

Representacions Digitals III

Guillem Comas Adroer, Jordi Esteve Pastor, Laura Massot Navarro,
Josep Ortega Caparrós

Professor Responsable: Jordi Esteve Pastor

Contingut: 1,2,3,4,5

Codi: 108088

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 3

Semestre: 2

Tipologia: Obligatòria

Matèria:

Horaris:

Contingut	Horaris	Professor
1	08:30 - 12:00	Jordi Esteve Pastor
		Laura Massot Navarro
2	08:30 - 12:00	Jordi Esteve Pastor
3	08:30 - 12:00	Jordi Esteve Pastor
		Guillem Comas Adroer
4	08:30 - 12:00	Jordi Esteve Pastor
		Josep Ortega Caparrós
5	12:30 - 16:00	Laura Massot Navarro
		Jordi Esteve Pastor



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

En aquesta assignatura s'exploren àmbits avançats del disseny digital com el disseny web, el modelatge tridimensional, la representació d'espais i la imatge en moviment. L'objectiu és dotar l'estudiantat de les competències necessàries per desenvolupar projectes digitals complexos, integrant diverses eines i tècniques professionals.

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Coneixements

Referenciar correctament les fonts documentals, la bibliografia necessària i el coneixement de l'entorn patrimonial tant per a la projecció com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny i/o l'art.

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

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..

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.

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.

Resultats d'aprenentatge de la matèria

Competències

Generar representacions digitals de textos, imatges, espais i objectes, utilitzant programes informàtics específics per visualitzar-los (CT04)

Generar modelats digitals d'objectes en tres dimensions, ajustant els paràmetres i produint plànols acotats quan calgui (CT04)

Crear representacions digitals d'espais en dues, tres o més dimensions mitjançant l'ús de programes informàtics, aportant criteris tècnics i estètics segons el tipus de projecte (CT04).

Coneixements

Associar els usos dels entorns digitals en la creació de recursos audiovisuals , disseny web, modelatge 3D, i la representació d' espais , identificant les característiques , funcions i criteris d'adequació segons diferents contextos de disseny . (KT05)

Habilitats

Aplicar recursos informàtics especialitzats en les diferents fases d'un projecte de disseny elaborant representacions digitals de textos, imatges, volums i espais, amb coherència tècnica i expressiva. (ST06)

Operar amb els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny, incloent-hi programari de modelatge 3D, edició gràfica, disseny web i representació d'espais. (ST06)

Contingut: 1

Breu descripció:

El dibuix com a eina principal de comunicació: En aquesta assignatura estudiarem els principals sistemes de representació gràfica d'espais amb dos objectius: En el primer cas, a través de documentació gràfica tècnica i detallada per transmetre de manera clara i precisa les intencions de projecte per a la seva materialització i en el segon, s'exploraran de forma lliure i personal formes de representació on el dibuix mateix sigui el fi. Per mitjà d'exemples i referències contemporànies -com de la història de la representació- reflexionarem sobre com el dibuix parla de nosaltres i quina és la direcció gràfica que defineix la nostra pràctica.

Objectius Formatius:

Al finalitzar l'assignatura, l'estudiant haurà de ser capaç de presentar projectes comunicativament viables i rigurosos, seguint els codis internacionals de representació tècnica, però alhora haurà de ser capaç de produir documents emocionants i gràficament bells. Es fomentarà l'autocrítica i l'autoexigència per tal que l'estudiant trobi el seu propi potencial creatiu a l'hora de representar un projecte.

En aquest curs treballarem:

Comunicar a través del dibuix.

Storytelling: la construcció d'un relat.

Rigurositat i claretat: Les claus per materialitzar el projecte.

Eficiència: Dedicació vs Resultat.

Reflexió: Questionar el que es vol representar, aprendre a mirar.

Curiositat: Explorar altres eines/formes de representar.

Recomanacions

Per cursar aquesta assignatura cal haver cursat les assignatures de Representacions Digitals I i II, i tenir coneixements competitius d'Autocad, bàsics d'Sketchup i Adobe Suite (Indesign, Illustrator, Photoshop).

