conceptuales que faciliten la conceptualización de una propuesta solvente, funcional y que justifique su fabricación.

Durante las primeras sesiones, a partir del análisis, la observación y el diálogo, se introducirá al alumno en el proceso de conceptualización, siempre teniendo en cuenta el ámbito específico de la materia. Con este punto de partida el alumno desarrollará un trabajo más autónomo, siguiendo las pautas especificadas para la elaboración del proyecto hasta la entrega final de un prototipo funcional que deberá poder justificar tanto conceptualmente como por su viabilidad funcional y en relación con la optimización del proceso de fabricación, frente a los representantes de la empresa colaboradora.

### Objetivos Formativos:

- Conocer los fundamentos de la psicología de la percepción visual y del pensamiento visual.
- Desarrollar la capacidad de análisis, reflexión y crítica en el tratamiento de datos a partir de su base teórica, modelos, ejemplos y prácticas.
- Entrenar capacidades de pensamiento visual, creación y narración visual.
- Alcanzar criterios para elegir los recursos y la tipología infográfica según el caso.
- Desarrollar las capacidades para poder crear infografías y visualizaciones de datos.
- Conocer las últimas herramientas y técnicas para su visualización infográfica.
- Capacidad para realizar infografía transversal: informativos, institucionales, de empresa.
- Dotar al estudiante de los recursos conceptuales y materiales para el desarrollo de la propuesta.

## Recomendaciones

Para el buen funcionamiento del curso y garantizar la evolución de los diferentes proyectos, es importante que el estudiante tenga una visión panorámica tanto de los recursos que le ofrece la escuela a nivel de taller, así como de los recursos externos como FabLabs o talleres que pueda requerir para poder realizar el prototipo de la propuesta y alcanzar así los objetivos de la asignatura.

## Contenidos y Metodología

### **Breve descripción:**

La metodología de la asignatura se fundamenta a partir de clases taller en las que se combinan la teoría y la técnica lumínica, a través de la práctica del proyecto a desarrollar.

### **Metodología docente:**

A lo largo de la asignatura el alumno trabajará a partir de diferentes metodologías, entre ellas la ingeniería inversa. Para la mejor comprensión del producto industrial, se realizarán sesiones de análisis y desmontaje de productos existentes. La experimentación con las diferentes fuentes de iluminación y mediante la exploración formal a partir de las primeras maquetas volumétricas. Para la superación de la asignatura el alumno deberá elaborar un prototipo funcional, así como la representación del desarrollo técnico relacionado con los distintos componentes, a fin de justificar la viabilidad de la propuesta final.

### **Actividades formativas:**

- Sesiones magistrales a cargo de profesionales del sector.
- Visita al centro de producción de la empresa colaboradora.
- Clases teóricas y prácticas en las que se fomentará el debate.
- Análisis de precedentes del sector de la iluminación como punto de partida.
- Seminario específico de componentes lumínicos y principios de la luminotecnia.
- Seguimiento y tutorización de los proyectos por parte del docente.
- Trabajo autónomo de formulación de programas de diseño.
- Presentación de resultados, tanto parciales como de la solución final ante un tribunal externo integrado por la empresa colaboradora.

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

Los contenidos de las sesiones plenarias se evalúan a partir de los tres dictados de proyectos. Dado el carácter progresivo en dificultad, la nota final se calculará de forma ponderada. La primera entrega, consistente en el análisis, moldeado y escandallo de una luz existente, comportará el 25% de la nota final. La segunda y tercera entrega, consistente en la entrega de la memoria y de un prototipo del proyecto final: la creación y desarrollo de una lámpara (de pie, de mesa, un aplique o un colgante), ponderarán un 25% y un 50%, respectivamente, de la nota final. Habrá que haber superado todas las entregas para poder aprobar la asignatura.

El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo. A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, en una prueba de síntesis, que permite la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

### **Proceso de revisión**

La revisión puede solicitarse al profesorado se realizará según calendario lectivo. La evaluación continua del proyecto hace implícito un proceso de revisión transversal. No obstante, durante el semestre se establecerán un conjunto de fases de revisión, cuyo objetivo es orientar al estudiante según el estado del proyecto, y hacerlo reflexionar en torno a la gestión de diseño que lleva a cabo durante el transcurso de la asignatura.

## Resultados de aprendizaje de la materia

### **Conocimientos**

Reconocer las similitudes y diferencias de un proyecto de diseño con otros similares dentro del contexto de la oferta existente en el mercado. (KT01)

### **Habilidades**

Demostrar el dominio de los recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto. (ST06)

Relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño en el desarrollo de proyectos de diseño integrales. (ST09)

Desarrollar el análisis previo al desarrollo de un proyecto, identificando las características propias del sector profesional del diseño mediante la incorporación de la perspectiva de género y de criterios de diversidad en el estudio del contexto y de sus grupos de interés. (ST02)

## Resultados de aprendizaje de la titulación

### **Conocimientos**

Responder a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

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.

### **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.

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

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.

### **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.

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.



## Bibliografía y Recursos

- Braungart, M; McDonough, W. 2005. De la cuna a la cuna. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas. Madrid: McGraw-Hill. Int. de España.
- Clivio, F. 2009. Hidden Forms: Seeing and Understanding Things. Writings on Design. Basel: Birkhäuser.
- Fukasawa, N, y Jasper Morrison. 2007. Super Normal. Sensaciones of the Ordinary. Baden: Lars Muller Publishers.
- Fukasawa, N. 2007. Naoto Fukasawa. London: Phaidon Press Limited.
- Hecht, S, y Kim Colin. 2011. Usefulness in Small Things. Milan: Rizzoli
- Kelley, T, y Jonathan Littman. 2002. The art of innovation: Lessons in creativity from IDEO, America's leading design firm. London: Profile Books.
- Lefteri, C: 2008. Así se hace. Técnicas de fabricación para diseño de producto. Barcelona: Editorial Blume.
- Lovell, S. 2011. Dieter Ramos: As Little Design as Posible. London: Phaidon Press Limited.
- Norman, D. 1990. La psicología de los objetos cotidianos. Madrid: Editorial Nerea.
- Rawsthorn, A. 2018. Design as en Attitude. Zurich: JRP Ring.
- Sachs, A. 2007. Nature Design. From Inspiration to Innovation. Baden: Lars Müller Publishers.
- Sagmeister, S, y Jessica Walsh. 2018. Beauty. London: Phaidon Press Limited.