

PROJECTES 2

Enric Garrido Gabarrón, Raúl Oliva Santos, Diego Ramos Carrascosa

Profesor Responsable: Enric Garrido Gabarrón

Grupo: 1,2,3,4

Código: 106036

Créditos: 6 ECTS

Curso: 1

Semestre: 2

Tipología: Obligatoria

Materia: Proyectos

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dilluns 08:30 - 11:30	Diego Ramos Carrascosa
		Raúl Oliva Santos
		Enric Garrido Gabarrón
2	Dilluns 08:30 - 11:30	Enric Garrido Gabarrón
		Diego Ramos Carrascosa
		Raúl Oliva Santos
3	Dilluns 08:30 - 11:30	Raúl Oliva Santos
		Enric Garrido Gabarrón
		Diego Ramos Carrascosa



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:

En esta asignatura se realizará una aproximación al diseño especulativo y diseño de proyectos funcionales. La primera aproximación (especulativa) pondrá énfasis en las posibilidades de escenarios de futuro y alternativos en los que realizar proyectos verosímiles a fin de generar un discurso crítico respecto al presente. La segunda funcional se centrará en el desarrollo de proyectos con finalidad de inserción en las dinámicas profesionales y de mercado vigentes en la actualidad.

Los contenidos se centrarán en la exploración y el análisis de los materiales y el desarrollo de un proyecto con el uso de materias primas con propiedades sostenibles.

Objetivos Formativos:

El objetivo formativo principal de la asignatura es facilitar a los estudiantes las herramientas que les permitan iniciar su aprendizaje en el desarrollo de proyectos. A partir de sesiones teóricas y prácticas el alumno se introduce en los diferentes ámbitos que definen un proyecto de diseño.

La asignatura incide especialmente en las primeras fases del proceso proyectual, esto es, en el desarrollo del concepto general del proyecto y análisis para dar soluciones plausibles desde el diseño a las temáticas planteadas sobre los materiales y la sostenibilidad.

Recomendaciones

Haber superado o adquirido los conocimientos trabajados en Proyectos 1

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura se estructurará en torno a un proyecto que se vertebrará en dos fases. La primera fase (grupal) es experimental y vinculada a la investigación, y la segunda (en parejas o individual) tiene un carácter aplicativo y relacionado con el entorno donde se desarrollará la aplicación de diseño y que partirá de las conclusiones que el alumno extraiga de la primera.

Como punto de partida, el alumno tendrá que experimentar con la materia. Identificará un material preferiblemente nocivo o un residuo y reconvertirá su uso con el fin de generar un nuevo aplicativo con propiedades sostenibles. Para ello, el estudiante podrá experimentar y trabajar a escala real en cualquier entorno.

A lo largo del curso también se intercalarán cápsulas teóricas de aprendizaje y relacionadas con los proyectos para ir completando los conocimientos como:

Materiales: propiedades y clasificación; Economía circular. Creadle to Creadle; Nuevas tecnologías y nuevos materiales.

El alumno tendrá que resolver unos ejercicios breves y relacionados con las cápsulas de aprendizaje presentadas

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 formativas:

Clases magistrales teóricas y conferencias

ECTS: 15%

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

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.

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.

Tecnología

ECTS: 10%

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

Representación y validación

ECTS: 10%

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

Tutorías

ECTS: 10%

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

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

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.

En los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta lo siguiente: la participación activa del alumno en las clases y el seguimiento de la asignatura, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia.

En cuanto a los trabajos, se valorará la calidad del contenido de los trabajos, la adecuación al briefing y las pautas del trabajo, la correcta representación, presentación y exposición del proyecto.

Proyecto 1 representa el 50% de la nota final. El Proyecto 2, 30% de la nota final. Y el 20% final corresponde a los trabajos relacionados con las cápsulas de aprendizaje, y la asistencia y

participación activa del alumno en clase.

Proceso de revisión

Por considerar superada la asignatura se debe obtener una calificación mínima de 5 de cada uno de los trabajos realizados durante el curso.

Los proyectos tienen una fecha de entrega no prorrogable. Los trabajos de las labores de las cápsulas de aprendizaje entregados fuera de la fecha fijada se puntuarán con 0,5 puntos menos de la nota obtenida.

El alumno podrá entregar los trabajos a lo largo de todo el curso y también durante la semana de reevaluaciones siempre y cuando haya realizado previamente la entrega del trabajo dentro de las fechas establecidas.

La asistencia a clase es obligatoria. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entrega progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial y continuado de las clases.

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.

Referenciar correctamente las fuentes documentales, la bibliografía necesaria y el conocimiento del entorno patrimonial tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño y/o el arte.

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.

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.

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.

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.

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

Brown, R.; Farrelly, L. Materiales en interiorismo. Barcelona: Editorial Blume, 2012.

Costa, A. El espacio interior. Actitudes, sensaciones y conceptos proyectados. Berga: Ediciones del Albí, 2008.

Calvera, A. Arte ¿? Diseño. Editorial Gustavo Gili. 2003

Calvera, A. De lo bello de las cosas. Editorial Gustavo Gili. 2007

Guayabero, O. El diseño para el día antes. Madrid: Experimenta Libros, 2021.

Martí Font, JM Introducción a la metodología de diseño. UB Ediciones. 1999

Martínez, M. (Coor.). Environmente. Diseño de interiores. Valencia: Septiembre Editorial, 2012.

Manzini, E. When everybody designs. Experimenta Libros, 2020.

Moxon, S. Sostenibilidad en interiorismo. Barcelona: Editorial Blume, 2012.

Munari, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.

Rawsthorne, A. Design as attitude. Gustavo Gili, 2022.

Sennett, Richard. El artesano. Barcelona: Anagrama, 2009. [1ª ed. inglesa, 2008].

Sierra, Rafael. Las energías en la arquitectura. Barcelona: Ediciones UPC, 1993.