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

TEMA 0 — INTRODUCCIÓ (5%)

- Organització de classes i entregues.
- Presentació de projecte.
- Exercici Inicial

TEMA 1 — COMUNICACIÓ VISUAL (10%)

- Comunicació visual aplicada al disseny d'espais.
- Identitat corporativa personal.
- Realització d'un Pla de Comunicació Visual en CAD
- Valors de línia & template inicial

TEMA 2 — ESTUDIS PREVIS (10%)

- Aixecament de plànols d'estat actual.
- Anàlisi del lloc.
- Orientació & Context Organització del projecte.
- Índex Situació & emplaçament.
- Representació de l'Estat Actual (EA)

TEMA 3 — AVANTPROJECTE (15%)

- Com comunicar les primeres idees de forma eficaç
- Referències
- El Percepte
- Material Moodboard & Color Palette

TEMA 4 — PROJECTE BÀSIC (20%)

- Planta acabats, Paviments i Divisòries i Sostres.
- Planta Instal·lacions
- Alçats Interiors per estances
- Quadre de fusteries

TEMA 5 — REPRESENTACIÓ D'ESPAIS (15%)

- Retrospective Drawings en 2D i 3D

ENTREGA FINAL (25%)

- A. Dossier Documentació Gràfica.
- B. Presentació a client.
- C. PressKit.

Metodologia docent:

L'assignatura és clarament pràctica, amb una base teòrica. Les classes s'estructuren en dues parts: un vessant teòrica durant la primera part, i una altra de pràctica durant la segona. Així, la sessió teòrica inclou el contingut base del tema a tractar durant la setmana i exercicis

corresponents.

Aquestes pràctiques es realitzen de manera individual, amb l'objectiu de fomentar tant l'autocrítica com la superació personal sense deixar de banda el companyerisme. L'entrega final de l'assignatura no és sino la recopilació, organització, maquetació i re-edició de les pràctiques que s'han realitzat al llarg del curs, igual com si fos un projecte en un entorn real. Es valorarà que l'alumne, a través del treball, hagi estudiat i aplicat els objectius del curs.

Activitats formatives:

Durant el curs ens acompanyaran dos convidats especialistes en representació per donar uns workshops sobre el temes.

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.

A cada tema li correspon un exercici a entregar. L'entrega final conté una recopilació dels exercicis fets classe:

TEMA 0 — Introducció (5%)

TEMA 1 — Comunicació visual (10%)

TEMA 2 — Estudis Previs (10%)

TEMA 3 — Avantprojecte (15%)

TEMA 4 — Projecte bàsic (20%)

TEMA 5 — Representació d'espais (15%)

ENTREGA FINAL (25%)

Procés de revisió

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



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

Drawing Matter: <https://drawingmatter.org>

A Series of Rooms: <https://aseriesofrooms.com/>

Contingut: 2

Breu descripció:

La tècnica informàtica en el disseny de producte ha esdevingut una eina imprescindible tant per el dissenyador com per al receptor del projecte.

El coneixement de programes de modelat per part del dissenyador ens aporta la possibilitat d'estudiar els volums i superfícies d'un disseny, prèviament a la fabricació d'un prototip, maqueta o producte final.

Objectius Formatius:

- Assolir la capacitat de representar volums i superfícies avançades en 3d, a partir de mitjans informàtics.
- Adquirir el domini dels següents programes informàtics: SolidWorks i Keyshot . Saber discernir el valor de cadascun d'ells tant per a la generació del model CAD, com també saber-los complementar per tal d'elaborar imatges virtuals i representar millor els continguts d'un projecte. Controlar les extensions dels arxius dels programes treballats i les relacions d'exportació i importació de documents.
- Introduir als alumnes al modelat avançat mitjançant l'ús de les superfícies i corbes Nurbs.
- Adquirir la capacitat de realitzar animacions i simulacions de moviment dels components d'un producte -o varis elements- per a estudiar-ne el seu comportament.
- Ser autodidactes en l'aprenentatge i recerca de noves eines i aplicacions informàtiques que ens puguin ser útils per al nostre procés de treball.
- Treballar tècniques de presentació i complementar les eines informàtiques amb les nostres capacitats comunicatives i de discurs.

