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 4

Cristina Calderon Puig, Albert Crispi Brillas, Xavier Domingo Serra, Salvador Huertas Vidal, Javier Nieto Cubero, Nil Vicens Sanchez

Profesor Responsable: Albert Crispi Brillas

Contenido: 1,2,3,4
Código: 106038
Créditos: 6 ECTS
Curso: 2
Semestre: 2
Tipología: Obligatoria
Materia: Proyectos
Horarios:

Contenido	Horarios	Profesor
1	Dilluns 09:00 - 12:00	Albert Crispi Brillas
2	Dilluns 09:00 - 12:00	Javier Nieto Cubero
		Albert Crispi Brillas
		Nil Vicens Sanchez
3	Dilluns 09:00 - 12:00	Albert Crispi Brillas
		Cristina Calderon Puig
4	Dilluns 09:00 - 12:00	Xavier Domingo Serra
		Albert Crispi Brillas
		Salvador Huertas Vidal

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

El estudiantado se enfrenta a condicionantes reales, contextuales y técnicos, aprendiendo a integrar diversos sistemas de representación, así como criterios funcionales, estéticos, productivos y sostenibles en sus propuestas. Se consolidan las bases metodológicas del proyecto de diseño, potenciando la reflexión crítica y la capacidad para afrontar la incertidumbre y ambigüedad propias de los procesos creativos.

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

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.

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.

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.

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.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

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.

Elaborar informes profesionales y académicos en relación con el área del diseño, las artes y sus disciplinas auxiliares.

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

Contenido: 1

Breve descripción:

La asignatura incide especialmente en las primeras fases del proceso proyectual. Se trabajará el desarrollo del concepto general del proyecto (conceptualización), el programa, el estudio del sitio, los referentes y la elección de materiales o el dibujo, para facilitar a los estudiantes las herramientas que les permita avanzar en el aprendizaje del desarrollo de proyectos para el diseño de espacios.

Objetivos Formativos:

El objetivo principal de la asignatura es facilitar a los estudiantes las herramientas que les permitan mejorar su habilidad en el desarrollo de proyectos para el diseño de espacios, así como fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, inter-conectando gran cantidad de informaciones heterogéneas. de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Recomendaciones

La asignatura se sitúa en el segundo semestre de 2º curso, y por tanto, se requerirá para la representación y la elaboración de los proyectos las competencias adquiridas hasta el momento.

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

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Elaboración de proyectos de temáticas y duración diferentes, para incidir en elementos como la estrategia proyectual, el emplazamiento y los referentes, la elección de materiales y sistemas constructivos y la representación del espacio.

Metodología docente:

La asignatura incide en las primeras fases del proceso proyectual a través de la elaboración de varios proyectos que van a pivotar sobre ellos. Cada proyecto partirá de una temática, escala, organización y emplazamiento diferenciados, a fin de focalizar el aprendizaje en uno de los siguientes puntos:

• La estrategia proyectual y el programa: Trabajar el análisis y el posicionamiento sobre el espacio en el que se desarrolla el proyecto a partir de programas de usos genéricos para dar importancia a la transformación del espacio.

• El entorno/emplazamiento y los referentes: Cualquier proyecto forma parte de un entorno físico y cultural, y éste no se puede pensar de forma individual, pues nuestro planteamiento acabará teniendo un papel en este entorno y por tanto debe incluirse en el análisis proyectual. Entender el sitio como un elemento sentimental y no puramente físico y conocer el entorno cultural histórico, permite que los alumnos puedan desarrollar y plantear sus propias ideas y conceptos de diseño. Durante el curso se trabajará la influencia de los referentes culturales sobre los proyectos, poniéndose en común para ampliar su conocimiento.

• La elección de los materiales y sistemas constructivos: A partir de la conceptualización de cada proyecto, se elegirá los materiales y sistemas constructivos que expliquen mejor el concepto que queramos expresar. La elección de materiales próximos y sinceros con su forma y composición, permitirá dotar de valor y carga emocional a los proyectos, pero para ello habrá que entender las características y funcionalidades de éstos por sí mismos, pero también en relación al resto y al entorno.

• Representación del espacio: Para poder explicar el proyecto, es necesario representarlo mediante el dibujo o maqueta. Pero éste no sólo tiene un objetivo como presentación final, también forma parte del propio proceso de proyectación, a partir del momento en que lo utilizamos como forma de pensamiento y análisis. La asignatura trabajará la relación entre el dibujo/maqueta y la realidad.

