

PROJECTES 4

Cristina Calderón Puig, Albert Crispi Brillas, Salvador Huertas Vidal,
Javier Nieto Cubero

Professor Responsable: Albert Crispi Brillas

Contingut: 1,2,3,4

Codi: 106038

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 2

Semestre: 2

Tipologia: Obligatòria

Matèria: Projectes

Horaris:

Contingut	Horaris	Professor
1	Dilluns 12:00 - 15:00	Albert Crispi Brillas
2	Dilluns 12:00 - 15:00	Albert Crispi Brillas
		Javier Nieto Cubero
3	Dilluns 12:00 - 15:00	Albert Crispi Brillas
		Cristina Calderón Puig
4	Dilluns 12:00 - 15:00	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

Presentació de l'assignatura

L'estudiantat s'enfronta a condicionants reals, contextuals i tècnics, i aprèn a integrar diversos sistemes de representació, així com criteris funcionals, estètics, productius i sostenibles en les seves propostes. Es consoliden les bases metodològiques del projecte de disseny, potenciant la reflexió crítica i la capacitat per afrontar la incertesa i l'ambigüitat pròpies dels processos creatius.

Resultats d'aprenentatge de la matèria

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)

Determinar els materials i els processos de transformació que s'adaptin a les necessitats funcionals i expressives de cada disseny. (ST02)

Representar les característiques (funcionals, estètiques, tècniques, etc.) de cada projecte de disseny fent servir el sistema més apropiat per a cada cas. (ST05)

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)

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)

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Coneixements

Catalogar els materials, les seves qualitats i principis físics en relació amb la conceptualització i formalització de projectes de disseny, observant criteris mediambientals i de sostenibilitat.

Referenciar coneixements essencials de les ciències i disciplines auxiliars del disseny, com l'antropometria, l'ergonomia, la comunicació visual, els mètodes d'avaluació, el màrqueting, la prospecció, etc.

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.

Aplicar les habilitats d'expressió plàstica i els coneixements de materials i tecnologies productives concorde al plantejament d'un projecte de disseny.

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.

Utilitzar mitjans informàtics i tecnologies digitals concordes amb els processos de creació i projectació en l'àmbit del disseny

Estructurar la informació visual, jerarquititzant-la i aplicant amb criteri les diferents famílies tipogràfiques i la seva arquitectura de lletra.

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..

Investigar amb esperit crític en l'àmbit del disseny i les seves disciplines afins, tenint en compte la innovació, l'experimentació i la constant renovació de les indústries culturals, així com els drets fonamentals i els valors democràtics i d'igualtat.

Sintetitzar coneixements de diverses fonts i procedències (estudis, treballs de camp, bibliografia, observacions directes o experiències de caràcter pràctic) ja siguin de l'àmbit del disseny com d'altres afins i/o auxiliars i disciplines afins pròpies de les indústries culturals.

Avaluar la viabilitat social, econòmica, ambiental i tecnològica d'un projecte de disseny, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat com a criteris analítics clau, i garantint el respecte als drets fonamentals, la sostenibilitat i els valors democràtics.

Competències

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

Gestionar, amb capacitat d'adaptació, el desenvolupament de projectes de disseny de manera individual o en equip, en el marc de les organitzacions empresarials i institucions en què es produeixen.

Gestionar tasques relacionades amb el disseny de manera autònoma, planificant i organitzant els temps i els processos en el marc d'un encàrrec professional i/o acadèmic.

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.

Elaborar informes professionals i acadèmics en relació amb l'àrea del disseny, les arts i les seves

disciplines auxiliares.

Contingut: 1

Breu descripció:

L'assignatura incideix especialment en les primeres fases del procés projectual. Es treballarà el desenvolupament del concepte general del projecte (conceptualització), el programa, l'estudi del lloc, els referents i la tria de materials o el dibuix, per tal de facilitar als estudiants les eines que els permeti avançar en l'aprenentatge del desenvolupament de projectes per al disseny d'espais.

