

# **ASSIGNATURES**

## **Disseny d'elements d'identitat**

Dins la matèria Processos de disseny, l'assignatura Disseny d'Elements d'Identitat (DEI) abasta un àmbit fonamental de la pràctica del disseny: el reforç de la identitat per mitjà d'espais, intervencions culturals, objectes i comunicacions gràfiques.

L'assignatura Disseny d'elements d'identitat es desenvolupa en el marc disciplinar de la Identitat Visual Corporativa, amb una perspectiva allunyada del corporatisme i sociologisme convencional. El treball dins i fora de l'aula s'orientarà al voltant de dues activitats complementàries d'anàlisi i projectació de la identitat per mitjà d'estratègies de disseny que generen elements mediadors de la identitat.

Els objectius formatius que es marca aquesta assignatura giren al voltant de:

- ✗ Reconèixer dins de cada sector professional del disseny els diferents patrons, codis i convencions transmissores d'identitat.
- ✗ Fer visible la identitat latent dels objectes, les imatges i els espais que ens envolten.
- ✗ Identificar i diferenciar els subjectes identitaris, en tant que subjectes individuals o col·lectius, privats o institucionals, locals o globals. També articular els seus matisos intermitjos, els llindars i els punts de contacte i/o d'inflexió estratègica entre les imatges que projecten.
- ✗ Conjuguar i adaptar els elements d'identitat en diferents formats, a diferents contextos i segons diferents subjectes emissors i receptors, entenent el conjunt identitari com un programa bidireccional.
- ✗ Dur a terme el disseny d'elements d'identitat d'una manera sistemàtica, amb diferents aproximacions metodològiques.

**Codi**

200650

**Crèdits**

6 ECTS

**Curs**

2

**Semestre**

2

**Matèria**

Processos de disseny

**Professorat**

[Elena Bartomeu Magaña](#)

## Llengües

Català

## Prerequisits

Sense prerequisits específics.

# Continguts de l'assignatura

Els continguts de l'assignatura es divideixen en dos blocs que s'aniran intercalant.

## ###BLOC 1

✕ **Tema 1.** El Jo programat **1.1.** Introducció. Identitat i imatge. Estil i gènere

✕ **Tema 2.** We are players **2.1.** Identitat i mediació electrònica

De receptors a usuaris

De les d'anàlisi de mercat al disseny de continguts

Experiència d'usuari i negació de la identitat

**2.2.** La gamificació de la societat

Teoria de jocs i de l'aprenentatge

El joc com a configurador de l'individu i el col·lectiu

✕ **Tema 3.** Les geografies dels altres **3.1.** El col·lectiu i els processos d'identitat Identitat en el llindar personal-social-ambiental El discursos universalista i particularista: col·lectius, minories i reconeixement

**3.2.** Identitat i territori Identitat local i producció de localitat Globalització i localització

## ###BLOC 2

✕ **Tema 4.** Toolkit semiòtic

**4.1.** Storytelling i narratives transmèdia

**4.2.** Recursos semiòtics en el disseny d'elements d'identitat

**4.3.** El relat factual, el relat fictici i la versemblança

**4.4.** Retòrica expressiva i retòrica generativa

**4.5.** Pragmàtica, comunicació i estratègies de representació de valors

# Metodologia docent i activitats formatives

La docència de l'assignatura s'ha dividit en dues classes tipus: la teòrica i el taller.

Les classes teòriques són sessions d'una durada d'1h15, amb l'exposició oral i visual de continguts, pensada per a que l'alumne prengui apunts i plantegi els dubtes o qüestions que puguin sorgir al voltant dels continguts. L'aprenentatge de la classe teòrica s'avaluarà amb un examen final.

Les classes del taller tenen una durada de 2 hores i 15 m, amb la visualització d'exemples

i plantejament de problemes relacionats amb qüestions tècniques i representacionals de la identitat. També es treballarà la resolució dels problemes i experimentació contextual de les diferents solucions. Es realitzaran dues activitats formatives de tipus projectual. La segona d'elles es realitzarà en col·laboració amb l'assignatura Gestió de projectes de disseny i amb l'empresa Game Solution Asia.

