

Representacions Digitals III

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

Profesor Responsable: Jordi Esteve Pastor

Contenido: 1,2,3,4,5

Código: 108088

Créditos: 6 ECTS

Curso: 3

Semestre: 2

Tipología: Obligatoria

Materia:

Horarios:

Contenido	Horarios	Profesor
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

Presentación de la asignatura

En esta asignatura se exploran ámbitos avanzados del diseño digital como el diseño web, el modelado tridimensional, la representación de espacios y la imagen en movimiento. El objetivo es dotar al estudiantado de las competencias necesarias para desarrollar proyectos digitales complejos, integrando diversas herramientas y técnicas profesionales.

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

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.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

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.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

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.

Resultados de aprendizaje de la materia

Competencias

Generar representaciones digitales de textos, imágenes, espacios y objetos, utilizando programas informáticos específicos para su visualización. (CT04)

Generar modelados digitales de objetos en tres dimensiones, ajustando los parámetros y produciendo planos acotados cuando sea necesario. (CT04)

Crear representaciones digitales de espacios en dos, tres o más dimensiones mediante el uso de programas informáticos, aportando criterios técnicos y estéticos según el tipo de proyecto. (CT04)

Conocimientos

Asociar los usos de los entornos digitales en la creación de recursos audiovisuales, diseño web, modelado 3D, y la representación de espacios, identificando las características, funciones y criterios de adecuación según diferentes contextos de diseño. (KT05)

Habilidades

Aplicar recursos informáticos especializados en las diferentes fases de un proyecto de diseño elaborando representaciones digitales de textos, imágenes, volúmenes y espacios, con coherencia técnica y expresiva. (ST06)

Operar con los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño, incluyendo software de modelado 3D, edición gráfica, diseño web y representación de espacios. (ST06)

Contenido: 1

Breve descripción:

El dibujo como herramienta principal de comunicación: En esta asignatura estudiaremos los principales sistemas de representación gráfica de espacios con dos objetivos: En el primer caso, a través de documentación gráfica técnica y detallada para transmitir de forma clara y precisa las intenciones de proyecto para su materialización y en el segundo, se explorará de forma libre y personal formas de representación donde el mismo dibujo sea el fin. Mediante ejemplos y referencias contemporáneas -como de la historia de la representación- reflexionaremos sobre cómo el dibujo habla de nosotros y cuál es la dirección gráfica que define nuestra práctica.

Objetivos Formativos:

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá ser capaz de presentar proyectos comunicativamente viables y rigurosos, siguiendo los códigos internacionales de representación técnica, pero al mismo tiempo deberá ser capaz de producir documentos emocionantes y gráficamente bellos. Se fomentará la autocrítica y la autoexigencia para que el estudiante encuentre su propio potencial creativo a la hora de representar un proyecto.

En este curso trabajaremos:

Comunicar a través del dibujo.

Storytelling: la construcción de un relato.

Rigurosidad y claridad: Las claves para materializar el proyecto.

Eficiencia: Dedicación vrs Resultado.

Reflexión: Cuestionar lo que se quiere representar, aprender a mirar.

Curiosidad: Explorar otras herramientas/formas de representar.

Recomendaciones

Para cursar esta asignatura es necesario haber cursado las asignaturas de Representaciones Digitales I y II, y tener conocimientos competitivos de Autocad, básicos de Sketchup y Abode Suite (Indesign, illustrator, Photoshop).