Objectius Formatius:

L'objectiu principal de l'assignatura és facilitar als estudiants les eines que els permetin millorar la seva habilitat en el desenvolupament de projectes per al disseny d'espais, així com fomentar el desenvolupament d'un esquema cognitiu especialitzat que permeti a l'estudiant adaptar-se a diferents situacions, característiques de la pràctica professional, inter-connectant gran quantitat d'informacions heterogènies (fruit de l'anàlisi de realitats complexes a fi de detectar-ne els problemes d'ús) i estructurant-les per donar solucions plausibles des del disseny.

Recomanacions

L'assignatura es situa al segon semestre de 2n curs, i per tant, es requerirà per a la representació i l'elaboració dels projectes les competències adquirides fins al moment.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Elaboració de projectes de temàtiques i durada diferents, per tal d'incidir en elements com l'estratègia projectual, l'emplaçament i els referents, la tria de materials i sistemes constructius i la representació de l'espai.

Metodologia docent:

L'assignatura incideix en les primeres fases del procés projectual a través de l'elaboració de varis projectes que pivotaran sobre aquests. Cada projecte partirà d'una temàtica, escala, organització i emplaçament diferenciats, per tal de focalitzar l'aprenentatge en un dels següents punts:

- L'estratègia projectual i el programa: Treballar l'anàlisi i el posicionament sobre l'espai en el que es desenvolupa el projecte a partir de programes d'usos genèrics per tal de donar importància a la transformació de l'espai.
- L'entorn/emplaçament i els referents: Qualsevol projecte forma part d'un entorn físic i cultural, i aquest no es pot pensar de forma individual, doncs el nostre plantejament acabarà tenint un paper en aquest entorn i per tant s'ha d'incloure dins l'anàlisi projectual. Entendre el lloc com un element sentimental i no purament físic i conèixer l'entorn cultural històric, permet que els alumnes puguin desenvolupar i plantejar les seves pròpies idees i conceptes de disseny. Durant el curs es treballarà la influència dels referents culturals sobre els projectes, posant-se en comú per tal d'ampliar-ne el seu coneixement.
- La tria dels materials i sistemes constructius: A partir de la conceptualització de cada projecte, es triarà els materials i els sistemes constructius que expliquin millor el concepte que vulguem expressar. La tria de materials pròxims i sincers amb seva forma i composició, permetrà dotar de valor i càrrega emocional als projectes, però per aconseguir això caldrà entendre les característiques i funcionalitats d'aquests per si mateixos, però també en relació a la resta i a l'entorn.
- Representació de l'espai: Per poder explicar el projecte, és necessari representar-lo mitjançant el dibuix o la maqueta. Però aquest no només té un objectiu com a presentació final, també forma part del propi procés de projectació, a partir del moment que l'utilitzem com a forma de pensament i anàlisi. L'assignatura treballarà la relació entre el dibuix / maqueta i la realitat.

Activitats formatives:

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.

L'avaluació de l'assignatura inclou la valoració de 4 evidències diferents, que corresponen als 4 projectes.

En relació als projectes, es valorarà l'adequació del projecte al programa d'usos, l'organització i

distribució dels espais, l'ambientació general del projecte, la tria coherent de materials i la correcta representació d'aquests.

Als criteris d'avaluació general es tindrà en compte la participació activa de l'alumne a les classes, el lliurament dels treballs en les dates assenyalades i l'assistència.

Cadascun dels 4 projectes representa un 22,50% de la nota final, mentre que el 10% restant correspon a l'assistència i la participació activa de l'alumne.

Procés de revisió

Es podrà sol·licitar la revisió de l'avaluació de l'assignatura dins del període que reavaluació que defineix el calendari lectiu i un cop s'hagin facilitat les notes provisionals.



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

Bibliografia i Recursos

Contingut: 2

Breu descripció:

Com a continuació a Projectes 3, aquesta assignatura de caràcter projectual té com a objectius transmetre i consolidar les competències, els coneixements i les habilitats bàsiques del Disseny de producte, a nivell metodològic, tècnic i de comunicació del projecte.

