

ASSIGNATURES

Projectes 2 - Producte

Després de la introducció al desenvolupament d'un projecte de disseny que s'ha realitzat al primer semestre, els estudiants poden optar a realitzar projectes dels sectors específics. A Projectes 2 els estudiants adquiriran les habilitats necessàries per portar a terme un procés de disseny de producte amb confiança.

OBJECTIUS FORMATIUS

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, connectant gran quantitat d'informacions heterogènies (fruit de l'anàlisi de realitats complexes) i estructurant-les per donar solucions plausibles des del disseny.

Aquesta assignatura s'imparteix en: català o castellà

Les tutories es podran realitzar en: català, castellà, anglès

Codi

106036

Crèdits

6 ECTS

Curs

1

Semestre

2

Matèria

Professorat

[Fanny Basanta](#)

[Ariadna Fàbregas](#)

Llengües

Català Castellà

Continguts de l'assignatura

Els tres projectes que es plantegen durant el curs estan organitzats de tal manera que els alumnes coneixeran les diferents etapes d'un procés de disseny de producte de forma general i alguns aspectes del procés de forma més específica, així com el seu impacte en quant a producció, ús i residu.

En el primer projecte es posa èmfasi en les estratègies de formalització, en el segon es posa l'accent en l'anàlisi de contextos, usuaris i interacció entre els productes i usuaris i el tercer es tractarà des d'un punt de vista especulatiu.

En tots tres projectes es farà servir el *Design Thinking* per desenvolupar la idea, el dibuix i les maquetes com a eines per desenvolupar el projecte i processos més tècnics per la materialització de prototips. La recerca es planteja des d'un punt de vista molt experiencial.

✕ Projecte 1: Es buscarà una situació quotidiana on es trobi una mancança, una necessitat molt específica o un error de disseny i es proposarà una solució. L'objectiu és veure l'impacte del disseny d'una manera propera experimentant en primera persona els canvis que el nostre disseny provoca en l'usuari i els hàbits.

✕ Projecte 2: Agafant la temàtica del menjar i l'alimentació s'analitzaran les eines que s'hi relacionen tan per la producció, per la manipulació, per l'acció de menjar, el packaging, els residus... i es desenvoluparà un projecte relacionat amb algun d'aquests aspectes. L'objectiu és produir una o varies peces i posar-la a prova durant el dia de portes obertes (24 abril).

✕ Projecte 3: Es reassignarà el briefing del projecte 1 i s'haurà de desenvolupar un projecte nou pensant en la viabilitat i en com escalar el projecte a més usuaris i a contextos futurs. L'objectiu és desenvolupar una actitud crítica i experimentar al voltant de l'especulació i les noves realitats que ofereix el disseny, tant en materials com en processos.

Entregues: Les entregues finals exigiran prototip (el més real possible), explicació dels aspectes més rellevants del projecte en un format tangible (dossier, tríptic, poster, vídeo...) i presentació. Tot per poder treballar la comunicació dels projectes per diferents canals. (Què diu l'objecte? Què diu la documentació? Què diu el discurs?)

Metodologia docent i activitats formatives

ACTIVITATS FORMATIVES

Activitats Dirigides

Activitat: Classes teòriques: classes magistrals i debat en gran grup

ECTS: 5%

Resultats d'aprenentatge: CE1, CE2.

Activitat: Taller de tecnologia: assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE7.

Activitat: Taller de representació: assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions.

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE5, CE6.

Activitat: Presentació de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions.

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE2, CE6, CE17.

Activitats Supervisades

Activitat: Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte.

ECTS: 10%

Resultats d'aprenentatge: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19.

Activitats Autònomes

Activitat: 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.

Activitat: 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: CE1, CE2, CE10, CT9, CT10, CT12, CT19.

Avaluació

SISTEMA D'AVALUACIÓ

Avaluació continuada

L'objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor, en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

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.
- ✗ 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.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

L'assistència a classe és obligatòria. A partir de dues faltes d'assistència sense justificació se suspèn l'assignatura. Cada projecte s'ha de tenir aprovat amb un 5 per poder fer la mitjana del curs. Els projectes que no arriben a aquesta nota s'han de reevaluar.

PROCÉS DE REVISIÓ

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

PROCÉS DE REAVALUACIÓ

Normativa general

- ✗ No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.
- ✗ Per participar a la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues tercers parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Normativa específica de l'assignatura

La qualificació final del curs es basarà en una avaluació continuada del treball de l'estudiant. Els professors faran 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 per mitjà d'una memòria escrita, una maqueta i la seva defensa oral. Cada projecte que es presenta ha de tenir una nota mínima de 5 per poder fer mitja amb la resta de projectes.

Bibliografia i enllaços web

- ✕ Bürdek, Bernhard. Diseño : historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili, 1994
- ✕ Munari, Bruno (1993). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013
- ✕ Milton, Alex; Rodgers, Paul. *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Blume, 2013

RECURSOS

- ✕ <http://www.designkit.org/methods>

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

- ✕ CE1.8. 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 orientats 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

- ✕ 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

- ✗ CE6 Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabetos llatins.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ CE6.3. Discernir entre les diferents famílies tipogràfiques en funció de les necessitats de lectura, de comunicació i d'expressió de cada projecte de disseny.

Competència

- ✗ CE7 Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seus qualitats, i sobre 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 comprendre 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, la mercadotècnica, 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

- ✗ CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ CE10.5. Emprar intencionadament els recursos gràfics per a sintetitzar i millorar la comunicació.

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 i conèixer 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.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALES.

- ✕ CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
- ✕ CT10 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 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
- ✕ CT13. Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
- ✕ CT14. Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.
- ✕ CT15. Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
- ✕ CT16. Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
- ✕ 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**](#)

[**Eina/Idea**](#)

[**Cursos d'estiu**](#)

[**Alumni**](#)

[**Empresa**](#)

[**Internacional**](#)