

PROJECTES 1

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 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

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 Proyectos 01 constituye el primer contacto del estudiante con la práctica del proyecto de diseño. Tiene como objetivo introducir las bases metodológicas, conceptuales y materiales del proceso proyectual, entendiendo el diseño como práctica de investigación, experimentación y transformación de la realidad.

La asignatura se organiza como una comunidad de práctica en la que el aprendizaje se construye mediante el desarrollo progresivo de proyectos, la reflexión crítica, el trabajo colaborativo y la experimentación. Se fomenta una actitud abierta frente a la complejidad y la incertidumbre propias del proceso de diseño, promoviendo la capacidad de observar, interpretar, formular preguntas y generar respuestas creativas, rigurosas y contextualizadas.

A lo largo del semestre, el estudiante desarrolla las habilidades necesarias para afrontar un proyecto de diseño desde las primeras fases de investigación y análisis hasta su conceptualización, desarrollo, representación, prototipado y comunicación, integrando progresivamente herramientas, lenguajes y metodologías propias de la disciplina.

Objetivos Formativos:

La asignatura tiene como objetivo introducir al estudiante en la práctica del proyecto de diseño mediante el desarrollo progresivo de varios proyectos que permitan experimentar todas las fases del proceso proyectual: desde la observación y la investigación inicial hasta la conceptualización, el desarrollo, la representación, el prototipado y la comunicación de las propuestas.

A lo largo del semestre se promueve que el estudiante:

- Desarrolle una metodología de trabajo propia para abordar proyectos de diseño.
- Aprenda a observar, analizar e interpretar críticamente los contextos sociales, culturales, materiales y tecnológicos desde los que emergen las problemáticas de diseño.
- Formule preguntas de proyecto y defina oportunidades de intervención a partir de procesos de investigación y experimentación.
- Genere y desarrolle propuestas de diseño mediante procesos creativos, iterativos y críticos.
- Adquiera herramientas básicas de representación, comunicación y validación de los proyectos.
- Desarrolle la capacidad de justificar las decisiones de diseño a partir de argumentos conceptuales, funcionales, técnicos y contextuales.
- Incorpore una actitud crítica, responsable y abierta ante la complejidad, la incertidumbre y la naturaleza interdisciplinar del proyecto de diseño.
- Desarrolle hábitos de trabajo autónomo, colaborativo y reflexivo propios de la práctica profesional del diseño.

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 estructura en torno a un mínimo de cinco proyectos de diseño de dificultad progresiva que permiten al estudiante experimentar las diferentes fases del proceso proyectual. Cada proyecto plantea un reto específico que favorece la adquisición paulatina de conocimientos, habilidades y actitudes propias de la disciplina del diseño.

A lo largo del curso se trabajan los siguientes aspectos:

- Observar e interpretar los contextos desde una mirada crítica y sensible, identificando necesidades, oportunidades y problemáticas de diseño.
- Percibir los entornos de forma multisensorial, incorporando los cinco sentidos como herramientas de análisis y comprensión.
- Investigar y contextualizar los proyectos mediante la búsqueda de referentes, documentación y análisis de casos.
- Formular y resolver problemas de diseño en contextos abiertos y complejos, asumiendo la incertidumbre como parte del proceso creativo.
- Generar y desarrollar ideas mediante procesos de experimentación, iteración y pensamiento crítico.
- Utilizar lenguajes de representación -gráficos, materiales, digitales, audiovisuales y verbales- para explorar, comunicar y validar las propuestas.
- Experimentar con materiales, procesos y tecnologías, valorando tanto las dimensiones artesanales (making) como las industriales y las digitales del diseño.
- Alternar entre el pensamiento abstracto y la concreción formal, transformando conceptos en propuestas tangibles y viceversa.
- Desarrollar estrategias de pensamiento creativo, intuitivo y abductivo para generar soluciones innovadoras.
- Reconocer oportunidades de proyecto y tomar decisiones argumentadas atendiendo a criterios funcionales, sociales, culturales, ambientales y éticos.

Metodología docente:

La asignatura se desarrolla mediante una metodología activa, experimental y centrada en el proyecto, en la que el estudiante construye el aprendizaje a partir de la práctica, la reflexión crítica y el trabajo colaborativo.

La metodología combina:

- Sesiones de introducción teórica, orientadas a presentar conceptos, metodologías, referentes y herramientas relacionadas con cada proyecto.
- Desarrollo práctico de los proyectos, aplicando los conocimientos adquiridos a situaciones de diseño progresivamente más complejas.
- Correcciones individuales y colectivas, concebidas como espacios de debate, contraste de ideas y seguimiento continuo del proceso de trabajo.

- Sesiones de crítica y presentación pública, para compartir los proyectos, argumentar las decisiones tomadas e incorporar el regreso del profesorado y del grupo.
- Trabajo de campo, experimentación y prototipado, cuando la naturaleza de los proyectos lo requiera.
- Asistencia a conferencias, visitas o actividades complementarias, relacionadas con los contenidos de la asignatura.