Actividades formativas:

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

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 evaluación de la asignatura incluye la valoración de 4 evidencias distintas, que corresponden a los 4 proyectos.
En relación con los proyectos, se valorará la adecuación del proyecto al programa de usos, la organización y distribución de los espacios, la ambientación general del proyecto, la elección coherente de materiales y la correcta representación de éstos.
En los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta la participación activa del alumno en las clases, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia.

Cada uno de los 4 proyectos representa un 22,50% de la nota final, mientras que el 10% restante corresponde a la asistencia y participación activa del alumno.

Proceso de revisión

Se podrá solicitar la revisión de la evaluación de la asignatura dentro del período que reevaluación que define el calendario lectivo y una vez se hayan facilitado las notas provisionales.

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

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

Contenido: 2

Breve descripción:

Como continuación en Proyectos 3, esta asignatura de carácter proyectual tiene como objetivos transmitir y consolidar las competencias, conocimientos y habilidades básicas del Diseño de producto, a nivel metodológico, técnico y de comunicación del proyecto.

El curso continuará ofreciendo a los alumnos conocimientos clave en torno a la metodología de diseño, para que los estudiantes fortalezcan su proceso de trabajo e integren recursos para poder enfocar diferentes tipologías de proyecto.

La asignatura profundizará en dos áreas clave:

- El análisis y la investigación del contexto para traducirlo a un programa de usos y funciones que les permita generar una propuesta de valor clara.
- Profundizar en la fase de desarrollo de producto para no sólo ser capaces de conceptualizar y formalizar proyectos, sino también poder desarrollar técnicamente productos de forma viable para ser implementados en el mercado y contexto social.

Objetivos Formativos:

- Consolidar las metodologías y procesos propios del diseño de producto
- Consolidar habilidades de formalización y desarrollo del proyecto de diseño de producto
- Ser capaces de analizar el contexto, la empresa que realiza el encargo y el mercado
- Registrar y mapear procesos como herramienta de aproximación al proyecto.
-Ser capaces de sintetizar los resultados de una investigación para crear un programa de usos y funciones. Del briefing al contrabriefing
- Comunicar de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- Ser capaces de generar propuestas de valor, evaluarlas y justificarlas
- Integrar en el proyecto los procesos de fabricación, elección y aplicación de materiales, así como los principios físicos y mecánicos correspondientes
- Utilizar herramientas de representación y prototipado para la exploración al desarrollo
- Generar la documentación adecuada para la industrialización del proyecto. Proyecto ejecutivo y memoria descriptiva
- Expresarse gráficamente con propiedad y rigor académico
- Trabajar y gestionar equipos de trabajo, identificando y asumiendo diferentes roles
- Identificar distintos perfiles de diseñador y tipologías de proyecto

Recomendaciones

Dado que la adquisición de las competencias de la materia de proyectos es progresiva, se recomienda haber superado las asignaturas previas de proyectos. Por otra parte, si el estudiante

proviene de cursar asignaturas propias de otras menciones, se recomienda que complemente la formación en las áreas de Representaciones digitales II (volumen), Maquetas y prototipos (Producto) y Procesos de transformación industrial.

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

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Los contenidos de la asignatura se articularán en torno a los siguientes conceptos:

- Fases en el proceso de proyecto.
- Análisis de mercado y de soluciones preexistentes.
- Análisis del cliente. Identidad, target, recursos y capacidades.
- Portfolio de producto. Conceptos de gama, líneas y familias de productos.
- Identificación de problemas, contextos de actuación y oportunidades
- Síntesis del proceso de investigación. Herramientas de convergencia y síntesis.
- Creación de un programa de usos y funciones. Generación de un contrabriefing
- Análisis de valor. Propuesta de valor. Justificación de la solución adoptada.
- Presentación de conceptos
- Integración en el proyecto de la influencia de los procesos de fabricación, elección y aplicación de materiales.
- Aplicación de conceptos físicos y mecánicos básicos.
- Conceptos de sistema, modularidad, montajes...
- Composición/Proporción/Ritmo/ Acabados: Color&trim.
- Herramientas de representación y prototipado.
- Documentación de proyecto: proyecto ejecutivo y memoria descriptiva básica
- Presentación de proyecto
- Roles en los equipos de trabajo. Dinámicas
- Perfiles de diseñador. Perfiles de proyecto. Identidad propia

Metodología docente:

Clases taller en las que se combinan teoría y práctica. Los conocimientos teóricos se impartirán a través de cápsulas de contenidos, complementadas con ejercicios para su asimilación.

