

# ASSIGNATURES

## Projectes 4 - Producte

L'assignatura respon a la conseqüent evolució del mètode i pràctica del projecte per al disseny de producte. Amb aquesta premis, es proposa que l'estudiant desenvolupi un projecte de disseny complet com a simulació d'un projecte real, on es posin en comú totes les competències adquirides en altres cursos, amb la finalitat de fomentar l'autonomia, rigor tècnic i identitat pròpia de cada dissenyador.

Enguany es treballaran dos projectes de disseny de producte. El primer, enfocat al sector de l'equipament domèstic: estudiant-ne el mercat actual, analitzant-lo i reflexionant sobre les necessitats latents del sector. El segon anirà orientat a un usuari o grup d'usuaris determinats. Així doncs, s'establirà el briefing del projecte a partir del conjunt de paràmetres que defineixen un target.

Ambdós projectes es podran realitzar tant en grup com individualment. No obstant això, la primera fase dels projectes serà grupal, i per tant, l'alumne haurà d'assumir rols dins del treball en equip. Es realitzarà un diagrama d'anàlisi d'usos i funcions del briefing preestablert, a partir del que es realitzarà una proposta de disseny específica. La segona part del projecte serà tractada des dels diferents punts de vista de producció que requereix el producte industrial.

### OBJECTIUS FORMATIUS

Realització de projectes de producte aportant solucions conceptuals, tècniques, formals, etc. a partir d'una demanda i d'uns requeriments de programa simulats.

Desenvolupar capacitats d'anàlisi d'objectes, detectar-hi els problemes de disseny i aportar solucions alternatives a fi d'avaluar-ne la seva viabilitat social, tecnològica i econòmica. Fomentar l'esperit de síntesis de continguts, considerant-ne els seus requeriments tècnics, processos de fabricació 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 treballarà fomentant el treball en equip i tenint sempre en compte les aptituds per al diàleg amb els altres i l'assignació de rols dins l'equip de projecte. Es desenvoluparan capacitats resolutives i es fomentarà la recerca de presa de decisions.

L'objectiu formatiu de l'assignatura és treballar múltiples mètodes projectuals a fi que l'estudiant sigui capaç d'afrontar diferents requeriments de projecte mitjançant les competències adquirides durant el curs. Per finalment, proposar solucions estructurades a les demandes del programa a través d'un discurs i enfoc propis.

Aquesta assignatura s'imparteix en: Català / Castellà

Les tutories es podran realitzar en: Català / Castellà / Anglès / Italià

**Codi**

106038

**Crèdits**

6 ECTS

**Curs**

2

**Semestre**

2

**Matèria****Professorat**

[Francesc Crous](#)

**Llengües**

Castellà Català

**Prerequisites**

Contemplar l'assignatura de Projectes 4 com l'entorn adequat on fer convergir totes les competències adquirides en els cursos i assignatures realitzades anteriorment. Una plataforma de desenvolupament de projectes personal i pròpia de cada estudiant, que no només sigui útil per a establir un mètode de treball propi, sinó que fomenti l'anàlisi crítica de disseny i l'ús de recursos d'autoavaluació de projecte.

## Continguts de l'assignatura

Definició de l'usuari. Saber extreure els patrons de perfil de manera que aquests serveixin d'orientació de disseny. Realitzar treballs d'etnografia que defineixin un target i estableixin hipòtesis de disseny per poder treballar amb un objectiu definit.

Anàlisi de marca. Investigar quines son la missió, els valors i la visió de disseny de la firma per a la qual dissenyarem, plasmar les conclusions i orientació de disseny que se'n deriva. Definir la seva identitat, les seves capacitats productives, a qui es dirigeix, què transmet el seu catàleg de producte, etc.

Desenvolupament del producte. Implementar de manera tangible les competències Sketching, maquetació i prototipatge, modelació 3D, realització d'imatges virtuals i expressió gràfica amb plànols, a fi de poder descriure el producte, el seu estil, els acabats, la gamma cromàtica, la ergonomia, i saber-ne explicar el seu funcionament i composicions que permet.

Aprofundir en els processos d'industrialització. Definir la totalitat dels elements dels quals està compost el producte, el seu sistema de assemblatge, entendre el cicle de vida del projecte que s'està plantejant i paral·lelament, detallar-ne les textures i acabats dels materials emprats.

Treballar la comunicació del projecte a través de notes de premsa que incloguin reflexions i motivacions de disseny però que destaquin també aquells elements que aporten singularitat i identitat pròpia al producte.

