

PROJECTES 1

Javier Nieto Cubero, Anna Pujadas Matarin, Amadeu Ventayol Soler

Professor Responsable: Anna Pujadas Matarin

Grup: 1,2,3,4

Codi: 106035

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 1

Semestre: 1

Tipologia: Obligatoria

Matèria: Projectes

Horaris:

Grup	Horaris	Professor
1	Dilluns 08:30 - 11:30	Javier Nieto Cubero
		Anna Pujadas Matarin
		Amadeu Ventayol Soler
2	Dilluns 08:30 - 11:30	Anna Pujadas Matarin
		Javier Nieto Cubero
		Amadeu Ventayol Soler
3	Dilluns 12:00 - 15:00	Anna Pujadas Matarin
		Javier Nieto Cubero
		Amadeu Ventayol Soler



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:

L'assignatura Projectes 01 constitueix el primer contacte de l'estudiant amb la pràctica del projecte de disseny. Té com a objectiu introduir les bases metodològiques, conceptuals i materials del procés projectual, entenent el disseny com una pràctica de recerca, experimentació i transformació de la realitat.

L'assignatura s'organitza com una comunitat de pràctica en què l'aprenentatge es construeix mitjançant el desenvolupament progressiu de projectes, la reflexió crítica, el treball col·laboratiu i l'experimentació. Es fomenta una actitud oberta davant la complexitat i la incertesa pròpies del procés de disseny, promovent la capacitat d'observar, interpretar, formular preguntes i generar respostes creatives, rigoroses i contextualitzades.

Al llarg del semestre, l'estudiant desenvolupa les habilitats necessàries per afrontar un projecte de disseny des de les primeres fases d'investigació i anàlisi fins a la seva conceptualització, desenvolupament, representació, prototipatge i comunicació, integrant progressivament eines, llenguatges i metodologies pròpies de la disciplina.

Objectius Formatius:

L'assignatura té com a objectiu introduir l'estudiant en la pràctica del projecte de disseny mitjançant el desenvolupament progressiu de diversos projectes que permetin experimentar totes les fases del procés projectual: des de l'observació i la recerca inicial fins a la conceptualització, el desenvolupament, la representació, el prototipatge i la comunicació de les propostes.

Al llarg del semestre es promou que l'estudiant:

- Desenvolupi una metodologia de treball pròpia per abordar projectes de disseny.
- Aprengui a observar, analitzar i interpretar críticament els contextos socials, culturals, materials i tecnològics des dels quals emergeixen les problemàtiques de disseny.
- Formuli preguntes de projecte i defineixi oportunitats d'intervenció a partir de processos de recerca i experimentació.
- Generi i desenvolupi propostes de disseny mitjançant processos creatius, iteratius i crítics.
- Adquireixi eines bàsiques de representació, comunicació i validació dels projectes.
- Desenvolupi la capacitat de justificar les decisions de disseny a partir d'arguments conceptuals, funcionals, tècnics i contextuais.
- Incorpori una actitud crítica, responsable i oberta davant la complexitat, la incertesa i la naturalesa interdisciplinària del projecte de disseny.
- Desenvolupi hàbits de treball autònom, col·laboratiu i reflexiu propis de la pràctica professional del disseny.

Recomanacions

En ser una assignatura pràctica, es recomana a l'alumne a assistir a la totalitat de les classes dirigides

pel professorat. L'absència injustificada per part de l'alumne pot dificultar poder seguir els exercicis amb solvència

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura s'estructura al voltant d'un mínim de cinc projectes de disseny de dificultat progressiva que permeten a l'estudiant experimentar les diferents fases del procés projectual. Cada projecte planteja un repte específic que afavoreix l'adquisició gradual de coneixements, habilitats i actituds pròpies de la disciplina del disseny.