Facilitación y seguimiento del docente, así como apertura a agentes externos para la evaluación de los proyectos.

La metodología docente se basará en los siguientes conceptos:

Docencia Activa
El docente imparte contenidos teóricos mediante metodologías activas que el estudiante involucran en el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje por proyectos

El estudiante desarrolla un proyecto al tiempo que genera conocimiento específico avanzado y adopta un posicionamiento crítico y capacidad analítica. Mediante el desarrollo de proyectos se obtiene la habilidad para el trabajo en equipo y la negociación.

Trabajo colaborativo
Realización de ejercicios por parte de los estudiantes en los que analizan e interpretan, mediante el acompañamiento del docente, casos de estudio con el objetivo de generar conocimiento a través de las conclusiones obtenidas.

Actividades formativas:

– Clases teóricas: cápsulas de conocimiento, referentes, estudios de caso y debate en gran grupo.
- Seminario de procedimientos específicos vinculados a diferentes técnicas de proceso, análisis, síntesis, desarrollo y comunicación.
- Talleres temáticos
- Visitas a empresas, agencias o estudios
- Comisionado de expertos externos que aporten la visión estratégica del producto.
- Información y documentación: trabajo autónomo de búsqueda de fuentes primarias, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.
- Técnicas de representación: asistencia formativa en la resolución de las dificultades de representación física, gráfica y virtual.
- Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto.
- Talleres de carácter técnico asociados al desarrollo industrial: asistencia a la resolución de dificultades tecnológicas y constructivas.
- Presentación de trabajos: presentación pública de resultados, parciales y finales. Valoraciones.

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

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.

Los trabajos de la asignatura se realizarán de forma individual o en parejas.
Para cada una de las actividades evaluables se planteará una rúbrica, basada en los siguientes elementos: rigor, capacidad creativa y de resolución, profundidad y desarrollo y capacidad de presentación y argumentación.
La asistencia a clase y las visitas externas es obligatoria. La falta injustificada de asistencia a más del 20% comporta una calificación de No Presentado.
No se aceptarán entregas de ejercicios o trabajos fuera de los plazos establecidos o sin los requisitos mínimos de presentación solicitados.
Las competencias de esta asignatura se evaluarán de la siguiente forma:

Ejercicio 1, 20%
Entrega y presentación de un trabajo de investigación.
Proyecto 1, 40%

Proceso proyectual y registro: 20%
Propuesta de valor: 30%
Conceptualización: 30%

Comunicación: 20%

Proyecto 2, 40%
Proceso proyectual y creativo: 20%
Desarrollo de proyecto: 30%
Proyecto ejecutivo y Memoria descriptiva: 30%
Comunicación proyecto: 20%

Proceso de revisión

Para poder optar a reevaluación el alumno debe haber asistido a más del 80% de las clases/visitas y haber entregado los ejercicios propuestos.

La reevaluación puede consistir en una corrección/ampliación de los ejercicios trabajados previamente o bien en una prueba final de síntesis para valorar la adquisición de las competencias.

La nota máxima a la que se podrá optar en la reevaluación será un 6 y sustituirá al resto de notas.

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, N. 1999. Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos/ Engineering design methods. Limusa.

Lockwood, Thomas, ed. 2010. Design thinking: integrating innovation, customer experience and brand value. New York: Allworth Press

Hudson, Jennifer. 2011. Process: 50 Product Designs from Concept to Manufacture. Ed. Laurence King Publishers.

Thompson, Rob. 2007. Manufacturing Processes for Design Professionals. Ed. Thames & Hudson.

Lefteri, Chris. 2012. Making It: Manufacturing Techniques for Product Design. Ed. Laurence King.

Peña, Javier. 2010. Selección de Materiales en el Proceso de Diseño. Ed. CPG

Bramston, Dave. 2016. Idea searching for design: how to research and develop design concepts. London: Fairchild Books

Curedale, Robert. 2013. Design research methods: 150 ways to inform design. Topanga: Design Community College

Laurel, Brenda, ed. 2003. Design research: methods and perspectives. Cambridge: MIT Press

Milton, Alex. 2013. Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona: Blume, 2013

Vaughan, Laurene, ed. 2017. Practice-based design research. London: Bloomsbury

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

Contenido: 3

Breve descripción:

Proyectos 4 es un laboratorio para la experimentación con procesos creativos y especulativos.