El curs continuarà oferint als alumnes coneixements clau entorn de la metodologia de disseny, perquè els estudiants enforteixin el seu procés de treball i integrin recursos per poder enfocar diferents tipologies de projecte.

L'assignatura aprofundirà en dues àrees clau:

- L'anàlisi i la investigació del context per traduir-lo a un programa d'usos i funcions que els permeti generar una proposta de valor clara.
- Aprofundir en la fase de desenvolupament de producte per, no sols ser capaços de conceptualitzar i formalitzar projectes, sinó també poder desenvolupar tècnicament productes de forma viable per ser implementats al mercat i context social.

Objectius Formatius:

- Consolidar les metodologies i processos propis del disseny de producte
 - Consolidar habilitats de formalització i desenvolupament del projecte de disseny de producte
 - Ser capaços d'analitzar el context, l'empresa que realitza l'encàrrec i el mercat
 - Registrar i mapejar processos com a ferramenta d'aproximació al projecte.
 - Ser capaços de sintetitzar els resultats d'una investigació per crear un programa d'usos i funcions.
- Del briefing al contrabriefing
- Comunicar de manera efectiva en cadascuna de les fases del projecte de disseny.
 - Ser capaços de generar propostes de valor, avaluar-les i justificar-les
 - Integrar en el projecte els processos de fabricació, l'elecció i l'aplicació de materials, així com els principis físics i mecànics corresponents
 - Utilitzar eines de representació i prototipat per a l'exploració al desenvolupament
 - Generar la documentació adequada per a la industrialització del projecte. Projecte executiu i memòria descriptiva
 - Expressar-se gràficament amb propietat i rigor acadèmic
 - Treballar i gestionar equips de treball, identificant i assumint diferents rols
 - Identificar diferents perfils de dissenyador i tipologies de projecte

Recomanacions

Atès que l'adquisició de les competències de la matèria de projectes és progressiva, es recomana haver superat les assignatures prèvies de Projectes. D'altra banda, si l'estudiant prové de cursar

assignatures pròpies d'altres mencions, es recomana que complementi la formació a les àrees de Representacions digitals II (volum), Maquetes i prototips (Producte) i Processos de transformació Industrial.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Els continguts de l'assignatura s'articularen al voltant dels conceptes següents:

- Fases en el procés de projecte.
- Anàlisi de mercat i de solucions preexistents.
- Anàlisi del client. Identitat, target, recursos i capacitats.
- Portfoli de producte. Conceptes de gamma, línies i famílies de productes.
- Identificació de problemes, contextos d'actuació i oportunitats
- Síntesi del procés de recerca. Eines de convergència i síntesi.
- Creació d'un programa d'usos i de funcions. Generació d'un contrabriefing
- Anàlisi de valor. Proposta de valor. Justificació de la solució adoptada.
- Presentació de conceptes
- Integració en el projecte de la influència dels processos de fabricació, selecció i aplicació de materials.
- Aplicació de conceptes físics i mecànics bàsics.
- Conceptes de sistema, modularitat, muntatges...
- Composició/Proporció/Ritme/ Acabats: Color&trim.
- Eines de representació i prototipat.
- Documentació de projecte: projecte executiu i memòria descriptiva bàsica
- Presentació de projecte
- Rols als equips de treball. Dinàmiques
- Perfils de dissenyador. Perfils de projecte. Identitat pròpia

Metodologia docent:

Classes taller on es combinen teoria i pràctica. Els coneixements teòrics s'impartiran a través de càpsules de continguts, complementades amb exercicis per assimilar-los.

Facilitació i seguiment del docent, així com obertura a agents externs per avaluar els projectes.

La metodologia docent es basarà en els conceptes següents:

Docència Activa

El docent imparteix continguts teòrics mitjançant metodologies actives que l'estudiant involucra en el procés d'aprenentatge.

Aprenentatge per projectes

L'estudiant desenvolupa un projecte alhora que genera coneixement específic avançat i adopta un

posicionament crític i capacitat analítica. Mitjançant el desenvolupament de projectes, s'obté l'habilitat per al treball en equip i la negociació.