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

TEMA 0 — INTRODUCCIÓN (5%)

- Organización de clases y entregas.
- Presentación de proyecto.
- Ejercicio Inicial

TEMA 1 — COMUNICACIÓN VISUAL (10%)

- Comunicación visual aplicada al diseño de espacios.
- Identidad corporativa personal.
- Realización de un Plan de Comunicación Visual en CAD
- Valores de línea & template inicial

TEMA 2 — ESTUDIOS PREVIOS (10%)

- Levantamiento de planos de estado actual.
- Análisis del sitio.
- Orientación & Context Organización del proyecto.
- Índice Situación & emplazamiento.
- Representación del Estado Actual (EA)

TEMA 3 — ANTEPROYECTO (15%)

- Cómo comunicar las primeras ideas de forma eficaz
- Referencias
- El Percepto
- Material Moodboard & Color Palette

TEMA 4 — PROYECTO BÁSICO (20%)

- Planta acabados, Pavimentos y Divisorias y Techos.
- Planta Instalaciones
- Alzados Interiores por estancias
- Cuadro de carpinterías

TEMA 5 — REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS (15%)

- Retrospective Drawings en 2D y 3D

ENTREGA FINAL (25%)

- A. Dossier Documentación Gráfica.
- B. Presentación a cliente.
- C. PressKit.

Metodología docente:

La asignatura es claramente práctica, con una base teórica. Las clases se estructuran en dos partes: una vertiente teórica durante la primera parte, y otra práctica durante la segunda. Así, la sesión teórica incluye el contenido base del tema a tratar en la semana y ejercicios

correspondientes.

Estas prácticas se realizan de forma individual, con el objetivo de fomentar tanto la autocrítica como la superación personal sin dejar de lado el compañerismo. La entrega final de la asignatura no es sino la recopilación, organización, maquetación y reedición de las prácticas que se han realizado a lo largo del curso, al igual que si fuera un proyecto en un entorno real. Se valorará que el alumno, mediante el trabajo, haya estudiado y aplicado los objetivos del curso.

Actividades formativas:

Durante el curso nos acompañarán dos invitados especialistas en representación para dar unos workshops sobre temas.

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.

A cada tema le corresponde un ejercicio a entregar. La entrega final contiene una recopilación de los ejercicios hechos clase:

TEMA 0 — Introducción (5%)

TEMA 1 — Comunicación visual (10%)

TEMA 2 — Estudios Previos (10%)

TEMA 3 — Anteproyecto (15%)

TEMA 4 — Proyecto básico (20%)

TEMA 5 — Representación de espacios (15%)

ENTREGA FINAL (25%)

Proceso de revisión

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



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

Bibliografía y Recursos

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

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

Contenido: 2

Breve descripción:

La técnica informática en el diseño de producto se ha convertido en una herramienta imprescindible tanto para el diseñador como para el receptor del proyecto.

El conocimiento de programas de moldeado por parte del diseñador nos aporta la posibilidad de estudiar los volúmenes y superficies de un diseño, previamente a la fabricación de un prototipo, maqueta o producto final.

Objetivos Formativos:

- Alcanzar la capacidad de representar volúmenes y superficies avanzadas en 3d, a partir de medios informáticos.
- Adquirir el dominio de los siguientes programas informáticos: SolidWorks y Keyshot. Saber discernir el valor de cada uno de ellos tanto para la generación del modelo CAD, así como saber complementarlos para elaborar imágenes virtuales y representar mejor los contenidos de un proyecto. Controlar las extensiones de los archivos de los programas trabajados y las relaciones de exportación e importación de documentos.
- Introducir a los alumnos en el modelado avanzado mediante el uso de las superficies y curvas Nurbs.
- Adquirir la capacidad de realizar animaciones y simulaciones de movimiento de los componentes de un producto -o varios elementos- para estudiar su comportamiento.
- Ser autodidactas en el aprendizaje y búsqueda de nuevas herramientas y aplicaciones informáticas que puedan ser útiles para nuestro proceso de trabajo.
- Trabajar técnicas de presentación y complementar las herramientas informáticas con nuestras capacidades comunicativas y de discurso.

Recomendaciones

Haber realizado y aprobado la asignatura de Representaciones digitales aplicadas al diseño de espacio y volumen. Tener un nivel medio en el uso de SolidWorks. Estar habituado al uso de programas CAD.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Metodología docente:

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se realizará con una explicación al inicio de cada sesión donde se presentarán los contenidos y las técnicas con las que conseguir los objetivos de cada sesión. (se realizan vídeos donde se explica el contenido, que después se compartirá con los estudiantes).

