

ASSIGNATURES

Projectes 3 - Entorns del disseny d'espais

Després de la realització d'un mínim de 2 projectes de disseny específics que s'ha realitzat a l'assignatura Projectes 1 i 2 de segon, els estudiants poden optar novament a realitzar projectes que es corresponen amb l'oferta de mencions del Grau (a excepció de la menció Cultura del Disseny, que tindria una presència transversal en tots els àmbits).

En el tercer curs es canvia l'exigència en l'abordament i aprofitament dels exercicis. S'exigeix major detall i es demana una complexitat de solucions al màxim nivell.

L'objectiu formatiu principal de l'assignatura és fomentar el desenvolupament d'un esquema cognitiu especialitzat que permeti a l'estudiant adaptar-se a diferents situacions, característiques de la pràctica professional, inter-connectant gran quantitat d'informacions heterogènies (fruit de l'anàlisi de realitats complexes a fi de detectar-ne els problemes d'ús) i estructurant-les per donar solucions plausibles des del disseny.

Són igualment objectius:

- ✗ La realització de projectes aportant resolucions conceptuals, tècniques, formals, etc. a partir d'una demanda i d'uns requeriments de programa simulats.
- ✗ Desenvolupar capacitats d'anàlisi, detectar-hi els problemes de disseny i aportar solucions alternatives a fi d'avaluarne la seva viabilitat social, tecnològica i econòmica.
- ✗ Fomentar l'esperit de síntesis de continguts, considerant-ne els seus requeriments tècnics, processos i costos als que haurà d'estar sotmès el projecte.
- ✗ L'estudiant haurà d'assolir capacitats d'exposició i raonament (de forma oral i escrita) dels resultats i conclusions projectuals del seu procés de treball.
- ✗ Es desenvoluparan capacitats resolutives i es fomentarà la recerca de presa de decisions.

Codi

200936 - 1

Crèdits

6 ECTS

Curs

3

Semestre

1

Matèria

Projectes

Professorat

[Anna Alcubierre](#)

Llengües

Català

Prerequisits

Tots els àmbits de projectes proposats a Projectes 3, pressuposen l'adquisició prèvia de les competències al nivell requerit a Introducció al Projecte de Disseny de primer curs i algunes al nivell de Projectes 1 i 2 de segon curs.

Continguts de l'assignatura

L'assignatura, basada en el seu caràcter polièdric, pretén consolidar els aprenentatges adquirits amb anterioritat, en quant a metodologia i coneixements en la projectació. En aquest cas, es potencia el treball de projectes de caràcter efímer.

Es treballaran 3 projectes i un exercici previ en cadascun d'ells. L'objectiu és diversificar al màxim, tant la temàtica, com el context, com el procés de treball, als diferents projectes.

PROGRAMA

Espais expositius

- ✕ Exercici 1: Objecte descontextualitzat. Es treballarà amb grup.
- ✕ Projecte 1: Disseny d'una exposició sobre un personatge. La temàtica és lliure, l'espai contingent pot ser variable, el treball serà individual.

Equipaments culturals

- ✕ Exercici 2: Idea esbojarrada del projecte a treballar. Es treballarà de forma individual.
- ✕ Projecte 2: Disseny d'un espai familiar al Museu Nacional d'Art de Catalunya.
Aquest projecte és una col·laboració amb el MNAC i la intenció és poder realitzar el projecte. L'espai és concret i es treballarà amb equip.

Espais escènics

- ✕ Exercici 3: Actitud oposada. Es treballarà amb grup.
- ✕ Projecte 3: Disseny d'un esdeveniment comercial o cultural.

La temàtica concreta l'elegirà l'alumne, l'espai serà exterior, el treball serà individual.

Metodologia docent i activitats formatives

ACTIVITATS DIRIGIDES

- ✕ Classes teòriques: classes magistrals i debat en gran grup

ECTS: 5%

Resultats d'aprenentatge: CE1, CE2

- ✗ Taller de tecnologia: assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives
ECTS: 10%
Resultats d'aprenentatge: CE7
- ✗ Taller de representació: assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions
ECTS: 10%
Resultats d'aprenentatge: CE5, CE6
- ✗ Presentació de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions
ECTS: 10%
Resultats d'aprenentatge: CE2, CE6, CE17

ACTIVITATS SUPERVISADES

- ✗ Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte
ECTS: 10%
Resultats d'aprenentatge: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVITATS AUTÒNOMES