Treball col·laboratiu

Realització d'exercicis per part dels estudiants en què analitzen i interpreten, mitjançant l'acompanyament del docent, casos d'estudi amb l'objectiu de generar coneixement a través de les conclusions obtingudes.

Activitats formatives:

- Classes teòriques: càpsules de coneixement, referents, estudis de cas i debat en gran grup.
- Seminari de procediments específics vinculats a diferents tècniques de procés, anàlisi, síntesi, desenvolupament i comunicació.
- Tallers temàtics
- Visites a empreses, agències o estudis
- Comissionat d'experts externs que aportin la visió estratègica del producte.
- Informació i documentació: treball autònom de recerca de fonts primàries, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa.
- Tècniques de representació: assistència formativa en la resolució de les dificultats de representació física, gràfica i virtual.
- Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte.
- Tallers de caràcter tècnic associats al desenvolupament industrial: assistència a la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.
- Presentació de treballs: presentació pública de resultats, parcials i finals. Valoracions.

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.

Els treballs de l'assignatura es realitzaran de forma individual o en parelles.

Per a cadascuna de les activitats avaluable es plantejarà una rubrica, basada en els elements següents: rigor, capacitat creativa i de resolució, profunditat i desenvolupament i capacitat de

presentació i argumentació.

L'assistència a classe i les visites externes és obligatòria. La manca injustificada d'assistència a més del 20% comporta una qualificació de No Presentat.

No s'acceptaran lliuraments d'exercicis o treballs fora dels terminis establerts o sense els requisits mínims de presentació sol·licitats.

Les competències d'aquesta assignatura s'avaluaran de la manera següent:

Exercici 1, 20%

Lliurament i presentació d'un treball de recerca.

Projecte 1, 40%

Procés projectual i registre: 20%

Proposta de valor: 30%

Conceptualització: 30%

Comunicació: 20%

Projecte 2, 40%

Procés projectual i creatiu: 20%

Desenvolupament de projecte: 30%

Projecte executiu i Memòria descriptiva: 30%

Comunicació projecte: 20%

Procés de revisió

Per poder optar a reavaluació l'alumne ha d'haver assistit a més del 80% de les classes/visites i haver lliurat els exercicis proposats.

La reavaluació pot consistir en una correcció/ampliació dels exercicis treballats prèviament o bé en una prova final de síntesi per valorar l'adquisició de les competències.

La nota màxima a què es podrà optar en la reavaluació serà un 6 i substituirà la resta de notes.



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

Bibliografia i Recursos

Contingut: 3

Breu descripció:

Projectes 4 és un laboratori per a l'experimentació amb processos creatius i especulatius.

Es proposa el concepte "pràctica situada" com a un punt de partida a través del qual ampliar la nostra sensibilitat i coneixement cap als processos de treball relacionats amb la creativitat i la producció de coneixement. La pràctica situada implica una comprensió profunda del paper que juguen els contextos que travessa la pràctica del disseny i l'art.

Abordar el disseny i l'art en tant que pràctiques situades facilitarà, per tant, una comprensió performativa dels processos creatius, així com de les interrelacions que s'estableixen entre les seves característiques materials, formals i conceptuals; el seu impacte públic i l'eficàcia que assoleix en un o altre àmbit; així com les qualitats relatives a la innovació i la sostenibilitat que se li poden atribuir.

Els processos de conceptualització, producció, distribució i recepció dels projectes sempre es troben implicats en contextos: encara que el seu impacte pugui ser global, la vida dels projectes artístics i de disseny sempre està profundament implicada en uns entorns materials, tecnològics, socials i culturals determinats. No hi ha cap projecte artístic o de disseny que, al capdavant, pugui existir al marge dels contextos que implica.

Ara bé, lluny de pensar que els contextos determinen i limiten la naturalesa de la pràctica creativa, el concepte de la pràctica situada és una invitació a comprendre la relació entre el projecte i el context des d'una perspectiva dinàmica i oberta, a través de la qual s'estableix una relació de co-determinació, d'afectació i, fins i tot, de metabolització l'un amb l'altre.