Se propone el concepto "práctica ubicada" como un punto de partida a través del cual ampliar nuestra sensibilidad y conocimiento hacia los procesos de trabajo relacionados con la creatividad y la producción de conocimiento. La práctica ubicada implica una comprensión profunda del papel que juegan los contextos que atraviesa la práctica del diseño y el arte.

Abordar el diseño y el arte en tanto que prácticas ubicadas facilitará, por tanto, una comprensión performativa de los procesos creativos, así como de las interrelaciones que se establecen entre sus características materiales, formales y conceptuales; su impacto público y la eficacia que alcanza en uno u otro ámbito; así como las cualidades relativas a la innovación y la sostenibilidad que se le pueden atribuir.

Los procesos de conceptualización, producción, distribución y recepción de los proyectos siempre están implicados en contextos: aunque su impacto pueda ser global, la vida de los proyectos artísticos y de diseño siempre está profundamente implicada en determinados entornos materiales, tecnológicos, sociales y culturales. No existe ningún proyecto artístico o de diseño que, al fin y al cabo, pueda existir al margen de los contextos que implica.

Ahora bien, lejos de pensar que los contextos determinan y limitan la naturaleza de la práctica creativa, el concepto de la práctica situada es una invitación a comprender la relación entre el proyecto y el contexto desde una perspectiva dinámica y abierta, a través de la cual se establece una relación de codeterminación, de afectación e incluso de metabolización uno con otro.

La práctica ubicada es una perspectiva analítica que ha sido desarrollada por el pensamiento feminista, decolonial y ecologista a la hora de articular una crítica a los espacios desde donde se construyen y se difunden los valores y tendencias con validez supuestamente universal. El concepto de práctica situada ha implicado una importante redefinición de aspectos como son el arte, el diseño, las humanidades y la educación en las últimas décadas.

Enfocar la dimensión contexual permite comprender con mucha mayor precisión aspectos que son relativos a la dimensión pública del arte, y que pueden orientar el desarrollo de proyectos en el marco de esta asignatura, tal y como son:

- La intervención contextual: el arte site-specific, proyectos comunitarios, arte participativo y relacional. El arte implicado en procesos de transformación urbana y en relación al activismo social y medioambiental.

- La cuestión medioambiental: la sostenibilidad en proyectos de arte y diseño como una cuestión de articulaciones entre redes de actores humanos y no-humanos que interactúan a diferentes escalas.

- Las prácticas expositivas: formatos de exposición de proyectos de arte y diseño, el display, las instituciones museísticas.

- La construcción de universales: el análisis crítico de tipologías institucionales que históricamente han servido para la articulación de valores supuestamente neutrales y con validez global, tal y como son el laboratorio en las ciencias naturales, las exposiciones universales o el cubo blanco en cuanto a museos de arte y diseño.

Objetivos Formativos:

- Comprender el contexto como materia prima para el despliegue de procesos creativos y especulativos.

- Adoptar técnicas de observación, interacción y análisis de contextos como base del pensamiento creativo y especulativo.

- Desarrollar habilidades para la comprensión, representación e intervención en contextos diferenciados así como para la negociación con los actores que se encuentran habitualmente implicados en ellos.

- Aprender a relacionarnos con los contextos que se encuentran implicados en el arte y el diseño y el arte y que insoslayablemente inciden en su conformación.

- Experimentar con formatos de exposición y presentación pública de arte y diseño contemporáneos.

- Desarrollar perspectivas críticas en relación con el arte y la creatividad que toman la cuestión contextual como base.

- Abordar el espacio del aula, el grupo de estudiantes, la escuela y sus entornos como espacios fructíferos para la realización de proyectos artísticos y diseño.

Recomendaciones

Disponibilidad para realizar salidas fuera del aula, que se realizarán preferentemente en horario lectivo. Las visitas a contextos ajenos a la universidad estarán relacionadas mayoritariamente con los propios proyectos que realicen los estudiantes.

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

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Las sesiones de Proyectos 4 se conciben como un espacio de laboratorio para la experimentación y la reflexión en torno a los procesos creativos que desarrollen los propios estudiantes.

Metodología docente:

Se estimulará la práctica autónoma y que cada estudiante desarrolle sus propios proyectos, a la vez que se fomentará el trabajo en equipo a la hora de buscar sinergias, establecerse alianzas y obtener feedback.