- ✗ Informació i documentació: treball autònom de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa
ECTS: 10%
Resultats d'aprenentatge: CE19
- ✗ Elaboració de projectes: treball autònom de formulació de programes de disseny i el seu desenvolupament a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte
ECTS: 45%
Resultats d'aprenentatge: CE19

Avaluació

Criteris d'Avaluació

- ✗ La qualificació final del curs es basarà en una avaluació continuada del treball de l'estudiant.
- ✗ El professor farà un seguiment de l'evolució i dels progressos de l'alumne de manera individualitzada.
- ✗ Els criteris de valoració es corresponen amb l'adquisició de les competències corresponents a aquesta assignatura, descrites detalladament en l'apartat número 5 d'aquesta guia docent.
- ✗ Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la presentació de projectes. El 70% de la nota correspon al nivell de resolució, presentació de la documentació que es determini i a la defensa oral dels projectes. El 30% de la nota

correspon al seguiment i la participació activa en les tutories, tallers i sessions conjuntes de treball i correcció. Dins aquest 30%, el 10% correspon a l'assistència.

- ✗ L'assistència a classe és obligatòria; els estudis del Grau de Disseny són presencials. En tractar-se d'una assignatura de projectes, amb un calendari de lliuraments progressiu, és molt difícil adquirir els coneixements i realitzar les pràctiques sense un seguiment presencial de les classes.
- ✗ No s'avaluarà l'estudiant que no hagi entregat tots els projectes i/o prova final, o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver-ne justificat les absències. En cas de que es pugui justificar la falta d'assistència l'alumne està obligat a notificar-ho al professor per tal d'acordar la forma més adequada de recuperar la temàtica i els exercicis duts a terme durant l'absència.
- ✗ Els estudiants que no presentin cap treball de curs, hagin o no hagin assistit a classe, tindran la qualificació de "No avaluable".
- ✗ Els casos especials es valoraran a criteri del professor.

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES.

Competència

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

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE1.8** Observar i valorar críticament els problemes d'ús de un element de l'entorn immediat per a realitzar un anàlisi previ al desenvolupament de un projecte de disseny.

Competència

- ✗ **CE2** Avaluar usos i programar funcions orientades a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE2.2** Dissenyar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament de un projecte de disseny.

Competència

- ✗ **CE3** Sintetitzar els coneixements i les habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Competència

- ✗ **CE4** Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per representar i crear formes en dues o tres dimensions.

Competència

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

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE5.2** Representar mitjançant el sistema més apropiat en funció de cada projecte les característiques del mateix.

Competència

- ✗ **CE7** Demostrar que comprèn els coneixements bàsics sobre els materials i les seves qualitats, sobre els processos i costos de fabricació.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE7.8** Realitzar un pressupost raonat i plausible de un projecte de disseny.
- ✗ **CE7.9** Escollir els materials i els processos de transformació que s'adaptin a les necessitats funcionals i expressives de cada disseny.

Competència

- ✗ **CE8** Demostrar que comprèn els coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara l'antropometria i la fisiologia de la percepció visual, l'ergonomia, els mètodes d'avaluació de l'ús, el màrqueting, les tècniques de prospecció, etc.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE8.5** Aplicar en el projecte paràmetres antropomètrics i perceptius, i criteris ergonòmics d'acord amb les característiques d'ús del mateix.

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** Realitzar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment

Competència

- ✗ **CE19** Demostrar que coneix els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE19.6** Formular un anàlisi de disseny que condueixi a un programa d'actuació a partir de la recollida de dades quantitatives i qualitatives, tests experimentals, entrevistes i interpretació de dades preexistents.
- ✗ **CE19.7** Avaluar críticament els resultats i la eficiència del projecte a partir dels objectius definits per el programa utilitzant l'anàlisi comparatiu amb la realitat preexistent.

Competència

- ✗ **CE20** Demostrar que és capaç d'aplicar amb eficàcia els principis físics elementals i les eines matemàtiques bàsiques per a la conceptualització i la formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ **CE20.2** Verificar durant el procés de disseny i demostrar a la presentació, com actuen els principis físics elementals en objectes i espais projectats.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS.

- ✗ **CT6** Estar capacitat per treballar en equip i tenir aptituds per al diàleg amb els diferents agents i les diverses disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
- ✗ **CT9** Demostrar que té capacitat resolutiva i per prendre decisions.
- ✗ **CT10** Demostrar que té motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.
- ✗ **CT12** Demostrar que té capacitat per integrar i sintetitzar coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
- ✗ **CT13** Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte de l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
- ✗ **CT14** Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb una atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.
- ✗ **CT15** Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
- ✗ **CT19** Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'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](#)