La pràctica situada és una perspectiva analítica que ha estat desenvolupada pel pensament feminista, decolonial i ecologista a l'hora d'articular una crítica als espais des d'on es construeixen i es difonen els valors i tendències amb validesa suposadament universal. El concepte de pràctica situada ha implicat una redefinició important d'aspectes com són l'art, el disseny, les humanitats i l'educació en les darreres dècades.

Enfocar la dimensió contextual permet comprendre amb molta més precisió aspectes que són relatius a la dimensió pública de l'art, i que poden orientar el desenvolupament de projectes en el marc d'aquesta assignatura, tal i com són:

- La intervenció contextual: l'art site-specific, projectes comunitaris, art participatiu i relacional. L'art implicat en processos de transformació urbana i en relació amb l'activisme social i mediambiental.
- La qüestió mediambiental: la sostenibilitat en projectes d'art i de disseny com a una qüestió

d'articulacions entre xarxes d'actors humans i no-humans que interactuen a diferents escales.

- Les pràctiques expositives: formats d'exposició de projectes d'art i disseny, el display, les institucions museístiques.

- La construcció d'universals: l'anàlisi crític de tipologies institucionals que històricament han servit per a l'articulació de valors suposadament neutrals i amb validesa global, tal i com son el laboratori en les ciències naturals, les exposicions universals o bé el cub blanc pel que fa a museus d'art i disseny.

Objectius Formatius:

- Comprendre el context com a matèria primera pel desplegament de processos creatius i especulatius.

- Adoptar tècniques d'observació, interacció i anàlisi de contextos com a base del pensament creatiu i especulatiu.

- Desenvolupar habilitats per a la comprensió, la representació i la intervenció en contextos diferenciats així com per la negociació amb els actors que s'hi troben habitualment implicats.

- Aprendre a relacionar-nos amb els contextos que es troben implicats en l'art i el disseny i l'art i que indefugiblement incideixen en la seva conformació.

- Experimentar amb formats d'exposició i de presentació pública d'art i disseny contemporanis.

- Desplegar perspectives crítiques en relació amb l'art i la creativitat que prenen la qüestió contextual com a base.

- Abordar l'espai de l'aula, el grup d'estudiants, l'escola i els seus entorns com a espais fructífers per a la realització de projectes artístics i en disseny.

Recomanacions

Disponibilitat per realitzar sortides fora de l'aula, que es realitzaran preferentment en horari lectiu. Les visites a contextos aliens a la universitat estaran relacionades majoritàriament amb els projectes mateix que realitzin els estudiants.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Les sessions de Projectes 4 es conceben com un espai de laboratori per l'experimentació i la reflexió a l'entorn dels processos creatius que desenvolupin els mateixos estudiants.

Metodologia docent:

S'estimularà la pràctica autònoma i que cada estudiant desenvolupi els seus propis projectes, a la vegada que es fomentarà el treball en equip a l'hora de cercar sinèrgies, establir-se aliances i obtenir feedback.

Es procurarà per articular el context de l'aula i de l'escola amb els projectes mateix que es portin a terme, a la vegada que s'estimularà l'exploració d'altres contextos que siguin d'interès als estudiants i que vulguin adoptar com a matèria primera pel desenvolupament de projectes. Els contextos que seleccionin els estudiants poden incidir en definir alguns dels indrets on es desenvoluparan les sessions de treball.

El desenvolupament del curs es pot veure alterat segons interessos específics dels estudiants i aspectes que concerneixin als seus propis projectes, tot fent-nos eco, així, de la qüestió de les pràctiques situades en el mateix pla educatiu.

Es dedicarà temps a la producció de projectes, a la reflexió i a l'anàlisi col·lectiu de les pràctiques que es porten a terme, i, així mateix, a compartir i a discutir referents que puguin ser d'interès pel grup.