Seguidamente se aplicarán los conocimientos en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad vendrá acompañada de las pertinentes explicaciones. Las actividades podrán ser desarrolladas durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o bien requerir trabajo autónomo del alumno fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas).

Habrà un trabajo final de carácter propio e individual que se realizará como actividad supervisada y autónoma, y que se entregará a final de curso.

Actividades formativas:

- Clases Teóricas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

- Videotutoriales de programas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el autoaprendizaje

- Taller

ECTS: 30%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados

- Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y

síntesis de procesos informáticos Durante el curso nos acompañarán dos invitados especialistas en representación para dar unos workshops sobre los temas.

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.

Practica 1 - 25%

Practica 2 - 25%

Proyecto Final - 50%

Proceso de revisión

Al obtener la calificación de cada actividad puntuable, éstas serán revisadas con el estudiante en horario lectivo de cara a poder reevaluar las actividades si se desea.

Se podrá reevaluar:

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

Bibliografía y Recursos

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

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

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

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

Contenido: 3

Breve descripción:

El dibujo como herramienta principal de comunicación: En esta asignatura estudiaremos los principales sistemas de representación gráfica de espacios con dos objetivos: En el primer caso, a través de documentación gráfica técnica y detallada para transmitir de forma clara y precisa las intenciones de proyecto para su materialización y en el segundo, se explorará de forma libre y personal formas de representación donde el mismo dibujo sea el fin. Mediante ejemplos y referencias contemporáneas -como de la historia de la representación- reflexionaremos sobre cómo el dibujo habla de nosotros y cuál es la dirección gráfica que define nuestra práctica.

Objetivos Formativos:

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá ser capaz de presentar proyectos comunicativamente viables y rigurosos, siguiendo los códigos internacionales de representación técnica, pero al mismo tiempo deberá ser capaz de producir documentos emocionantes y gráficamente bellos. Se fomentará la autocrítica y la autoexigencia para que el estudiante encuentre su propio potencial creativo a la hora de representar un proyecto.

En este curso trabajaremos:

Comunicar a través del dibujo.

Storytelling: la construcción de un relato.

Rigurosidad y claridad: Las claves para materializar el proyecto.

Eficiencia: Dedicación vrs Resultado.

Reflexión: Cuestionar lo que se quiere representar, aprender a mirar.

Curiosidad: Explorar otras herramientas/formas de representar.

Recomendaciones

Para cursar esta asignatura es necesario haber cursado las asignaturas de Representaciones Digitales I y II, y tener conocimientos competitivos de Autocad, básicos de Sketchup y Abode Suite (Indesign, illustrator, Photoshop).

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

TEMA 0 — INTRODUCCIÓN (5%)

- Organización de clases y entregas.
- Presentación de proyecto.
- Ejercicio Inicial

TEMA 1 — COMUNICACIÓN VISUAL (10%)

- Comunicación visual aplicada al diseño de espacios.
- Identidad corporativa personal.
- Realización de un Plan de Comunicación Visual en CAD
- Valores de línea & template inicial

TEMA 2 — ESTUDIOS PREVIOS (10%)

- Levantamiento de planos de estado actual.
- Análisis del sitio.
- Orientación & Context Organización del proyecto.
- Índice Situación & emplazamiento.
- Representación del Estado Actual (EA)

TEMA 3 — ANTEPROYECTO (15%)

- Cómo comunicar las primeras ideas de forma eficaz
- Referencias
- El Percepto
- Material Moodboard & Color Palette

TEMA 4 — PROYECTO BÁSICO (20%)

- Planta acabados, Pavimentos y Divisorias y Techos.
- Planta Instalaciones
- Alzados Interiores por estancias
- Cuadro de carpinterías

TEMA 5 — REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS (15%)

- Retrospective Drawings en 2D y 3D

ENTREGA FINAL (25%)

- A. Dossier Documentación Gráfica.
- B. Presentación a cliente.
- C. PressKit.

