

Versió Castellà

Mobiliario y contract

Datos generales

Código: 105718

Créditos: 6 ECTS

Curso: 3o

Semestre: 2o

Profesorado: Adrià Guiu

Esta asignatura se imparte en:

Las tutorías se podran realizar en:

Tipología: Optativa

Matèria: Procesos de diseño

Presentación

Breve descripción

La imagen que transmite una marca o empresa , i en consecuencia , el mobiliario i la decoración que utilizan en sus instalaciones han pasado a ser uno de los factores mas valorados tanto por los clientes como por sus trabajadores. Por esta razón los arquitectos i los diseñadores de interiores cada vez mas dedican parte de los recursos a escoger una decoarción i un mobiliario apropiado para aquello que quieren transmitir. Por otro lado, las condiciones de uso de este tipo de mobiliario no es la misma que la del entorno doméstico, siendo estas muy exigentes en durabilidad , resistencia, requerimientos técnicos y homologaciones.

Los fabircantes, consceintes del volumen de ventas que sulen conllevar este tipo de proyectos, cada vez mas han adaptado no solo su catálogo, si no parte de su estrategia de ventas para orientarla a los que es conocido como Canal Contract.

El objetivo final de esta asignatura es diseñar un pieza de mobiliario orientada al canal contract i acercarse a los diferentes actores que participan en un proyecto de esta tipología (diseñador, prescriptor , empresario) Para hacerlo , además de ser capaz de gestionar un proyecto de diseño, será necesario entender bien que significa contract, que espera cada actor i cuáles son las necesidades concretas de los muebles para este uso.

Objetivos formativos

Aprender a organizar un proyecto de diseño de mobiliario en su globalidad, definir las fases i saber realizar un calendario de trabajo útil para alcanzar los objetivos deseados.

Adquirir conocimientos generales sobre contract. Como es el mercado, cuales son los factores imprescindibles i cuales son los actores que participan.

Alcanzar las habilidades analíticas , creativas i de representación propias de un proyecto de diseño de producto.

Saber defender las propuestas propias delante el cliente que os ha hecho el encargo.

Recomendaciones

Escriure aquí

Contenido

1-Introducción al Canal Contract.

Repasaremos los conceptos principales que definen este canal y veremos proyectos representativos de las principales tipologías y estilos.

Hablaremos sobre marcas, precios, tendencias y materiales, así como las necesidades técnicas que deben tener los productos destinados a este sector.

Visitas guiadas y charlas con profesionales. Realizaremos visitas a tiendas como DomesticoShop donde podremos hablar con el equipo de contract para conocer de primera mano el punto de vista del prescriptor. También podremos conocer otros profesionales que nos darán su punto de vista y nos contarán su experiencia.

Esta fase es informativa, no se pedirá que presente ningún documento final, pero será muy necesaria para poder desarrollar las fases posterior de vuestro proyecto.

2-Preparación del Proyecto

Analizaremos de dónde y cómo puede llegar un encargo de diseño de un proyecto de mobiliario para contract. De modo que algunos de los grupos de trabajo de la clase recibirán un briefing y algunos otros deberán autogenerárselo ellos mismos.

Veremos la importancia de una buena planificación de proyecto, repasaremos las fases de un proyecto de diseño y aprenderemos a valorar el tiempo estimado para cada una de ellas.

Hablaremos sobre darle el valor adecuado a nuestro trabajo, por lo que será necesario hacer un presupuesto de nuestros servicios que tendremos que saber defender.

3- Desarrollo del proyecto.

El diseño final vendrá definido por los límites que nos vienen dados. Por ello es esencial hacerse las preguntas correctas y encontrar la información que nos servirá para definir nuestro diseño correctamente.

El campo del contract reclama mucha atención en temas técnicos y normativos, pero también en saber entender qué necesita el usuario final y que busca para sentirse comfortable. Sin perder de vista las tendencias estéticas y formales que reclama el mercado.

Estudios de mercado, referencias, estudio de usuario, entrevistas y documentación técnica son algunas de las areas que tendremos que trabajar para tener una buena recopilación de información previa.

Insights

Durante el proceso de búsqueda se puede generar un gran volumen de información, por ello es necesario conocer técnicas como el visual mapping para poder ordenarla de manera que la podamos utilizar correctamente para extraer las conclusiones que serán la base de nuestro diseño.

Esta fase junto con la de investigación culminan con la maquetación de una memoria de la investigación que contendrá debidamente organizada la información recogida y se cerrará con las conclusiones que habréis extraído. Este documento será parte importante de la evaluación.

Ideación

Una vez detectado lo que queremos considerar y resolver con nuestro diseño es el momento de exprimir la creatividad para dar tantas soluciones como nos sea posible, para luego seguir desarrollando las que consideramos mejores y poder testear si nuestras afirmaciones o percepciones son ciertas.

