

# ASSIGNATURES

## Projectes 5 - Espais

Després de la realització de projectes de disseny específics que s'ha realitzat a les assignatures Projectes 1,2 ,3 i 4, els estudiants poden optar novament a realitzar projectes que es corresponen amb l'oferta de mencions del Grau.

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.

### 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, inter-connectant gran quantitat d'informacions heterogènies i estructurant-les per aportar idees i 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'avaluar-ne 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.

Aquesta assignatura s'imparteix en: Català

Les tutories es podran realitzar en: Català, castellà, anglès i francès.

#### Codi

105713

#### Crèdits

6 ECTS

#### Curs

3

#### Semestre

1

## Matèria

## Professorat

[Anna Alcubierre](#)

## Llengües

Català

## Prerequisits

Es recomana entendre l'assignatura desde l'experiència, buscant noves dinàmiques de projectació per tal de poder dissenyar desde l'imprevist. S'aconsegueix fàcilment amb una actitud oberta a les classes on cal projectar desde el joc.

# 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 que investiguen sobre els escenaris de disseny: entorns diversos del disseny d'espais, l'espai/llum: projectar l'espai amb relació a la il·luminació, l'escala 1/1: traduir el projecte a l'espai real (en la mesura possible), i l'efímer: espais de temporalitat acotada.

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 efímers

- ✖ Exercici 1: Objecte descontextualitzat. Es treballarà amb grup.
- ✖ Projecte 1: Disseny d'un espai efímer i itinerant, on l'espai continent serà exterior i variable. El treball serà individual.

Espais transformables

- ✖ Exercici 2: Idea esbojarrada del projecte a treballar. Es treballarà de forma individual.
- ✖ Projecte 2: Disseny d'un espai que comparteix dos usos i per tant té la capacitat de transformar-se per adaptar-se a totes les usabilitats. El treball es realitzarà amb grup.

Espais escènics

- ✖ Exercici 3: Actitud oposada. Es treballarà amb grup.
- ✖ Projecte 3: Disseny d'un esdeveniment on la temporalitat sigui rellevant, en un espai concret. El treball serà individual.

# Metodologia docent i activitats formatives

## METODOLOGIA DOCENT

Durant el primer semestre del curs 2020/21, des de coordinació i direcció d'EINA es considera convenient que les assignatures de projectes es desenvolupin a distància, amb algunes activitats presencials, prèviament planificades, així com trobades en grups reduïts. (A l'inici de l'assignatura

es presentarà un calendari d'aquestes trobades i activitats presencials).

De totes maneres, el treball en equip és una constant a l'assignatura, a més de realitzar alguns projectes amb grup, el debat entorn a l'evolució dels projectes és obert i compartit.

Hi haurà referències i aportacions de projectes professionals externs vinculats amb la matèria de treball i, en la mesura possible, es faran visites relacionades.

## **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

### 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

- ✗ 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 de resolució, presentació de la documentació que es determini i a la defensa 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 o seguiment a distància.

### PROCÉS DE REVISIÓ

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

## 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

- ✗ 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 tots els treballs de curs, hagin o no hagin assistit a classe, tindran la qualificació de "No avaluable".
- ✗ Els casos especials es valoraran a criteri del professor.

## Bibliografia i enllaços web

### LLIBRES DE CONSULTA

- ✗ Rudolf Arnheim, ***Arte i percepción visual***. Alianza Forma.
- ✗ Pedro Azara i Carles Guri. (2003) ***Arquitectos a escena***. GG. Artes Escenicas.
- ✗ Peter Brook. ***Más allá del espacio vacío***. (2004)
- ✗ Vicent Brutto. ***\*The filmmaker's guide to production design***. Allworth press
- ✗ Héctor Calmet. (2003) ***Escenografía***. Ed. De la Flor.
- ✗ Colli, Stefano i Perrone, Raffaella (2003). ***Espacio-identidad-empresa***. GG: Barcelona
- ✗ Tony Davis. ***Escenógrafos***. (2001) Ed. Océano.
- ✗ Alonso Fernández, Luis, García Fernández, Isabel (1999) ***Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje***. Editorial Alianza.
- ✗ Roselee Goldberg (1998) ***Performance. Lieve art since 1960***. Ed. Abrams
- ✗ Jorge Gorostiza. ***Constructores de ilusiones, la dirección artística cinematográfica***. Filmoteca valenciana.
- ✗ Beverly Heisner. ***Production design in the contemporary American film***. McFarland &