## **Metodologia docent i activitats formatives**

### **METODOLOGIA DOCENT**

Classes taller on es combinen teoria i pràctica.

La fase d'exploració de projecte inclou en gran mesura processos de lideratge i motivació d'equips. Formació i coordinació d'equips per tal d'afrontar un objectiu comú.

Per a la generació d'idees, s'aplicaran tècniques que fomenten el repartiment de rols, la definició de conceptes i la fragmentació de problemes com a mètodes d'anàlisi i exploració de projectes.

Desenvolupament del projecte per mitjà de maquetes volumètriques. Execució de múltiples maquetes de producte que aportin a l'alumne la informació necessària per tal de poder avaluar el seu projecte i elaborar taules de conclusions al respecte. L'objectiu és que l'estudiant reforci la seva capacitat d'avaluació, anàlisi i de desenvolupament del producte, a partir de testejar els seus propis dissenys.

Exploració del producte: definició constructiva a través de plànols públics. Anàlisi funcional, ergonomia, components i funcionament, visualització, sistemes de producció, industrialització, visió de negoci, llenguatge i comunicació.

Selecció i avaluació conjunta dels resultats obtinguts. Acordar un criteri de selecció que satisfaci les necessitats descrites prèviament a l'inici del projecte, i concloure si el resultat obtingut s'adreça a l'usuari prèviament establert.

### **ACTIVITATS FORMATIVES**

- ✘ Classes teòriques: classes magistrals i debat en gran grup.
- ✘ Seminari de procediments específics per a tècniques de generació d'idees.
- ✘ Activitat orientada a tècniques de lideratge, rols i motivació d'equips.
- ✘ Comissionat d'experts externs que aportin la seva visió estratègica del producte.
- ✘ Descripció del programa de disseny: estudi de mercat, recerca, comprensió i anàlisi dels problemes existents, introducció de millores tècniques i/o de funcionament.
- ✘ Informació i documentació: treball autònom de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa.
- ✘ Tècniques de representació: assistència formativa en la resolució de les dificultats de representació gràfica i virtual.
- ✘ Seminaris d'aproximació al disseny de producte: referents i casos d'estudi.
- ✘ Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte.
- ✘ Tallers de tècnica associada al desenvolupament industrial: assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.

- ✗ Exercici autònom de formulació de programes de disseny i el seu desenvolupament a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte.
- ✗ Desenvolupament grupal de les diferents tècniques expressives presentades a les classes teòriques.
- ✗ Bases i nomenclatura estàndard per a la expressió gràfica de plànols.
- ✗ Estudi tècnic del funcionament del producte. Ergonomia, escala humana, materials i processos de producció vinculats al projecte.
- ✗ Presentació de treballs: presentació pública de resultats, parcials i finals. Valoracions.

## 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

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 aquesta guia docent.

Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la presentació de projectes. El 70 % de la nota correspon al nivell d'execució, 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.

## PROCÉS DE REVISIÓ

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

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.

La nota final de l'assignatura correspon a la mitja entre els projectes realitzats durant el semestre.

## PROCÉS DE REEVALUACIÓ

### Normativa general

- ✗ No es contemplen sistemes de reevaluació 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 reevaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

### Normativa específica de l'assignatura

Els estudiants que suspenguin el taller, hauran de presentar-se obligatòriament a la prova de recuperació dels projectes suspesos. La recuperació de l'assignatura es realitzarà al final del mateix semestre.

## Bibliografia i enllaços web

- ✗ Braungart, Michael / McDonough, William (2002). *Cradle to cradle*. The McGraw-Hill Companies.
- ✗ de Bono, Edward, (2005). *Seis sombreros para pensar*. Buenos Aires: Ediciones Granica.
- ✗ Buzan, Tony (2013). *Cómo crear mapas mentales: utiliza al máximo la capacidad de tu mente*. Ediciones Urano.
- ✗ Thompson, Rob (2009). *Manufacturing processes for design professionals*. Thames & Hudson

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

### COMPETÈNCIES BÀSIQUES

- ✗ **CB2** - Que els i les estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se

per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

✖ **CB4** - Que els i les estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

✖ **CB5** - Que els i les estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

## **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 mercadotècnia, 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 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.

## **Competència**

- ✗ CE20. 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**

- ✗ CT2. Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
- ✗ CT3. Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projectació com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.
- ✗ CT4. Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
- ✗ 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](#)

[Projectes](#)

[Recerca](#)