Activitats formatives:

El curs girarà a l'entorn de la producció d'un sol projecte, del qual se n'exploraran diferents facetes d'acord amb els contextos que impliquen les principals fases d'un procés creatiu.

D'entrada, diferenciem així 3 tipologies de contextos, en relació amb els quals es pensaran accions específiques per a realitzar-se. Es realitzaran accions a escala 1:1 sempre que sigui possible, mentre que accions a escala de prototip en el cas que això sigui necessari:

- Contextos d'intervenció (1a part del projecte): selecció d'un context a intervenir amb la pròpia pràctica creativa. Desenvolupament de projecte i producció de la intervenció (a escala 1:1 o bé a nivell de prototip). Possibles referents: art site-specific, art comunitari, art urbà.
- Contextos d'exposició (2a part del projecte): selecció d'un context on realitzar una exposició amb la qual mostrar públicament la pròpia pràctica creativa. Desenvolupament de projecte al respecte, producció del registre de la intervenció contextual (la 1a part del projecte), i producció de la instal·lació (a escala 1:1 o bé a nivell de prototip). Possibles referents: instal·lacions artístiques,

vídeoinstal·lacions, intervencions site-specific en espais museístics.

- Contextos institucionals (3a part del projecte): ideació d'un context relacionat amb la producció, difusió, aprenentatge de projectes artístics que respongui les premises del propi procés creatiu (la 1a part del projecte) i que en permeti l'amplificació i la multiplicació (a nivell de prototip). Possibles referents: prototips d'institucions crítiques i alternatives, museus i escoles ideats per artistes, galeries pop-up.

El curs també inclourà petits exercicis pràctics per desenvolupar-se de manera individual i col·lectiva i que permetran introduir-nos a diferents dimensions de la pràctica situada.

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.

- 1a part del projecte. Contextos d'intervenció: 25% de la nota final.

- 2a part del projecte. Contextos d'exposició: 25% de la nota final.

- 3a part del projecte. Contextos institucionals: 25% de la nota final.
- Exercicis creatius: 15% de la nota final.
- Participació a l'aula: 10 % de la nota final.

Procés de revisió



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

Bibliografia i Recursos

Al llarg del curs es presentaran projectes artístics i referents teòrics vinculats a les pràctiques situades, que es compartiran a través de la intranet de l'assignatura i es debatran col·lectivament durant les sessions. Tant els materials bibliogràfics com els projectes a analitzar s'ajustaran progressivament segons els interessos específics del grup.

Contingut: 4

Breu descripció:

Encara que la web continua sent l'eix sobre el qual poder afrontar amb garanties el disseny digital en els diversos mitjans d'Internet l'augment d'usuaris de dispositius mòbils i l'ús d'aplicacions digitals (Apps, DPS, smartTV, domòtica de la llar i de l'automòbil, etc.) obre un mercat que requereix de nous especialistes en disseny de interfícies que reuneixin coneixements tècnics i funcionals per a aquest entorn.

D'aquesta manera, el disseny d'interfícies per a pantalles que van més enllà del smartphone i el desktop, com ara navegadors GPS, caixers o màquines expenedores, juntament amb la domòtica i la gestió dels dispositius que controlen l'incipient camp de la Internet de les Coses (generació, enviament i gestió de dades recollides per objectes d'ús quotidià) i, especialment, la pantalla del televisor són ja una via d'empleabilitat per al dissenyador de la interacció digital.

Objectius Formatius:

L'objectiu formatiu principal de l'assignatura és crear projectes digitals interactius adaptats a dispositius mòbils (SmartTV i objectes connectats (IoT).

L'assignatura incideix especialment en les primeres fases del procés projectual d'interacció digital, és a dir, definició de necessitats, arquitectura d'informació, wireframing (UX), disseny de pantalla i prototipat (UI).

Recomanacions

Es recomanable tenir nocions de FIGMA.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Com a punt de partida, l'alumne haurà de definir les necessitats de disseny en base a la fase de recerca (UX Research). D'aquí es derivaran les funcions clau de l'aplicació i es crearà l'arquitectura i els fluxes de funcionalitats (Work Flows). Un cop desenvolupada la Information Architecture entrarem en la fase de wireframing on es situaran les funcions agrupades per vistes i s'aplicarà la jerarquia. Per acabar s'abordarà la capa de disseny.