Metodología docente:

La asignatura es claramente práctica, con una base teórica. Las clases se estructuran en dos partes: una vertiente teórica durante la primera parte, y otra práctica durante la segunda. Así, la sesión teórica incluye el contenido base del tema a tratar en la semana y ejercicios

correspondientes.

Estas prácticas se realizan de forma individual, con el objetivo de fomentar tanto la autocrítica como la superación personal sin dejar de lado el compañerismo. La entrega final de la asignatura no es sino la recopilación, organización, maquetación y reedición de las prácticas que se han realizado a lo largo del curso, al igual que si fuera un proyecto en un entorno real. Se valorará que el alumno, mediante el trabajo, haya estudiado y aplicado los objetivos del curso.

Actividades formativas:

Durante el curso nos acompañarán dos invitados especialistas en representación para dar unos workshops sobre temas.

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.

A cada tema le corresponde un ejercicio a entregar. La entrega final contiene una recopilación de los ejercicios hechos clase:

TEMA 0 — Introducción (5%)

TEMA 1 — Comunicación visual (10%)

TEMA 2 — Estudios Previos (10%)

TEMA 3 — Anteproyecto (15%)

TEMA 4 — Proyecto básico (20%)

TEMA 5 — Representación de espacios (15%)

ENTREGA FINAL (25%)

Proceso de revisión

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



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

Bibliografía y Recursos

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

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

Contenido: 4

Breve descripción:

En un mundo cada vez más digitalizado, es fundamental mantenernos constantemente actualizados sobre las nuevas formas de alcanzar a los millones de usuarios que están a nuestro alcance, a sólo un clic o toque de las pantallas. Desde la llegada de Internet hace más de tres décadas, y con acceso prácticamente permanente a la red por parte de la gran mayoría de usuarios a nivel mundial, los diseñadores debemos dominar y adaptarnos a las nuevas vías de expresión y trabajo que no dejan de evolucionar.

En el siglo XXI, diseñar con y para la tecnología se ha vuelto imprescindible para cualquier diseñador/a, al igual que para otras disciplinas y soluciones que ofrece el diseño. La disciplina del diseño web nos ofrece la oportunidad de llevar a nuestra creatividad a niveles inimaginables gracias a la tecnología, viendo cada avance tecnológico como una oportunidad tanto creativa como de negocio.

Al trabajar en los fundamentos del diseño digital y en plantear los proyectos que se desarrollarán a lo largo de esta asignatura, conceptos como la definición de la arquitectura de contenidos, el diseño de wireframes, la interfaz de diseño (UI), la experiencia de usuario (UX), el diseño web responsive y la usabilidad, pronto se incorporarán a nuestro vocabulario profesional.

Objetivos Formativos:

Los objetivos formativos de la asignatura de diseño web son los siguientes:

1. Comprender los fundamentos del diseño web: Los estudiantes deben adquirir conocimientos sólidos sobre los principios y elementos fundamentales del diseño web, como la tipografía, el color, la composición y la jerarquía visual. Debe entender cómo estos elementos se aplican en el contexto de la web y cómo afectan a la experiencia del usuario.
2. Dominar las herramientas y tecnologías del diseño web: Los estudiantes deben familiarizarse con las herramientas y tecnologías utilizadas en el diseño web, tales como Figma. Deben ser capaces de utilizar estas herramientas de forma efectiva para crear sitios web.
3. Diseñar interfaces de usuario atractivas y funcionales: Los estudiantes deben aprender a diseñar interfaces de usuario intuitivas y atractivas que satisfagan las necesidades y expectativas de los usuarios. Deben ser capaces de crear wireframes y prototipos y aplicar principios de usabilidad y accesibilidad en el diseño de interfaces web.
4. Optimizar el rendimiento y la velocidad de carga: Los estudiantes deben aprender técnicas de optimización, tales como la compresión de imágenes, la minimización de archivos y el uso eficiente

de los recursos para garantizar que los sitios web sean rápidos y eficientes.