Recomanacions

Haver realitzat i aprovat l'assignatura de Representacions digitals aplicades al disseny d'espai i volum. Tenir un nivell mig en l'ús de SolidWorks. Estar habituat en l'ús de programes CAD.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Metodologia docent:

La integració de coneixements teòrics i pràctics es realitzarà amb una explicació a l'inici de cada sessió on es presentaran els continguts i les tècniques amb les que assolir els objectius de cada sessió. (es realitzen vídeos on s'explica el contingut, que després es compartirà amb els estudiants).

Seguidament s'aplicaran els coneixements en una activitat formativa de durada variable. Cada activitat vindrà acompanyada de les explicacions pertinents. Les activitats podran ser desenvolupades durant el transcurs de la classe (activitats dirigides) o bé requerir treball autònom de l'alumne fora de l'aula (activitats supervisades i autònomes).

Hi haurà un treball final de caràcter propi i individual que es realitzarà com a activitat supervisada i autònoma, i que s'entregarà a final de curs.

Activitats formatives:

- Clases Teòriques

ECTS: 10%

Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Clases magistrals: conceptes clau i procediments generals de la informàtica aplicada.

- Videotutorials de programes

ECTS: 10%

Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Introducció a les característiques específiques de cada programa informàtic i pautes per a l'autoaprenentatge

- Taller

ECTS: 30%

Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Exercicis a l'aula amb assistència i resolució de les dificultats en l'aplicació dels diferents recursos utilitzats

- Realització d'exercicis

ECTS: 50%

Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Treball autònom: realització d'exercicis d'aplicació i

síntesi de processos informàtics Durant el curs ens acompanyaran dos convidats especialistes en representació per donar uns workshops sobre el temes.

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.

Practica 1 - 25%

Practica 2 - 25%

Projecte Final - 50%

Procés de revisió

Al obtenir la qualificació de cada activitat puntuable, aquestes seran revisades amb l'estudiant en horari lectiu de cara a poder reavaluar les activitats si es desitja.

És podrà reavaluar:

Practica 1

Practica 2



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

<https://www.solidworks.com/>

<https://www.keyshot.com/>

<https://www.3dcontentcentral.es/>

<http://www.solidworkstutorials.com/>

Contingut: 3

Breu descripció:

El dibuix com a eina principal de comunicació: En aquesta assignatura estudiarem els principals sistemes de representació gràfica d'espais amb dos objectius: En el primer cas, a través de documentació gràfica tècnica i detallada per transmetre de manera clara i precisa les intencions de projecte per a la seva materialització i en el segon, s'explorà de forma lliure i personal formes de representació on el dibuix mateix sigui el fi. Per mitjà de exemples i referències contemporànies -com de la història de la representació- reflexionarem sobre com el dibuix parla de nosaltres i quina és la direcció gràfica que defineix la nostra pràctica.

Objectius Formatius:

Al finalitzar l'assignatura, l'estudiant haurà de ser capaç de presentar projectes comunicativament viables i rigurosos, seguint els codis internacionals de representació tècnica, però alhora haurà de ser capaç de produir documents emocionants i gràficament bells. Es fomentarà l'autocrítica i l'autoexigència per tal que l'estudiant trobi el seu propi potencial creatiu a l'hora de representar un projecte.

En aquest curs treballarem:

Comunicar a través del dibuix.

Storytelling: la construcció d'un relat.

Rigurositat i claretat: Les claus per materialitzar el projecte.

Eficiència: Dedicació vrs Resultat.

Reflexió: Questionar el que es vol representar, aprendre a mirar.

Curiositat: Explorar altres eines/formes de representar.

Recomanacions

Per cursar aquest assignatura cal haver cursat les assignatures de Representacions Digitals I i II, i tenir coneixements competitiu d'Autocad, bàsics d'Sketchup i Adobe Suite (Indesign, Illustrator, Photoshop).