Se procurará para articular el contexto del aula y de la escuela con los propios proyectos que se lleven a cabo, a la vez que se estimulará la exploración de otros contextos que sean de interés a los estudiantes y que quieran adoptar como materia prima para el desarrollo de proyectos. Los contextos que seleccionen a los estudiantes pueden incidir en definir algunos de los lugares donde se desarrollarán las sesiones de trabajo.

El desarrollo del curso puede verse alterado según intereses específicos de los estudiantes y aspectos que conciernan a sus propios proyectos, haciéndonos eco, así, de la cuestión de las prácticas sitiadas en el mismo plan educativo.

Se dedicará tiempo a la producción de proyectos, a la reflexión y al análisis colectivo de las prácticas que se llevan a cabo, y, asimismo, a compartir y discutir referentes que puedan ser de interés para el grupo.

Actividades formativas:

El curso girará en torno a la producción de un solo proyecto, del que se explorarán diferentes facetas de acuerdo con los contextos que implican las principales fases de un proceso creativo.

De entrada, diferenciamos así 3 tipologías de contextos, en relación con los que se pensarán acciones específicas para realizarse. Se realizarán acciones a escala 1:1 siempre que sea posible, mientras que acciones a escala de prototipo en caso de que esto sea necesario:

- Contextos de intervención (1ª parte del proyecto): selección de un contexto a intervenir con la propia práctica creativa. Desarrollo de proyecto y producción de la intervención (a escala 1:1 o bien a nivel de prototipo). Posibles referentes: arte site-specific, arte comunitario, arte urbano.

- Contextos de exposición (2ª parte del proyecto): selección de un contexto donde realizar una exposición con la que mostrar públicamente la propia práctica creativa. Desarrollo de proyecto al respecto, producción del registro de la intervención contextual (la 1ª parte del proyecto), y producción

de la instalación (a escala 1:1 o bien a nivel de prototipo). Posibles referentes: instalaciones artísticas, vídeo instalaciones, intervenciones site-specific en espacios museísticos.

- Contextos institucionales (3ª parte del proyecto): ideación de un contexto relacionado con la producción, difusión, aprendizaje de proyectos artísticos que responda a las premisas del propio proceso creativo (la 1ª parte del proyecto) y que permita su amplificación y multiplicación (a nivel de prototipo). Posibles referentes: prototipos de instituciones críticas y alternativas, museos y escuelas ideados por artistas, galerías pop-up.

El curso también incluirá pequeños ejercicios prácticos para desarrollarse de forma individual y colectiva y que permitirán introducirnos a diferentes dimensiones de la práctica situada.

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

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.

- 1ª parte del proyecto. Contextos de intervención: 25% de la nota final.

- 2ª parte del proyecto. Contextos de exposición: 25% de la nota final.

- 3a parte del proyecto. Contextos institucionales: 25% de la nota final.

- Ejercicios creativos: 15% de la nota final.

- Participación en el aula: 10% de la nota final.

Proceso de revisión

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

Con las diferentes clases se presentarán proyectos artísticos y materiales bibliográficos relacionados con las prácticas ubicadas, los cuales se compartirán en la intranet de la asignatura y se discutirán con el grupo. Asimismo, la bibliografía y los proyectos que se comenten se acabarán de definir de acuerdo con los intereses específicos del grupo.

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

Contenido: 4

Breve descripción:

Aunque la web sigue siendo el eje sobre el que poder afrontar con garantías el diseño digital en los diversos medios de Internet el aumento de usuarios de dispositivos móviles y el uso de aplicaciones digitales (Apps, DPS, smartTV, domótica del hogar y del automóvil, etc.) abre un mercado que requiere de nuevos especialistas en diseño de interfaces.
De este modo, el diseño de interfaces para pantallas que van más allá del smartphone y el desktop, tales como navegadores GPS, cajeros o máquinas expendedoras, junto con la domótica y la gestión de los dispositivos que controlan el incipiente campo de la Internet de las Cosas (generación, envío y gestión de datos recogidas por objetos de uso) vía de empleabilidad para el diseñador de la interacción digital.

Objetivos Formativos:

El objetivo formativo principal de la asignatura es crear proyectos digitales interactivos adaptados a dispositivos móviles (SmartTV y objetos conectados (IoT)).

La asignatura incide especialmente en las primeras fases del proceso proyectual de interacción digital, es decir, definición de necesidades, arquitectura de información, wireframing (UX), diseño de pantalla y prototipado (UI).