5. Aplicar conceptos de responsive design: Los estudiantes deben comprender la importancia del diseño web responsive y ser capaces de crear sitios web que se adapten y funcionen correctamente en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla. Tienen que dominar las técnicas de diseño y desarrollo responsive, como el uso de media queries y grids.

6. Integrar contenido multimedia e interactivo: Los estudiantes deben aprender a incorporar contenido multimedia, tales como imágenes, vídeos y audio, de forma efectiva en los sitios web. También deben ser capaces de implementar elementos interactivos, tales como formularios y animaciones, para mejorar la experiencia del usuario.

7. Comprender los conceptos de SEO y optimización para motores de búsqueda: Los estudiantes deben adquirir conocimientos básicos sobre SEO (Search Engine Optimization) y aprender a aplicar técnicas de optimización para mejorar la visibilidad y el posicionamiento de los sitios web en los motores de búsqueda.

8. Trabajar en equipo y gestionar proyectos de diseño web: Los estudiantes deben desarrollar habilidades de trabajo en equipo y aprender a colaborar con otros diseñadores, desarrolladores y profesionales relacionados para llevar a cabo proyectos de diseño web. Tienen que comprender los procesos de gestión de proyectos, incluyendo la planificación, la organización y la comunicación efectiva.

Estos objetivos formativos buscan proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para diseñar y desarrollar sitios web atractivos, funcionales y eficientes, teniendo en cuenta las mejores prácticas y últimas tendencias en el campo del diseño web.

Recomendaciones

Se sugiere haber completado alguna de las siguientes asignaturas antes de tomar ésta:

- Usuario e interacción
- Recursos informáticos para texto e imagen
- Recursos audiovisuales para el diseño
- Gráfica en movimiento
- Diseño de apps

No es imprescindible tener conocimientos de programación o código HTML y/o CSS.

Se recomienda tener nociones básicas de Figma.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura se desarrollará en un enfoque dual combinando sesiones teóricas y sesiones prácticas de tipo taller.

El temario constará de clases en las que analizaremos las nuevas variables y su impacto en la experiencia del usuario y la interfaz, así como otras clases enfocadas a la producción gráfica digital de varios proyectos web.

BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

- Introducción al Diseño Web.
- Panorama actual y referencias.
- Tecnología y metodologías de trabajo.
- Figma como herramienta de trabajo.

BLOQUE 2: EXPERIENCIA DE USUARIO

- La experiencia de usuario.
- UX Research: encuestas y definición de User Personas
- Arquitectura de la información y flujos de navegación.
- Wireframing: diseño de estructuras base de las distintas pantallas del proyecto en formato responsive.
- Prototipado de bajo nivel.

BLOQUE 3: IDENTIDAD GRÁFICA DIGITAL

- Diseño de identidades para el ámbito digital.
- Diseño Atómico.
- Sistemas de diseño.

BLOQUE 4: USER INTERFACE

- Fundamentos del diseño de interacción.
- Diseño web responsive.
- Prototipado avanzado.
- La inteligencia artificial y el diseño web.

Metodología docente:

Se realizará una combinación de explicación de procedimientos técnicos con la realización de ejercicios prácticos para consolidar la comprensión de cada bloque de trabajo.

A lo largo del semestre, se alternarán clases dedicadas al análisis de la usabilidad, a la producción gráfica ya las sesiones de trabajo supervisado y consultas, tanto individuales como grupales. Cada tema tratado se apoyará con ejercicios prácticos y estudios de caso que ejemplifiquen su aplicación.