La metodología hace hincapié en el proceso de diseño tanto como en el resultado final, promoviendo la autonomía, la capacidad de análisis, la experimentación, la iteración y la reflexión crítica a lo largo de todo el semestre.

Se prevé un coste aproximado de 110€ por estudiante, destinado a la adquisición de materiales, la realización de prototipos y los gastos derivados de salidas o actividades vinculadas a los proyectos desarrollados durante el curso.

Actividades formativas:

Actividades formativas

CLASES MAGISTRALES TEÓRICAS Y CONFERENCIAS (15% ECTS)

Metodología de enseñanza y aprendizaje

Sesiones expositivas orientadas a introducir los fundamentos conceptuales, metodológicos y técnicos de los proyectos, complementados con debates, análisis de casos y conferencias de profesionales invitados.

Competencias

CE1, CE2, CE20

INFORMACIÓN, DOCUMENTACIÓN Y TOMA DE DATOS (15% ECTS)

Metodología de enseñanza y aprendizaje

Búsqueda, selección y análisis de fuentes documentales, observación de contextos, recogida de datos cualitativos y cuantitativos y elaboración de la documentación necesaria para el desarrollo de los proyectos.

Competencias

CB5, CE19, CT3, CT4

ELABORACIÓN DE PROYECTOS (30% ECTS)

Metodología de enseñanza y aprendizaje

Desarrollo progresivo de los proyectos de diseño a partir de situaciones planteadas en el aula. Incluye la definición del programa de diseño, la generación y el desarrollo de ideas, la resolución de los aspectos conceptuales, técnicos y formales, así como el seguimiento continuado mediante correcciones individuales y colectivas.

Competencias

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

TECNOLOGÍA (10% ECTS)

Metodología de enseñanza y aprendizaje

Asesoramiento en procesos constructivos, materiales, tecnologías y sistemas de producción necesarios para el desarrollo de los proyectos.

Competencias

CE7, CE20, CT13

REPRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN (10% ECTS)

Metodología de enseñanza y aprendizaje

Aplicación de técnicas de representación gráfica, tridimensional y digital, así como elaboración de prototipos y herramientas de validación de propuestas de diseño.

Competencias

CE5, CE6

TUTORÍAS (10% ECTS)

Metodología de enseñanza y aprendizaje

Sesiones de seguimiento individual y colectivo orientadas al acompañamiento del proceso proyectual, resolución de dudas y orientación metodológica de los proyectos.

Competencias

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

EVALUACIÓN (10% ECTS)

Metodología de enseñanza y aprendizaje

Presentación oral y visual de los proyectos, entrega de la documentación requerida, defensa argumentada de las propuestas y participación en las sesiones de crítica y valoración.

Competencias

CB2, CB4, CE2, CE6, CE17, CT2

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.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

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

La evaluación continua de la asignatura se basa en el desarrollo de una serie de microproyectos que recogen las diferentes fases del proceso de diseño trabajadas durante el semestre.

Cada microproyecto constituirá una evidencia de aprendizaje independiente y ninguno de ellos representará más del 25% de la calificación final, de acuerdo con la normativa de evaluación continua de la UAB.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación tendrá en cuenta tanto el proceso de desarrollo de proyectos como la calidad de los

resultados finales. Se valorarán, entre otros, los siguientes aspectos:

- La capacidad de análisis y de investigación del contexto.
- La coherencia entre el planteamiento inicial y la propuesta desarrollada.
- La creatividad y la capacidad de experimentación.
- La aplicación adecuada de metodologías y herramientas de proyecto.
- La calidad de la representación, la comunicación y la presentación de los proyectos.
- La capacidad de reflexión crítica y de argumentación de las decisiones adoptadas.
- La participación activa y el seguimiento continuado de la asignatura.

Los criterios específicos de cada actividad de evaluación se concretarán en el enunciado correspondiente.

Proceso de revisión

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

PROCESO DE REVISIÓN ÚNICA

Esta asignatura no admite la modalidad de evaluación única, dado que los resultados de aprendizaje se alcanzan mediante un proceso continuado de desarrollo de proyectos, experimentación, seguimiento docente y participación activa a lo largo del semestre.

Resultados de aprendizaje de la materia

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)

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)

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)

Resultados de aprendizaje de la titulación

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.

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.

Bibliografía y Recursos

Las clases se basarán principalmente en las siguientes fuentes bibliográficas:

- 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, arte and architecture. Routledge.
- Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. MIT Press.
- Norman, DA (2013). The design of everyday things (Rev. ed.). Basic Books.
- Papanek, V. (2019). Design para el real mundo: Human ecology and social change (2nd ed.). Thames & Hudson.