Així doncs, es realitzaran dues activitats formatives de tipus projectual (1,2) en el taller, i un exàmen (E) a la classe teòrica.

## ACTIVITATS FORMATIVES

### ✗ Classes Teòriques

**ECTS:** 5%

**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Classes magistrals i debat en gran grup

**Competències:** CE1, CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT11.

### ✗ Informació i documentació

**ECTS:** 10%

**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa.

**Competències:** CE19, CE8, CE10, CE11, CT1, CT3, CT4, CT11

### ✗ Taller de tecnologia

**ECTS:** 10%

**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.

**Competències:** CE7, CE8 , CT11, CT13.

### ✗ Taller de representació

**ECTS:** 10%

**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions.

**Competències:** CE5, CE6, CE9.

### ✗ Elaboració de projectes

**ECTS:** 45%

**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Formulació de programes de disseny a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte. Treball autònom amb assistència als problemes que es plantegin en el desenvolupament del projecte, tant de tipus conceptual com tècnic. Correccions individualitzades.

**Competències:** CE1, CE2, CE8, CE9, CE10, CE11 , CE21, CT9, CT6, CT7, CT10, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19.

### ✗ Tutories

**ECTS:** 10%

**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Tutories de seguiment i correcció de projectes.

**Competències:** CE1, CE2, CE8, CE10, CE21, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19.

### ✗ Avaluació

**ECTS:** 10%

**Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:** Presentacions individuals i col·lectives de la documentació i memòria del projecte, defensa oral del projecte i ronda de valoracions.

**Competències:** CE2, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE17, CE21, , CT2, CT6.

### ACTIVITATS DIRIGIDES

- ✗ Lemes, eslògans i funcions comunicatives  
Hores: 2h
- ✗ Construcció de personatges i targets extrems  
Hores: 2h
- ✗ Tècniques d'ideació i representació visual  
Hores: 2h
- ✗ Jugabilitat i aprenentatge  
Hores: 2h
- ✗ Semàntica tàctil  
Hores: 2h
- ✗ Funcions comunicatives i representació de valors  
Hores: 2h

### ACTIVITATS SUPERVISADES

- ✗ Identitat i imatge de l'individu (1)  
**Hores:** 16h  
**Resultats d'aprenentatge:** CE1.2, CE2.2, CE5.3, CE10.5, CT9, CT12
- ✗ Disseny d'un joc com a sistema d'aprenentatge (2)  
**Hores:** 24h  
**Resultats d'aprenentatge:** CE2.1, CE2.2, CE5.2, CE8,2, CE10, CT4, CE17.2, CE21.2, CT19

### ACTIVITATS AUTÒNOMES

- ✗ Lectures obligatòries i recerca personal de fonts  
**Hores:** 16h  
**Resultats d'aprenentatge:** CT4, CT10

## Avaluació

L'avaluació és contínua. Les competències d'aquesta matèria seran avaluades mitjançant la presentació de projectes en el nivell de resolució i presentació de la documentació que es determini i de la seva defensa oral, així com el seguiment de la participació en els tallers i classes plenàries. Les competències CT12 i CT19 són vinculants, pel que un exercici pot ésser rebutjat si no compleix els mínims de creativitat i qualitat en els acabats en el moment del seu lliurament.

Si un estudiant no lliura un projecte, la qualificació obtinguda serà zero. Si el resultat final del curs és de cinc punts o més, l'assignatura es considerarà aprovada.

No s'accepten lliuraments fora de plaç. Els projectes que per motius extraordinaris no es lliurin el dia assenyalat es poden lliurar el dia 9 de juny a les 9h. La fase de reavaluació de l'assignatura tindrà lloc a través de la repetició dels exercicis, incloent-hi les millores d'aquells exercicis que, lliurats dins del seu plaç previst, no hagin obtingut suficient nota.

Valoració de plenàries: exàmen 30% Valoració del taller: els exercicis 1, 2 valen un 30 i un 40% respectivament (en total el 70%)

Si algun estudiant no està d'acord amb la valoració dels projectes pot sol·licitar una revisió en el termini de dues setmanes posteriors al lliurament dels resultats.