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

TEMA 0 — INTRODUCCIÓ (5%)

- Organització de classes i entregues.
- Presentació de projecte.
- Exercici Inicial

TEMA 1 — COMUNICACIÓ VISUAL (10%)

- Comunicació visual aplicada al disseny d'espais.
- Identitat corporativa personal.
- Realització d'un Pla de Comunicació Visual en CAD
- Valors de línia & template inicial

TEMA 2 — ESTUDIS PREVIS (10%)

- Aixecament de plànols d'estat actual.
- Anàlisi del lloc.
- Orientació & Context Organització del projecte.
- Índex Situació & emplaçament.
- Representació de l'Estat Actual (EA)

TEMA 3 — AVANTPROJECTE (15%)

- Com comunicar les primeres idees de forma eficaç
- Referències
- El Percepte
- Material Moodboard & Color Palette

TEMA 4 — PROJECTE BÀSIC (20%)

- Planta acabats, Paviments i Divisòries i Sostres.
- Planta Instal·lacions
- Alçats Interiors per estances
- Quadre de fusteries

TEMA 5 — REPRESENTACIÓ D'ESPAIS (15%)

- Retrospective Drawings en 2D i 3D

ENTREGA FINAL (25%)

- A. Dossier Documentació Gràfica.
- B. Presentació a client.
- C. PressKit.

Metodologia docent:

L'assignatura és clarament pràctica, amb una base teòrica. Les classes s'estructuren en dues parts: un vessant teòrica durant la primera part, i una altra de pràctica durant la segona. Així, la sessió teòrica inclou el contingut base del tema a tractar durant la setmana i exercicis

corresponents.

Aquestes pràctiques es realitzen de manera individual, amb l'objectiu de fomentar tant l'autocrítica com la superació personal sense deixar de banda el companyerisme. L'entrega final de l'assignatura no és sino la recopilació, organització, maquetació i re-edició de les pràctiques que s'han realitzat al llarg del curs, igual com si fos un projecte en un entorn real. Es valorarà que l'alumne, a través del treball, hagi estudiat i aplicat els objectius del curs.

Activitats formatives:

Durant el curs ens acompanyaran dos convidats especialistes en representació per donar uns workshops sobre el temes.

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.

A cada tema li correspon un exercici a entregar. L'entrega final conté una recopilació dels exercicis fets classe:

TEMA 0 — Introducció (5%)

TEMA 1 — Comunicació visual (10%)

TEMA 2 — Estudis Previs (10%)

TEMA 3 — Avantprojecte (15%)

TEMA 4 — Projecte bàsic (20%)

TEMA 5 — Representació d'espais (15%)

ENTREGA FINAL (25%)

Procés de revisió

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



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

Drawing Matter: <https://drawingmatter.org>

A Series of Rooms: <https://aseriesofrooms.com/>

Contingut: 4

Breu descripció:

En un món cada cop més digitalitzat, és fonamental mantenir-nos constantment actualitzats sobre les noves formes d'assolir els milions d'usuaris que estan al nostre abast, a només un clic o toc de les pantalles. Des de l'arribada d'Internet fa més de tres dècades, i amb l'accés pràcticament permanent a la xarxa per part de la gran majoria d'usuaris a nivell mundial, els dissenyadors hem de dominar i adaptar-nos a les noves vies d'expressió i treball que no deixen de evolucionar.

Al segle XXI, dissenyar amb i per a la tecnologia s'ha tornat imprescindible per a qualsevol dissenyador/a, igual que per a altres disciplines i solucions que ofereix el disseny. La disciplina del disseny web ens ofereix l'oportunitat de portar la nostra creativitat a nivells inimaginables gràcies a la tecnologia, veient cada avenç tecnològic com una oportunitat tant creativa com de negoci.

En treballar als fonaments del disseny digital i en plantejar els projectes que es desenvoluparan al llarg d'aquesta assignatura, conceptes com la definició de l'arquitectura de continguts, el disseny de wireframes, la interfície de disseny (UI), l'experiència d'usuari (UX), el disseny web responsive i la usabilitat, aviat s'incorporaran al nostre vocabulari professional.