Se deberá preparar un cuaderno de bocetos con anotaciones, recortes, escritos y todo lo que se haya generado hasta este punto.

Diseño y prototipado

Durante esta fase llevaremos las ideas a la realidad, empezaremos a definir detalles técnicos y constructivos, así como materiales y procesos. Utilizaremos técnicas de prototipado rápido para

testear nuestras hipótesis y detectar posibles errores o ajustes antes de seguir desarrollando el diseño a un nivel más definitivo.

Presentación

Se debe realizar una presentación final ante el resto de la clase. Simular que es la presentación ante el cliente, por lo que debe contener los principales valores que queremos vender de nuestro diseño y tenemos que estar seguros de lo que vendemos. Para ello es necesario apoyar nuestro discurso, con partes del Research, maquetas, bocetos planos y todo lo que ayude a dar credibilidad a nuestro diseño. Deberemos ser vendedores, al menos por un rato, recordad que al inicio del proyecto pondremos un precio a nuestro trabajo y al acabar debe valer lo que dijimos.

Metodología docente y Actividades formativas

Metodología docente

Clases teóricas e informativas.

Tanto en la fase de introducción al contract, como a lo largo del desarrollo del proyecto iremos presentando información relevante, veremos ejemplos y hablaremos sobre técnicas o hábitos que nos ayudarán a realizar mejor cada una de las fases del proyecto.

Visitas y entrevistas

Es importante aprender de las experiencias de los demás. Hablaremos con profesionales que han tenido mucha relación con el contract y os podrán dar puntos de vista muy interesantes.

Tutorías

Seguimiento del desarrollo de vuestro proyecto. Por parte del profesor y también de vuestros compañeros que deberán aprender a ponerse en la piel y los ojos del cliente, del prescriptor y del diseñador.

Taller

Dispondrás de tiempo para utilizar el taller de la escuela para hacer prototipos o maquetas.

Actividades formativas

Escriure aquí

Evaluación

Sistema de evaluación

Evaluación continúa

El objetivo de la evaluación continúa es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para poder mejorar-lo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la cualificación de la asignatura corresponderá a la cualificación de la prueba de síntesis.

Normativa general de evaluación

- Para considerar superada una asignatura, será necesaria una cualificación mínima de 5,0
- Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.
- Se considerará “No evaluable” (NE) el 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 se tiene que poner 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 el caso que el estudiante cometa cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con un 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En el caso que se produzcan diferentes irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Criterios de evaluación

Proyecto de Investigación y conclusiones (25%)

Se evaluará la capacidad de análisis del encargo (hacerse las preguntas correctas) Cantidad y calidad de la información recogida así como la capacidad de ordenarla de manera práctica y comprensible.

Se valorará que las conclusiones extraídas sean adecuadas y lógicas con la investigación realizada.

Se deberá presentar una memoria de la investigación que contendrá debidamente organizada la información recogida y finalizará con la presentación de las conclusiones que habréis extraído.

Ideación y creatividad (25%)

Habilidad para dar soluciones a los requerimientos que surjan del proyecto de investigación. La creatividad implica variedad, por lo que se valorará el esfuerzo y la capacidad para aportar el mayor número de soluciones e ideas.

Se presentará un cuaderno con bocetos, ideas, anotaciones, recortes, y todo lo que se haya generado durante este periodo.

Testeo y definición (50%)

Bocetos, maquetas y prototipos. Todo lo que sea necesario para apoyar la presentación final ante el cliente, vender la idea y demostrar que los honorarios solicitados por el trabajo son realistas y ajustados al resultado.

Presentación final del producto.

No se pedirá un contenido en concreto, cada uno tendrá que valorar qué necesita para dar credibilidad a lo que quiere vender. Si el producto requiere un proto para entenderlo y durante la presentación no se presenta, resta puntos.

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada al calendario lectivo.

Escriure aquí

Proceso de reevaluación

Normativa general

- No se contemplan sistemas de reevaluación en los casis de la prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permitan.
- Para articipar a la reevaluación, el alumnado tiene que estar previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales sea equivalente a un mñinimo de dos terceras partes de la cualificación total de la asignatura.

Normativa específica de la asignatura

Escriure aquí

Bibliografía

Bibliografía

Recomiendo hojear revistas que contengan proyectos contract :

[On diseño.](#)

[Proyecto contract.](#)

[AD.](#)

[Arquitectura y Diseño.](#)
[Wallpaper.](#)
[Frame](#)

Recursos

www.domesticoshop.com
www.koduz.com
www.kavehome.com

Competencies and learning results

Versió Anglès

Furniture and Contract

General details

Code: 105718
Credits: 6 ECTS
Academic year: 3rd
Semester: 2nd
Teaching Staff: Adrià Guiu
This subject is taught in:
Tutorials may be given in:
Type: Optional