Al llarg del curs també s'intercalaran càpsules teòriques d'aprenentatge i relacionades amb els projectes d'interacció digital per anar completant els coneixements com ara: Smart TV: El dispositiu i les possibilitats. Domòtica: El contexto. Accesibilitat: crear una experiència d'usuari inclusiva. Usabilidad: evaluación heurística.

L'alumne haurà de resoldre uns exercicis breus i relacionats amb les càpsules d'aprenentatge presentades pels professors per tal de treballar i acabar d'assolir els coneixements rebuts

Metodologia docent:

Cada projecte inclourà la presentació, explicació i anàlisi del tema concret, l'aplicació pràctica del tema d'anàlisi, sessions de posada en comú de les resolucions i validacions del projecte. Al finalitzar el projecte es faran unes sessions crítiques avaluadores on l'alumne exposarà i argumentarà el contingut del seu treball.

Activitats Dirigides:

Classes magistrals i debat en grups combinats. 10%

Activitats Supervisades:

Seminaris 25%

Tutories – Taller 15%

Formulació de programes de disseny a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte.

Assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions

Activitats Autònomes:

Recerca documental 10%

Treball autònom 40%

Presentacions individuals i col·lectives de la documentació i memòria del projecte, defensa oral del projecte, i ronda de valoracions

Activitats formatives:

UX Research 20%

Coherència en la definició del perfil d'usuari i/o en Journey Map

Estudi i lògica del Naming.

Establiment de les claus de la identitat (direcció d'art fotogràfica i/o d'il·lustració, codi cromàtic amb la configuració del colors d'identitat, focus i accent,...

Creació de les claus tipogràfiques (tipografia de veu principal i de suport)

Architecture + Wireframing 30%

Navigation Architecture: Creació del llistat de funcions i definició del flux de navegació.

Establiment de les connexions o dreceres en navegació creuada (Bridge Navigation)

Wireframes: Creació de les estructures d'agrupació de funcions per vistes

Creació de les jerarquies de les vistes clau de l'App (User: Sign-in/Log-in; Main Function Views)

Design 50%

App Design: Aplicació de les claus de la identitat al conjunt de les vistes amb contingut real.

Creació de la interactivitat i el prototip funcional de l'aplicació.

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.

Entrega 1: UX Research 20%

Entrega 2: Architecture + Wireframing 30%

Entrega 3: Design 50%

Es combinarà l'explicació de procediments tècnics amb realització d'exercicis pràctics que solidifiquin l'essència de cada plataforma de treball. El curs s'estructura en base a exercicis curts pràctics. Aquests exercicis incorporaran coneixements i conceptes exposat a classe.

L'avaluació es realitzarà de manera continuada i es valorarà l'evolució de l'alumne en base als exercicis entregats al llarg del curs. Per tenir dret a la nota final caldrà haver entregat tots els exercicis que es plantejan durant el curs.

L'assistència a classe i la puntualitat són importats per al bon funcionament de la dinàmica lectiva i seran presos en consideració a l'hora de l'avaluació final.

Es valorarà la participació i el seguiment a les activitats planejades dins de l'aula.
Revisió de les entregues parcials (tutories de seguiment) junt amb l'assistència a les sessions.

Procés de revisió

En cas de ser necessària una revisió caldrà gendar una trobada amb el professor previ enviament de correu electrònic.

Es valoraran els criteris d'avaluació conjuntament amb l'estudiant.



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

Bibliografia i Recursos

Actualitat

<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/>

Inspiració

<http://www.awwwards.com/>
<https://thefwa.com/>
<http://collectui.com/>
<http://pttrns.com/>
<http://dribbble.com>

Informació tècnica, manuals

<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>

Producte

<https://www.kickstarter.com/>
<https://www.producthunt.com/>