### **ACTIVITATS D'AVUACIÓ**

- ✕ Identitat i imatge de l'individu (exercici 1)  
Lliurament: Setmana 6, dins l'horari habitual
- ✕ Disseny d'un joc com a sistema d'aprenentatge (exercici 2)  
Lliurament parcial: setmana 10, dins l'horari habitual  
Lliurament final: setmana 15, dins l'horari habitual
- ✕ Examen final (E): dimecres 1 de juny (hora per determinar)

## **Bibliografia i enllaços web**

###Lectures obligatòries:

- ✕ CASTIÑEIRA, A., "Multiculturalisme: la política del reconeixement" a *Comunitat i nació*, Ed. Proa, Barcelona: 2003. Pàgs 193-234

Les lectures obligatòries es podrien ampliar si es detecten mancances en l'hàbit lector de l'alumnat

###Lectures recomenades:

- ✕ ANDERS, R., "Defining, Mapping and Designing the Design Process" a *Articulating and Managing the Design process*, Design Management Journal, London:2000, Pàgs 29-37
- ✕ FELDER, R.M, BRENT, R., "Understanding student Differences", Journal of Engineering Education, Washington DC:2005. Pàgs 57-72
- ✕ GALÁN, E. *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*, E-Arxiu del Repositori Institucional de la Universidad Carlos III, Madrid:2007, Recuperada a febrer de 2013 del web temoa: Portal de Recursos Educativos Abiertos (REA) a <http://www.temoa.info/es/node/216173>
- ✕ QUENEAU, R., *Ejercicios de estilo*, Ed. Cátedra, Madrid: 2009
- ✕ TAYLOR, CH., "El yo en el espacio moral" a *Fuentes del yo*, Ed. Paidós, Barcelona: 2006. Pàgs 41-57

- ✕ WALKER, S., "The Object of Nightingales: Design Values for a Meaningful Material Culture", Design and Culture, Vol 4. Iss 2, Ed. Berg, London:2012. Pàgs 149-170

## Programació de l'assignatura

### ACTIVITATS D'APRENENTATGE

La programació de l'assignatura es pot veure alterada per elements externs que generin canvis en l'ordre i/o densitat dels continguts d'aprenentatge.

- ✕ **Setmana 1** Tema 1. El Jo programat. 1.1. Introducció. Identitat i imatge. Estil i gènere. Presentació de l'assignatura. Programa + moodle + pdf + repàs de dates importants. Exercici 1. Presentació + Taller de construcció de personatges i targets extrems.
- ✕ **Setmana 2** Tema 2. We are players. 2.1. Identitat i mediació electrònica. De receptors a usuaris. Exercici 1. Revisió dels relats dels personatges. Versemblança de la identitat.
- ✕ **Setmana 3** Tema 2. De les anàlisi de mercat al disseny de continguts. Experiència d'usuari i negació de la identitat. Exercici 1. Disseny d'un logotip tàtil per al personatge fictici. Taller d'ideació i representació gestual. Revisió d'autorretrats.
- ✕ **Setmana 4** Tema 2. 2.1 La gamificació de la societat. Teoria de jocs. El joc com a configurador de l'individu i el col·lectiu. Exercici 1. Revisió de maquetes del logotip tàtil
- ✕ **Setmana 5** Toolkit 1. Storytelling i narrativa transmèdia. Exercici 1. Test de correspondència del sistema lema+marca+autorretrat.
- ✕ **Setmana 6** Toolkit 2. Recursos semiòtics en el disseny d'elements d'identitat. Exercici 1. Lliurament i presentació pública dels resultats.
- ✕ **Setmana 7** Toolkit 2. Recursos semiòtics en el disseny d'elements d'identitat (avançat) Exercici 2. Presentació del concurs i el·laboració dels equips de treball. Tipus de jocs i elements del joc. Taller de jugabilitat i aprenentatge.
- ✕ **Setmana 8** Tema 3. Les geografies dels altres 3.1. El col·lectiu i els processos d'identitat. Identitat en el llindar personal-social-ambiental. Stuart Walker Exercici 2. Presentació de l'estratègia de joc per grups.
- ✕ **Setmana 9** Tema 3. El discurs universalista: col·lectius, minories i reconeixement de la diferència. Charles Taylor. Exercici 2. Millora de l'estratègia i materialització. Taller de naming.
- ✕ **Setmana 10** Jornades de portes obertes. Pre-lliurament de l'exercici 2. Test públic de jugabilitat.
- ✕ **Setmana 11** Tema 3. El discurs particularista: individus, nació i dret d'igualtat. Jurgen Habermas. Exercici 2. Anàlisi i reprogramació de l'estratègia i la jugabilitat en relació als resultats obtinguts als test de la setmana anterior.

