



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

PROJECTES 1

Andreu Balius Planelles, Javier Nieto Cubero, Anna Pujadas Matarin,
Amadeu Ventayol Soler

Profesor Responsable: Anna Pujadas Matarin

Grupo: 1,2,3,4

Código: 106035

Créditos: 6 ECTS

Curso: 1

Semestre: 1

Tipología: Obligatoria

Materia: Proyectos

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dilluns 12:00 - 15:00	Andreu Balius Planelles
		Amadeu Ventayol Soler
		Anna Pujadas Matarin
		Javier Nieto Cubero
2	Dilluns 12:00 - 15:00	Anna Pujadas Matarin
		Amadeu Ventayol Soler
		Andreu Balius Planelles
		Javier Nieto Cubero
3	Dilluns 08:30 - 11:30	Andreu Balius Planelles
		Anna Pujadas Matarin
		Amadeu Ventayol Soler
		Javier Nieto Cubero
4	Dilluns 08:30 - 11:30	Javier Nieto Cubero
		Anna Pujadas Matarin
		Amadeu Ventayol Soler
		Andreu Balius Planelles



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 es una introducción al desarrollo del proyecto de diseño en el que se trabajan todas las fases necesarias para hacerlo. Está configurada como una comunidad de prácticas, experimentación y aprendizaje en torno al diseño, que habilite al estudiante a trabajar sobre aspectos abstractos ya propiciar que se sientan cómodos ante la incertidumbre del proyecto.

Objetivos Formativos:

La asignatura es la primera del curso que aborda la práctica del proyecto de diseño. Con esta finalidad, se propone que el estudiante desarrolle cinco proyectos de diseño en todos sus distintos niveles: desde la búsqueda y toma de datos inicial, pasando por la ideación y presentación final, e incluso su validación mediante la ejecución física y real.

Se busca que el estudiante desarrolle la capacidad de analizar cualquier problema conceptual, cultural y tecnológico que se le presente a su nivel, y lo resuelva de forma sencilla y lógica mediante un proyecto, aplicando los principios básicos conocidos.

Recomendaciones

Al ser una asignatura práctica, se recomienda al alumno a asistir a la totalidad de las clases dirigidas por el profesorado. La ausencia injustificada por parte del alumno puede dificultar seguir los ejercicios con solvencia

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura se estructurará en torno a un mínimo de cinco proyectos, donde se trabajarán aspectos como saber:

- Mirar: Tener conciencia y sensibilidad a las sutilezas de los entornos en los que estamos diseñando.
- Percibir: Tener conciencia y sensibilidad en las sutilezas de los entornos en los que estamos diseñando, pero no sólo con el sentido de la vista, sino que también con los cuatro sentidos restantes.
- Resolver problemas mal definidos del mundo real: Analizar el contexto de una forma más amplia y poder así, sugerir soluciones apropiadas que resuelvan conflictos e incertidumbres que en un primer momento quizás no se habían planteado.
- Incorporar referentes en los procesos de diseño: Estar abierto a cualquier tipo de experiencia, principalmente a aquellas que puedan influenciar, para el problema de diseño en el que estén trabajando.
- Combinar un lenguaje no verbal: Basado en dibujos, imágenes, diagramas, representaciones físicas/digitales, gestos, sonidos, etc.; para capturar, analizar, explorar o transmitir ideas.
- Cómo se hacen las cosas (artesanía) y cómo se producen (tecnología): capacidad de entender, apreciar y valorar las ideas que se derivan del making y el doing.
- Pasar del pensamiento abstracto a las representaciones concretas con facilidad: capacidad de cambiar fácil y rápidamente del pensamiento abstracto, a las representaciones concretas, y viceversa.
- Utilizar el razonamiento abductivo: como la imaginación, el instinto, pensamiento no lineal/lateral.
- Reconocer e involucrarse oportunidades: ser capaz de reconocer las oportunidades que permiten alcanzar un objetivo, sobre todo en momentos en los que posibilidades y riesgos coinciden.

Metodología docente:

- Análisis y explicación teórica del tema y problemas a solucionar.
- Planteamiento de la aplicación práctica del tema, y resolución razonada del problema.
- Sesiones críticas de puesta en común y validación del proyecto.

Todo esto mediante clases eminentemente teóricas, clases de prácticas de taller, clases de trabajo de

campo y puesta en escena, y asistencia a conferencias.

Se estima que la asignatura tendrá un coste añadido de 110€/alumno por la compra de material para realizar trabajos y viajes.

Actividades formativas:

Clases magistrales teóricas y conferencias

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.

Competencias: CE1, CE2, CE20

Información, documentación y toma de datos

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Trabajo de búsqueda de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.

Competencias: CB5, CE19, CT3, CT4

Elaboración de proyectos

ECTS: 30%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas y/o grupales.

Competencias: CB2, CB4, CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19, CE20

Tecnología

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

Competencias: CE7, CE20, CT13

Representación y validación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

Competencias: CE5, CE6

Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE10, CE20, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19, CE20

Evaluación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Competencias: CB2, CB4, CE2, CE6, CE17, CT2

Actividades Dirigidas

Clases magistrales teóricas y conferencias: clases magistrales y debate en grupos combinados

Resultados de aprendizaje: CE2.2

Tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

Resultados de aprendizaje: CE8.5, CE7.9, CE20.2

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

Resultados de aprendizaje: CE10.5, CE8.5, CE7.9, CE5.2

Corrección de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones

Resultados de aprendizaje: CE6.3

Actividades Supervisadas

Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

Resultados de aprendizaje: CE17.2, CE1.8

Actividades Autónomas

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

Resultados de aprendizaje: CE1.8, CE2.2

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

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE8.5, CE7.9

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.

PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Se realizarán microproyectos cada uno de los cuales no valdrá más del 25% de la nota final

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En caso de no entregar el trabajo dentro del plazo establecido siguiendo la fecha fijada, la nota obtenida será de 0. Las entregas fuera de plazo se penalizarán con 2 puntos y sólo se podrán entregar en la siguiente clase. En este último caso no habrá reevaluación, exceptuando a las personas que tengan un justificante.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso en tiempo y forma, hayan o no asistido a clase, tendrán la calificación de "No evaluable", y no tendrán derecho a la revisión y reevaluación de la asignatura.

Es obligatorio asistir a las clases con el material necesario para realizar los proyectos. La no asistencia con el material será validada como una ausencia

Proceso de revisión

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

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)

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

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.

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

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.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Competencias

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

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.



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

Cross, Nigel. (2023). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. Bloomsbury Publishing Plc: Londres

Huber, Luki. (2015). Manual Thinking: La herramienta para gestionar el trabajo creativo en equipo. Ediciones Urano, SA: Barcelona

Moholy-Nagy, László. (2018). La nueva visión: Principios básicos de la Bauhaus. Ediciones Infinito: Buenos Aires.

Pallasma, Juhani. (2006) Los ulles de la piel.

Oliva, Raúl. (2015). Avanzas tecnológicas en representación gráfica: su influencia en el diseño arquitectónico. Tesis doctoral. UPC.

Zumthor, Peter. (2006). Atmósferas. Entornos arquitectónicos: Las cosas a mí alrededor. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.