El siguiente esquema se seguirá:

1. Contextualización del entorno de trabajo: Documentación y análisis de las características específicas del entorno. (Estudio de caso)
2. Explicación teórica de las herramientas de producción: Se proporcionará una explicación teórica de las herramientas utilizadas en el proceso de producción. Posteriormente, se llevarán a cabo ejercicios prácticos para consolidar los conceptos aprendidos.
3. Proyectos con sesiones tutorizadas de control: Los estudiantes trabajarán en diferentes proyectos que serán supervisados en sesiones de tutoría.

De esta forma, se busca combinar la teoría y la práctica para brindar a los estudiantes una comprensión sólida de los conceptos y habilidades necesarios en el entorno de trabajo específico.

Actividades formativas:

La evaluación se llevará a cabo de forma continua, teniendo en cuenta la evolución del alumno a partir de los ejercicios entregados a lo largo del curso. Para obtener la calificación final, será necesario entregar todos los ejercicios propuestos durante el curso.

La asistencia a clase y la puntualidad son aspectos importantes para el buen desarrollo de las dinámicas de enseñanza y se tendrán en cuenta en la evaluación final.

Se entregarán diferentes ejercicios que serán evaluados con los siguientes porcentajes:

Trabajo en grupo 1 (40% del total de la nota final)

- Concepto (10%)
- Arquitectura (10%)
- Wireframes móvil (15%)
- Wireframes desktop (15%)
- Diseño móvil (20%)
- Diseño desktop (20%)
- Prototipos (10%)

Trabajo en grupo 2 (60% del total de la nota final)

- Concepto (5%)
- UX research (5%)
- Arquitectura (10%)
- Wireframes móvil (10%)
- Wireframes desktop (10%)
- Identidad (10%)
- Design System (10%)
- Diseño móvil y prototipo (20%)

- Diseño desktop y prototipo (20%)

Se valorará la participación y el seguimiento en las actividades realizadas en el aula, así como la revisión de las entregas parciales durante las tutorías de seguimiento. También es necesario tener en cuenta la asistencia a las sesiones.

De esta forma, se evaluará tanto el ejercicio en los ejercicios entregados como la implicación y el seguimiento activo en las actividades y tutorías, con el objetivo de obtener una evaluación integral del alumno.

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.

La evaluación se llevará a cabo de forma continua, valorando la evolución del alumno en base a los ejercicios entregados a lo largo del curso. Será requisito entregar todos los ejercicios propuestos para tener derecho a la nota final.

La asistencia a clase y la puntualidad son aspectos importantes para el correcto desarrollo de la dinámica educativa y serán considerados en la evaluación final.

Se valorará la participación y el seguimiento en las actividades planificadas dentro del aula. Además, se realizarán revisiones de las entregas parciales a través de tutorías de seguimiento, junto con tener

en cuenta la asistencia a las sesiones.

De esta forma, se evaluará el ejercicio del alumno de forma continua, teniendo en cuenta la participación, el seguimiento y la entrega de los ejercicios propuestos, así como la asistencia y la puntualidad en clase.

La nota final saldrá de la media de los distintos trabajos realizados (individual – 60% y grupal – 40%).

Proceso de revisión

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



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

Bibliografía y Recursos

Actualidad

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

<https://techcrunch.com/>

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

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

<https://uifrommars.com/>

Inspiración

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

<https://thefwa.com/>

<http://collectui.com/>

<http://dribbble.com>

<http://mobbin.com>

Producto

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

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

Herramientas

<https://www.figma.com>

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

<https://claude.ai/design>

Contenido: 5

Breve descripción:

El dibujo como herramienta principal de comunicación: En esta asignatura estudiaremos los principales sistemas de representación gráfica de espacios con dos objetivos: En el primer caso, a través de documentación gráfica técnica y detallada para transmitir de forma clara y precisa las intenciones de proyecto para su materialización y en el segundo, se explorará de forma libre y personal formas de representación donde el mismo dibujo sea el fin. Mediante ejemplos y referencias contemporáneas -como de la historia de la representación- reflexionaremos sobre cómo el dibujo habla de nosotros y cuál es la dirección gráfica que define nuestra práctica.