Company, Inc., Publishers

- ✗ Hugues, Philip (2010) ***Diseño de exposiciones***. Prompress: Barcelona. Títol original: Exhibitions Design (2008)
- ✗ Francisco Jodido (2011) ***Temporary. Architecture now***. Ed. Taschen
- ✗ Francisco Jodido (2011) ***Serpentine Gallery Pavillons***. Ed. Taschen
- ✗ Edward Lucio-Smith. ***Breve historia del mueble***. Del Serbal
- ✗ Félix Murcia. ***La escenografía en el cine. El arte de la apariencia***. SGAE
- ✗ Nieva, Francisco (2003) ***Tratado de escenografía***. RESAD
- ✗ Ward Preston. ***What an art director does***. Silman-James
- ✗ Andrew Todd i Jean-Guy Lecat. (2003) ***El Círculo abierto***. Alba Editorial
- ✗ Josep Ramoneda i Jordi Balló (2006) 1994-2006. ***Exposicions CCCB***. Ed: CCCB i Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona.
- ✗ Michael Rizzo. ***Manual de dirección artística***. Omega
- ✗ Santiago Vila, ***L'escenografía***Ed. Cátedra, Signo e imagen.
- ✗ Rico, Juan Carlos (1994). ***Los espacios expositivos. Museos, Arquitectura y Arte*** (Vol. I). Madrid, Sílex.
- ✗ Rico, Juan Carlos (1996). ***Montaje de exposiciones. Museos, Arquitectura y Arte*** (Vol II). Madrid, Sílex,
- ✗ Staniszewski, Anne Mary (2001) ***The Power of Display: A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art***. Museum of Modern Art (New York, N.Y.)
- ✗ Tejada, Isabel (2006) ***El montaje expositivo como traucción. Fidelidades, traiciones y hallazgos en el arte contemporáneo desde los años 70***. Fundación Arte y Derecho. Madrid.

## RECURSOS

- ✗ Association SCÉNOGRAPHES. ***Projet d'exposition. Guide des bonnes pratiques***.  
[rel="nofollow">http://www.scenographes.fr/scenographes.fr/documents/guideexpo\\_nogloss.pdf](http://www.scenographes.fr/scenographes.fr/documents/guideexpo_nogloss.pdf)
- ✗ <http://www.cccb.org/lab/es>
- ✗ <http://www.youtube.com/watch?v=LJ-QSEI2UwQ&feature=related>
- ✗ <http://www.rosco-iberica.com/productos/index.asp>
- ✗ <http://www.azurscenic.com>
- ✗ [http://www.peroni.com/lang\\_ES/prodotti.php?idCat=104](http://www.peroni.com/lang_ES/prodotti.php?idCat=104)
- ✗ <http://www.youtube.com/watch?v=MoHYzHEVukg&feature=related>
- ✗ <http://www.youtube.com/watch?v=JCxVda6CG60>
- ✗ <http://www.pilobolus.com>
- ✗ <http://www.youtube.com/watch?v=74VNLtbHNnw&feature=related>
- ✗ <http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/exploreraflash/>

## 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.



**x CT15** Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.

**x 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**

**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](mailto:info@eina.cat)

[Avís legal](#)

[Cookies](#)

[UAB](#)

[Webmail](#)

[Intranet](#)

[Blog](#)

[Facebook](#)

[Twitter](#)

[Instagram](#)

[Pinterest](#)

[Vimeo](#)