Objectius Formatius:

Els objectius formatius de l'assignatura de disseny web són els següents:

1. Comprendre els fonaments del disseny web: Els estudiants han d'adquirir coneixements sòlids sobre els principis i els elements fonamentals del disseny web, com la tipografia, el color, la composició i la jerarquia visual. Heu d'entendre com aquests elements s'apliquen en el context de la web i com afecten l'experiència de l'usuari.
2. Dominar les eines i tecnologies del disseny web: Els estudiants han de familiaritzar-se amb les eines i tecnologies utilitzades en el disseny web, com ara Figma. Han de ser capaços d'utilitzar aquestes eines de manera efectiva per crear llocs web.
3. Dissenyar interfícies d'usuari atractives i funcionals: Els estudiants han d'aprendre a dissenyar interfícies d'usuari intuïtives i atractives que satisfacin les necessitats i les expectatives dels usuaris. Han de ser capaços de crear wireframes i prototips, i aplicar principis d'usabilitat i accessibilitat en el disseny d'interfícies web.
4. Optimitzar el rendiment i la velocitat de càrrega: Els estudiants han d'aprendre tècniques d'optimització, com ara la compressió d'imatges, la minimització d'arxius i l'ús eficient dels recursos per garantir que els llocs web siguin ràpids i eficients.

5. Aplicar conceptes de responsive design: Els estudiants han de comprendre la importància del disseny web responsive i ser capaços de crear llocs web que s'adaptin i funcionin correctament en diferents dispositius i mides de pantalla. Han de dominar les tècniques de disseny i desenvolupament responsive, com l'ús de mitja queries i grids.

6. Integrar contingut multimèdia i interactiu: Els estudiants han d'aprendre a incorporar contingut multimèdia, com ara imatges, vídeos i àudio, de manera efectiva als llocs web. També han de ser capaços d'implementar elements interactius, com ara formularis i animacions, per millorar l'experiència de l'usuari.

7. Comprendre els conceptes de SEO i optimització per a motors de cerca: Els estudiants han d'adquirir coneixements bàsics sobre SEO (Search Engine Optimization) i aprendre a aplicar tècniques d'optimització per millorar la visibilitat i el posicionament dels llocs web als motors de cerca .

8. Treballar en equip i gestionar projectes de disseny web: Els estudiants han de desenvolupar habilitats de treball en equip i aprendre a col·laborar amb altres dissenyadors, desenvolupadors i professionals relacionats per dur a terme projectes de disseny web. Han de comprendre els processos de gestió de projectes, incloent-hi la planificació, l'organització i la comunicació efectiva.

Aquests objectius formatius busquen proporcionar als estudiants els coneixements i habilitats necessaris per dissenyar i desenvolupar llocs web atractius, funcionals i eficients, tenint en compte les millors pràctiques i les darreres tendències en el camp del disseny web.

Recomanacions

Se suggereix haver completat alguna de les següents assignatures abans de prendre aquesta:

- Usuari i interacció
- Recursos informàtics per a text i imatge
- Recursos audiovisuals per al disseny
- Gràfica en moviment
- Disseny d'apps

No és imprescindible tenir coneixements de programació o codi HTML i/o CSS.
Es recomana tenir nocions bàsiques de Figma.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura es desenvoluparà en un enfocament dual combinant sessions teòriques i sessions pràctiques tipus taller.

El temari constarà de classes on analitzarem les noves variables i el seu impacte en l'experiència de l'usuari i la interfície, així com altres classes enfocades a la producció gràfica digital de diversos projectes web.

BLOC 1: INTRODUCCIÓ AL DISSENY WEB

- Introducció al Disseny Web.
- Panorama actual i referències.
- Tecnologia i metodologies de treball.
- Figma com a eina de treball.

BLOC 2: EXPERIÈNCIA D'USUARI

- L'experiència d'usuari.
- UX Research: enquestes i definició de User Persones
- Arquitectura de la informació i fluxos de navegació.
- Wireframing: disseny d'estructures base de les diferents pantalles del projecte en format responsive.
- Prototipat de baix nivell.

BLOC 3: IDENTITAT GRÀFICA DIGITAL

- Disseny d'identitats per a l'àmbit digital.
- Disseny Atòmic.
- Sistemes de disseny.

BLOC 4: USER INTERFACE

- Fonaments del disseny d'interacció.
- Disseny web responsive.
- Prototipat avançat.
- La intel·ligència artificial i el disseny web.

Metodologia docent:

Es farà una combinació d'explicació de procediments tècnics amb la realització d'exercicis pràctics per consolidar la comprensió de cada bloc de treball.