Objetivos Formativos:

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá ser capaz de presentar proyectos comunicativamente viables y rigurosos, siguiendo los códigos internacionales de representación técnica, pero al mismo tiempo deberá ser capaz de producir documentos emocionantes y gráficamente bellos. Se fomentará la autocrítica y la autoexigencia para que el estudiante encuentre su propio potencial creativo a la hora de representar un proyecto.

En este curso trabajaremos:

Comunicar a través del dibujo.

Storytelling: la construcción de un relato.

Rigurosidad y claridad: Las claves para materializar el proyecto.

Eficiencia: Dedicación vrs Resultado.

Reflexión: Cuestionar lo que se quiere representar, aprender a mirar.

Curiosidad: Explorar otras herramientas/formas de representar.

Recomendaciones

Para cursar esta asignatura es necesario haber cursado las asignaturas de Representaciones Digitales I y II, y tener conocimientos competitivos de Autocad, básicos de Sketchup y Abode Suite (Indesign, illustrator, Photoshop).

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

TEMA 0 — INTRODUCCIÓN (5%)

- Organización de clases y entregas.
- Presentación de proyecto.
- Ejercicio Inicial

TEMA 1 — COMUNICACIÓN VISUAL (10%)

- Comunicación visual aplicada al diseño de espacios.
- Identidad corporativa personal.
- Realización de un Plan de Comunicación Visual en CAD
- Valores de línea & template inicial

TEMA 2 — ESTUDIOS PREVIOS (10%)

- Levantamiento de planos de estado actual.
- Análisis del sitio.
- Orientación & Context Organización del proyecto.
- Índice Situación & emplazamiento.
- Representación del Estado Actual (EA)

TEMA 3 — ANTEPROYECTO (15%)

- Cómo comunicar las primeras ideas de forma eficaz
- Referencias
- El Percepto
- Material Moodboard & Color Palette

TEMA 4 — PROYECTO BÁSICO (20%)

- Planta acabados, Pavimentos y Divisorias y Techos.
- Planta Instalaciones
- Alzados Interiores por estancias
- Cuadro de carpinterías

TEMA 5 — REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS (15%)

- Retrospective Drawings en 2D y 3D

ENTREGA FINAL (25%)

- A. Dossier Documentación Gráfica.
- B. Presentación a cliente.
- C. PressKit.

Metodología docente:

La asignatura es claramente práctica, con una base teórica. Las clases se estructuran en dos partes: una vertiente teórica durante la primera parte, y otra práctica durante la segunda. Así, la sesión teórica incluye el contenido base del tema a tratar en la semana y ejercicios

correspondientes.

Estas prácticas se realizan de forma individual, con el objetivo de fomentar tanto la autocrítica como la superación personal sin dejar de lado el compañerismo. La entrega final de la asignatura no es sino la recopilación, organización, maquetación y reedición de las prácticas que se han realizado a lo largo del curso, al igual que si fuera un proyecto en un entorno real. Se valorará que el alumno, mediante el trabajo, haya estudiado y aplicado los objetivos del curso.

Actividades formativas:

Durante el curso nos acompañarán dos invitados especialistas en representación para dar unos workshops sobre temas.

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.

A cada tema le corresponde un ejercicio a entregar. La entrega final contiene una recopilación de los ejercicios hechos clase:

TEMA 0 — Introducción (5%)

TEMA 1 — Comunicación visual (10%)

TEMA 2 — Estudios Previos (10%)

TEMA 3 — Anteproyecto (15%)

TEMA 4 — Proyecto básico (20%)

TEMA 5 — Representación de espacios (15%)

ENTREGA FINAL (25%)

Proceso de revisión

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



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

Bibliografía y Recursos

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

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