Recomendaciones

Es recomendable tener nociones de FIGMA.

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

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Como punto de partida, el alumno deberá definir las necesidades de diseño en base a la fase de investigación (UX Research). De ahí se derivarán las funciones clave de la aplicación y se creará la arquitectura y los flujos de funcionalidades (Work Flows). Una vez desarrollada la Information Architecture entraremos en la fase de wireframing donde se situarán las funciones agrupadas por vistas y se aplicará la jerarquía. Por último se abordará la capa de diseño.

A lo largo del curso también se intercalarán cápsulas teóricas de aprendizaje y relacionadas con los proyectos de interacción digital para completar los conocimientos como: Smart TV: El dispositivo y las posibilidades. Domótica: El contexto. Accesibilidad: crear una experiencia de usuario inclusiva. Usabilidad: evaluación heurística.

El alumno tendrá que resolver unos ejercicios breves y relacionados con las cápsulas de aprendizaje presentadas por los profesores para trabajar y acabar de conseguir los conocimientos recibidos

Metodología docente:

Cada proyecto incluirá la presentación, explicación y análisis del tema concreto, aplicación práctica del tema de análisis, sesiones de puesta en común de las resoluciones y validaciones del proyecto. Al finalizar el proyecto se realizarán unas sesiones críticas evaluadoras donde el alumno expondrá y argumentará el contenido de su trabajo.

Actividades Dirigidas:
Clases magistrales y debate en grupos combinados. 10%

Actividades Supervisadas:
Seminarios 25%
Tutorías – Taller 15%
Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto.
Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

Actividades Autónomas:
Búsqueda documental 10%
Trabajo autónomo 40%
Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Actividades formativas:

UX Research 20%
Coherencia en la definición del perfil de usuario y/o en Joruney Map
Estudio y lógica del Naming.
Establecimiento de las claves de la identidad (dirección de arte fotográfica y/o de ilustración, código cromático con la configuración de los colores de identidad, foco y acento,...
Creación de las claves tipográficas (tipografía de voz principal y de soporte)

Architecture + Wireframing 30%
Navegation Architecture: Creación del listado de funciones y definición del flujo de navegación.
Establecimiento de las conexiones o atajos en navegación cruzada (Bridge Navigation)
Wireframes: Creación de las estructuras de agrupación de funciones por vistas
Creación de las jerarquías de las vistas clave de la App (User: Sign-in/Log-in; Main Funtion Views)

Design 50%
App Design: Aplicación de las claves de la identidad en el conjunto de las vitas con contenido real.
Creación de la interactividad y prototipo funcional de la aplicación.

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

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.

Entrega 1: UX Research 20%
Entrega 2: Architecture + Wireframing 30%
Entrega 3: Design 50%

Se combinará la explicación de procedimientos técnicos con la realización de ejercicios prácticos que solidifiquen la esencia de cada plataforma de trabajo. El curso se estructura en base a ejercicios cortos prácticos. Estos ejercicios incorporarán conocimientos y conceptos expuesto en clase.

La evaluación se realizará de forma continuada y se valorará la evolución del alumno en base a los ejercicios entregados a lo largo del curso. Para tener derecho a la nota final será necesario haber entregado todos los ejercicios que se platean durante el curso.

La asistencia a clase y la puntualidad son importados para el buen funcionamiento de la dinámica lectiva y serán tomados en consideración a la hora de la evaluación final.

Se volorará la participación y el seguimiento en las actividades planeadas dentro del aula.
Revisión de las entregas parciales (tutorías de seguimiento) junto a la asistencia a las sesiones.

Proceso de revisión

En caso de ser necesaria una revisión será necesario gendar un encuentro con el profesor previoenvío de correo electrónico.
Se valorarán los criterios de evaluación conjuntamente con el estudiante.

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

Actualidad

http://www.theverge.com/

https://techcrunch.com/

https://www.engadget.com/

https://www.smashingmagazine.com/

https://www.designernews.co/

http://usepanda.com/

https://muz.li/

Inspiración

http://www.awwwards.com/

https://thefwa.com/

http://collectui.com/

http://pttrns.com/

http://dribbble.com

Información técnica, manuales

https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/

https://developer.android.com/design/index.html

https://play.google.com/store/apps

https://itunes.apple.com/us/genre/ios/id36?mt=8

Producto

https://www.kickstarter.com/

https://www.producthunt.com/