Al llarg del curs es treballen els aspectes següents:

- Observar i interpretar els contextos des d'una mirada crítica i sensible, identificant necessitats, oportunitats i problemàtiques de disseny.
- Percebre els entorns de manera multisensorial, incorporant els cinc sentits com a eines d'anàlisi i comprensió.
- Investigar i contextualitzar els projectes mitjançant la recerca de referents, la documentació i l'anàlisi de casos.
- Formular i resoldre problemes de disseny en contextos oberts i complexos, assumint la incertesa com a part del procés creatiu.
- Generar i desenvolupar idees mitjançant processos d'experimentació, iteració i pensament crític.
- Utilitzar llenguatges de representació —gràfics, materials, digitals, audiovisuals i verbals— per explorar, comunicar i validar les propostes.
- Experimentar amb materials, processos i tecnologies, valorant tant les dimensions artesanals (making) com les industrials i digitals del disseny.
- Alternar entre el pensament abstracte i la concreció formal, transformant conceptes en propostes tangibles i viceversa.
- Desenvolupar estratègies de pensament creatiu, intuïtiu i abductiu per generar solucions innovadores.
- Reconèixer oportunitats de projecte i prendre decisions argumentades atenent criteris funcionals, socials, culturals, ambientals i ètics.

Metodologia docent:

L'assignatura es desenvolupa mitjançant una metodologia activa, experimental i centrada en el projecte, en què l'estudiant construeix l'aprenentatge a partir de la pràctica, la reflexió crítica i el treball col·laboratiu.

La metodologia combina:

- Sessions d'introducció teòrica, orientades a presentar conceptes, metodologies, referents i eines relacionades amb cada projecte.
- Desenvolupament pràctic dels projectes, aplicant els coneixements adquirits a situacions de disseny progressivament més complexes.
- Correccions individuals i col·lectives, concebudes com a espais de debat, contrast d'idees i seguiment continu del procés de treball.

- Sessions de crítica i presentació pública, per compartir els projectes, argumentar les decisions preses i incorporar el retorn del professorat i del grup.
- Treball de camp, experimentació i prototipatge, quan la naturalesa dels projectes ho requereixi.
- Assistència a conferències, visites o activitats complementàries, relacionades amb els continguts de l'assignatura.

La metodologia posa l'accent en el procés de disseny tant com en el resultat final, promovent l'autonomia, la capacitat d'anàlisi, l'experimentació, la iteració i la reflexió crítica al llarg de tot el semestre.

Es preveu un cost aproximat de 110 € per estudiant, destinat a l'adquisició de materials, la realització de prototips i les despeses derivades de sortides o activitats vinculades als projectes desenvolupats durant el curs.

Activitats formatives:

Activitats formatives

CLASSES MAGISTRALS TEÒRIQUES I CONFERÈNCIES (15% ECTS)

Metodologia d'ensenyament i aprenentatge

Sessions expositives orientades a introduir els fonaments conceptuals, metodològics i tècnics dels projectes, complementades amb debats, anàlisi de casos i conferències de professionals convidats.

Competències

CE1, CE2, CE20

INFORMACIÓ, DOCUMENTACIÓ I PRESA DE DADES (15% ECTS)

Metodologia d'ensenyament i aprenentatge

Recerca, selecció i anàlisi de fonts documentals, observació de contextos, recollida de dades qualitatives i quantitatives i elaboració de la documentació necessària per al desenvolupament dels projectes.

Competències

CB5, CE19, CT3, CT4

ELABORACIÓ DE PROJECTES (30% ECTS)

Metodologia d'ensenyament i aprenentatge

Desenvolupament progressiu dels projectes de disseny a partir de situacions plantejades a l'aula.

Inclou la definició del programa de disseny, la generació i desenvolupament d'idees, la resolució dels aspectes conceptuals, tècnics i formals, així com el seguiment continuat mitjançant correccions individuals i col·lectives.

Competències

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

TECNOLOGIA (10% ECTS)

Metodologia d'ensenyament i aprenentatge

Assessorament en els processos constructius, materials, tecnologies i sistemes de producció necessaris per al desenvolupament dels projectes.

Competències

CE7, CE20, CT13

REPRESENTACIÓ I VALIDACIÓ (10% ECTS)

Metodologia d'ensenyament i aprenentatge

Aplicació de tècniques de representació gràfica, tridimensional i digital, així com elaboració de prototips i eines de validació de les propostes de disseny.