Al llarg del semestre, s'alternaran classes dedicades a l'anàlisi de la usabilitat, a la producció gràfica i

a les sessions de treball supervisat i consultes, tant individuals com grupals. Cada tema tractat es recolzarà amb exercicis pràctics i estudis de cas que n'exemplifiquin l'aplicació.

El següent esquema se seguirà:

1. Contextualització de l'entorn de treball: Documentació i anàlisi de les característiques específiques de l'entorn. (Estudi de cas)
2. Explicació teòrica de les eines de producció: Es proporcionarà una explicació teòrica de les eines utilitzades al procés de producció. Posteriorment, es duran a terme exercicis pràctics per consolidar els conceptes apresos.
3. Projectes amb sessions tutoritzades de control: Els estudiants treballaran en diferents projectes que seran supervisats en sessions de tutoria.

D'aquesta manera, es busca combinar la teoria i la pràctica per brindar als estudiants una comprensió sòlida dels conceptes i les habilitats necessaris en l'entorn de treball específic.

Activitats formatives:

L'avaluació es durà a terme de manera contínua, tenint en compte l'evolució de l'alumne a partir dels exercicis lliurats al llarg del curs. Per obtenir la qualificació final, caldrà lliurar tots els exercicis proposats durant el curs.

L'assistència a classe i la puntualitat són aspectes importants per al bon desenvolupament de les dinàmiques d'ensenyament i es tindran en compte a l'avaluació final.

Es lliuraran diferents exercicis que seran avaluats amb els percentatges següents:

Treball en grup 1 (40% del total de la nota final)

- Concepte (10%)
- Arquitectura (10%)
- Wireframes mòbil (15%)
- Wireframes desktop (15%)
- Disseny mòbil (20%)
- Disseny desktop (20%)
- Prototips (10%)

Treball en grup 2 (60% del total de la nota final)

- Concepte (5%)
- UX research (5%)
- Arquitectura (10%)
- Wireframes mòbil (10%)
- Wireframes desktop (10%)
- Identitat (10%)
- Design System (10%)
- Disseny mòbil i prototip (20%)
- Disseny desktop i prototip (20%)

Es valorarà la participació i el seguiment a les activitats realitzades a l'aula, així com la revisió dels lliuraments parcials durant les tutories de seguiment. També cal tenir en compte l'assistència a les sessions.

D'aquesta manera, s'avaluarà tant l'exercici en els exercicis lliurats com la implicació i el seguiment actiu en les activitats i les tutories, amb l'objectiu d'obtenir una avaluació integral de l'alumne.

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 es durà a terme de manera contínua, valorant l'evolució de l'alumne en base als exercicis lliurats al llarg del curs. Serà requisit lliurar tots els exercicis proposats per tenir dret a la nota final.

L'assistència a classe i la puntualitat són aspectes importants per al desenvolupament correcte de la dinàmica educativa i seran considerats en l'avaluació final.

Es valorarà la participació i el seguiment a les activitats planificades dins de l'aula. A més, es faran revisions dels lliuraments parcials a través de tutories de seguiment, juntament amb tenir en compte l'assistència a les sessions.

D'aquesta manera, s'avaluarà l'exercici de l'alumne de manera contínua, tenint en compte la participació, el seguiment i el lliurament dels exercicis proposats, així com l'assistència i la puntualitat a classe.

La nota final sortirà de la mitjana dels diferents treballs realitzats (individual – 60% i grupal – 40%).

Procés de revisió

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



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://uifrommars.com/>

Inspiració

<http://www.awwwards.com/>

<https://thefwa.com/>

<http://collectui.com/>

<http://dribbble.com>

<http://mobbin.com>

Producte

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

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

Eines

<https://www.figma.com>

<https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhSa4X-G3lHIUtejzLA>

<https://claude.ai/design>

Contingut: 5

Breu descripció:

El dibuix com a eina principal de comunicació: En aquesta assignatura estudiarem els principals sistemes de representació gràfica d'espais amb dos objectius: En el primer cas, a través de documentació gràfica tècnica i detallada per transmetre de manera clara i precisa les intencions de projecte per a la seva materialització i en el segon, s'exploraran de forma lliure i personal formes de representació on el dibuix mateix sigui el fi. Per mitjà d'exemples i referències contemporànies -com de la història de la representació- reflexionarem sobre com el dibuix parla de nosaltres i quina és la direcció gràfica que defineix la nostra pràctica.