- ✕ **Setmana 12** Tema 3. 3.2. Identitat i territori. Identitat local i producció de localitat  
Exercici 2. Desenvolupament de la idea gràfica del joc
- ✕ **Setmana 13** Tema 3. 3.2. Identitat i territori. Globalització i localització.  
Exercici 2. Desenvolupament del packaging del joc
- ✕ **Setmana 14** Toolkit 3 i 4. El relat factual, el relat fictici i la versemblança. Retòrica expressiva i retòrica generativa.  
Exercici 2. Test de correspondència entre imatge i identitat
- ✕ **Setmana 15** Exercici 2. Lliurament i presentació pública
- ✕ **Setmana 16** Examen final. dia 1 de juny a les 9:00h.

## Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

### COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

#### Competència

- ✕ **CE1** Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

#### Resultats d'aprenentatge

- ✕ **CE1.2** Realitzar un anàlisi previ al desenvolupament d'un projecte partint de les característiques (funcionals, productives, de mercat i organitzatives) pròpies d'un sector professional del disseny.

#### Competència

- ✕ **CE2** Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny. Resultats d'aprenentatge
- ✕ **CE2.2** Realitzar un programa d'usos i funcions que condueixi al desenvolupament d'un projecte partint de les característiques (funcionals, productives, de mercat i organitzatives) pròpies d'un sector professional del disseny.

#### Competència

- ✕ **CE5** Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

#### Resultats d'aprenentatge

- ✕ **CE5.2** Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al que va dirigit el projecte.

#### Competència

- ✕ **CE8** Demostrar i comprendre els coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara antropometria i fisiologia de la percepció visual, ergonomia i mètodes d'avaluació d'ús, mercadotècnia, tècnica de prospecció, etc.

### **Resultats d'aprenentatge**

- ✗ **CE8.2** Situar el projecte en el context de l'oferta existent en el mercat.

### **Competència**

- ✗ **CE10** Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

### **Resultats d'aprenentatge**

- ✗ **CE10.5** Dominar els recursos infogràfics bàsics per a presentar sectors i marcs d'actuació en els que s'inscriu el projecte.

### **Competència**

- ✗ **CE17** Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

### **Resultats d'aprenentatge**

- ✗ **CE17.2** Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

### **Competència**

- ✗ **CE21** Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.

### **Resultats d'aprenentatge**

- ✗ **CE21.2** Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres.

### **COMPETÈNCIES TRANSVERSALS**

- ✗ **CT4** Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres, tant per a facilitar la comunicació com per a accedir a contextos culturals diferents.
- ✗ **CT9** Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
- ✗ **CT12** Capacitat per a la integració i síntesis de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
- ✗ **CT19** Demostrar una disposició afectiva positiva cap als valors estètics i les qualitats formals del entorn material i visual.



**Inici**

**EINA**

**Grau de Disseny**

**Especialitats**

**Pla d'estudis**

**Assignatures**

**Accés**

**Mobilitat**

**Pràctiques**

**Beques**

**Informació acadèmica**

**Màsters i postgraus**

**Cursos d'estiu**

**Alumni**

**Empresa**

**Internacional**

**Projectes**

**Recerca**

**Biblioteca**

**Arxiu**

**Qualitat**

**Contacte**

EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona  
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25  
08017 Barcelona  
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

[Avís legal](#)

[UAB](#)

[Facebook](#)

[Cookies](#)

[Webmail](#)

[Twitter](#)

[Intranet](#)

[Instagram](#)

[Blog](#)

[Pinterest](#)

[Vimeo](#)