Competències

CE5, CE6

TUTORIES (10% ECTS)

Metodologia d'ensenyament i aprenentatge

Sessions de seguiment individual i col·lectiu orientades a l'acompanyament del procés projectual, la resolució de dubtes i l'orientació metodològica dels projectes.

Competències

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

AVALUACIÓ (10% ECTS)

Metodologia d'ensenyament i aprenentatge

Presentació oral i visual dels projectes, lliurament de la documentació requerida, defensa argumentada de les propostes i participació en les sessions de crítica i valoració.

Competències

CB2, CB4, CE2, CE6, CE17, CT2

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.

Cada assignatura definirà l'ús d'eines d'IA generativa en les activitats avaluable segons un dels tres nivells següents: ús no permès; ús restringit a tasques concretes indicades pel professorat; o ús permès com a part del procés de treball, sempre que sigui declarat i justificat.

Quan la IA hagi intervingut de manera rellevant en una activitat avaluable, l'estudiant haurà de declarar quina eina ha utilitzat, amb quina finalitat, en quina fase del treball i quina revisió, selecció o transformació ha realitzat posteriorment.

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.

PROVES D'AVALUACIÓ

L'avaluació continuada de l'assignatura es basa en el desenvolupament d'una sèrie de microprojectes que recullen les diferents fases del procés de disseny treballades durant el semestre.

Cada microprojecte constituirà una evidència d'aprenentatge independent i cap d'ells representarà més del 25% de la qualificació final, d'acord amb la normativa d'avaluació continuada de la UAB.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

L'avaluació tindrà en compte tant el procés de desenvolupament dels projectes com la qualitat dels resultats finals. Es valoraran, entre d'altres, els aspectes següents:

- La capacitat d'anàlisi i d'investigació del context.
- La coherència entre el plantejament inicial i la proposta desenvolupada.
- La creativitat i la capacitat d'experimentació.
- L'aplicació adequada de metodologies i eines de projecte.
- La qualitat de la representació, la comunicació i la presentació dels projectes.
- La capacitat de reflexió crítica i d'argumentació de les decisions adoptades.
- La participació activa i el seguiment continuat de l'assignatura.

Els criteris específics de cada activitat d'avaluació es concretaran en l'enunciat corresponent.

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat i es realitzarà segons calendari lectiu.

PROCÉS DE REVISIÓ ÚNICA

Aquesta assignatura no admet la modalitat d'avaluació única, atès que els resultats d'aprenentatge s'assoleixen mitjançant un procés continuat de desenvolupament de projectes, experimentació, seguiment docent i participació activa al llarg del semestre.

Resultats d'aprenentatge de la matèria

Competències

Proposar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte de disseny. (CT01)

Realitzar una memòria escrita i una presentació oral d'un projecte de disseny d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit. (CT05)

Habilitats

Analitzar críticament els problemes d'ús d'un element de l'entorn immediat -siguin comunicacions gràfiques, objectes, espais o serveis- de manera prèvia al desenvolupament d'un projecte de disseny. (ST01)

Dissenyar un programa d'actuació d'un projecte de disseny a partir de la recollida i l'anàlisi de dades quantitatives i qualitatives, test experimentals, entrevistes i interpretació de dades preexistents. (ST11)

Avaluar críticament els resultats i l'eficiència d'un projecte de disseny a partir dels objectius definits pel programa d'activitats utilitzant l'anàlisi comparativa amb la realitat preexistent. (ST11)

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Competències

Proposar solucions de disseny creatives, així com conscienciades, social i ambientalment sostenibles, en atenció als ODS.

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.

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.

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.

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..

Bibliografia i Recursos

Les classes es basaran principalment en les fonts bibliogràfiques següents:

- Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. Harper Business.
- Cross, N. (2023). Design thinking: Understanding how designers think and work. Bloomsbury.
- Huber, L. (2015). Manual Thinking: La herramienta para gestionar el trabajo creativo en equipo. Empresa Activa.
- Ingold, T. (2013). Making: Anthropology, archaeology, art and architecture. Routledge.
- Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. MIT Press.
- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (Rev. ed.). Basic Books.
- Papanek, V. (2019). Design for the real world: Human ecology and social change (2nd ed.). Thames & Hudson.