Objectius Formatius:

Al finalitzar l'assignatura, l'estudiant haurà de ser capaç de presentar projectes comunicativament viables i rigurosos, seguint els codis internacionals de representació tècnica, però alhora haurà de ser capaç de produir documents emocionants i gràficament bells. Es fomentarà l'autocrítica i l'autoexigència per tal que l'estudiant trobi el seu propi potencial creatiu a l'hora de representar un projecte.

En aquest curs treballarem:

Comunicar a través del dibuix.

Storytelling: la construcció d'un relat.

Rigurositat i claretat: Les claus per materialitzar el projecte.

Eficiència: Dedicació vs Resultat.

Reflexió: Questionar el que es vol representar, aprendre a mirar.

Curiositat: Explorar altres eines/formes de representar.

Recomanacions

Per cursar aquesta assignatura cal haver cursat les assignatures de Representacions Digitals I i II, i tenir coneixements competitius d'Autocad, bàsics d'Sketchup i Adobe Suite (Indesign, Illustrator, Photoshop).

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

TEMA 0 — INTRODUCCIÓ (5%)

- Organització de classes i entregues.
- Presentació de projecte.
- Exercici Inicial

TEMA 1 — COMUNICACIÓ VISUAL (10%)

- Comunicació visual aplicada al disseny d'espais.
- Identitat corporativa personal.
- Realització d'un Pla de Comunicació Visual en CAD
- Valors de línia & template inicial

TEMA 2 — ESTUDIS PREVIS (10%)

- Aixecament de plànols d'estat actual.
- Anàlisi del lloc.
- Orientació & Context Organització del projecte.
- Índex Situació & emplaçament.
- Representació de l'Estat Actual (EA)

TEMA 3 — AVANTPROJECTE (15%)

- Com comunicar les primeres idees de forma eficaç
- Referències
- El Percepte
- Material Moodboard & Color Palette

TEMA 4 — PROJECTE BÀSIC (20%)

- Planta acabats, Paviments i Divisòries i Sostres.
- Planta Instal·lacions
- Alçats Interiors per estances
- Quadre de fusteries

TEMA 5 — REPRESENTACIÓ D'ESPAIS (15%)

- Retrospective Drawings en 2D i 3D

ENTREGA FINAL (25%)

- A. Dossier Documentació Gràfica.
- B. Presentació a client.
- C. PressKit.

Metodologia docent:

L'assignatura és clarament pràctica, amb una base teòrica. Les classes s'estructuren en dues parts: un vessant teòrica durant la primera part, i una altra de pràctica durant la segona. Així, la sessió teòrica inclou el contingut base del tema a tractar durant la setmana i exercicis

corresponents.

Aquestes pràctiques es realitzen de manera individual, amb l'objectiu de fomentar tant l'autocrítica com la superació personal sense deixar de banda el companyerisme. L'entrega final de l'assignatura no és sino la recopilació, organització, maquetació i re-edició de les pràctiques que s'han realitzat al llarg del curs, igual com si fos un projecte en un entorn real. Es valorarà que l'alumne, a través del treball, hagi estudiat i aplicat els objectius del curs.

Activitats formatives:

Durant el curs ens acompanyaran dos convidats especialistes en representació per donar uns workshops sobre el temes.

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.

A cada tema li correspon un exercici a entregar. L'entrega final conté una recopilació dels exercicis fets classe:

TEMA 0 — Introducció (5%)

TEMA 1 — Comunicació visual (10%)

TEMA 2 — Estudis Previs (10%)

TEMA 3 — Avantprojecte (15%)

TEMA 4 — Projecte bàsic (20%)

TEMA 5 — Representació d'espais (15%)

ENTREGA FINAL (25%)

Procés de revisió

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



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

Drawing Matter: <https://drawingmatter.org>

A Series of Rooms: <https://aseriesofrooms.com/>