

Mobiliari i contract

Dades generals

Codi: 105718

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 3n

Semestre: 2n

Professorat: Adrià Guiu

Aquesta assignatura s'imparteix en:

Les tutories es podran realitzar en:

Tipologia: Optativa

Matèria: Processos de disseny

Presentació

Breu descripció

La imatge que transmet una marca o empresa, i en conseqüència , el mobiliari i la decoració que utilitzen a les seves instal·lacions han passat a ser un dels factors més valorats pels seus clients i inclús pels propis treballadors de l'empresa. Per aquest motiu els arquitectes i dissenyadors d'interiors cada cop més dediquen part dels recursos a escollir una decoració i un mobiliari adient a allò que volen transmetre. D'altra banda les condicions d'ús d'aquest mobiliari no és la mateixa que la de l'entorn domèstic, sent aquestes molt més exigent en durabilitat , resistència , requeriments tècnics i homologacions.

Els fabricants , consients del volum de ventes que acostumen a acompanyar aquest tipus de projectes , cada cop més han adaptat no només part dels seus catàlegs , si no part de seva estratègia de ventes per orientar-les al que és conegut com Canal Contract.

L'objectiu final d'aquesta assignatura és dissenyar una peça de mobiliari orientada al canal contract i apropar-se als diferents actors que intervenen en un projecte d'aquest tipus (dissenyador, prescriptor, empresari). Per fer-ho , a més ser capaç de gestionar un projecte de disseny, caldrà entendre bé què vol dir contract , què n'espera cada actor i quines necessitats concretes tenen el mobles per aquest tipus d'ús.

Objectius formatius

Aprendre a organitzar un projecte de disseny de mobiliari en la seva globalitat , definir-ne les fases i saber realitzar un calendari de treball útil per assolir els objectius desitjats.

Adquirir coneixements generals sobre el canal contract. Com és aquest mercat , quins son els factors imprescindibles i quins son els actors que hi participen.

Assolir les habilitats analítiques, creatives i de representació pròpies del projectes de disseny de producte.

Saver defensar les propies propostes davant del client que us ha fet l'encàrreg

Recomanacions

Contingut

1-Introducció al Canal Contract.

Repassem el conceptes principals que definèixen aquest canal i veurem projectes representatius de les principals tipologies i estils.

Parlarem sobre marques, preus, tendències i materials, així com les necessitats tècniques que han de tenir el productes destinats a aquest sector.

Visites guiades i xerrades amb professionals. Realitzarem visites a botigues com Domesticoshop on podrem parlar amb l'equip de contract, per conèixer de primera mà el punt

de vista del prescriptor. També podrem conèixer altres professionals que ens donaran el seu punt de vista i ens explicaran la seva experiència.

Aquesta fase és informativa, no es demanarà que presenteu ningun document final, però serà molt necessària per poder desenvolupar les fases posterior del vostre projecte.

2-Preparació del Projecte

Analitzarem d'on i com pot arribar un encàrreg de disseny d'un projecte de mobiliari per contract. De manera que alguns dels grups de treball de la classe rebran un briefing i alguns altres hauran d'autogenerar-lo ells mateixos.

Veurem la importància d'un bona planificació de projecte , repassarem les fases d'un projecte de disseny i aprendrem a valorar el temps estimat per cada una d'elles.

Parlarem sobre donar-li el valor adequat a la nostre feina , per això serà necessari fer un pressupost dels nostres serveis que hauran de saber defensar.

3- Desenvolupament del projecte.

Reserca

El disseny final vindrà definit pels límits que en venen donats. Per això és essencial fer-se les preguntes correctes i trobar la informació que ens servirà per definir el nostre disseny correctament.

El camp del contract reclama molta atenció en temes tècnics i normatius, però també en saber entendre què necessita l'usuari final i què necessita per trobar-se confortable. Sense perdre de vista les tendències estètiques i formals que reclama el mercat.

Estudis de mercat, referències, estudi d'usuari, entrevistes i documentació tècnica son algunes de les areas que hauran de treballar per tenir un bon recull d'informació prèvia.

Insights

Durant el procés de reserca es pot generar un gran volum d'informació, per això és necessari conèixer tècniques com el visual mapping per poder endreçar-la de manera que la poguem utilitzar correctament per extreure les conclusions que seràn la base del nostre disseny.

Aquesta fase junt amb la de Reserca culmina amb la maquetació d'una memòria de la reserca que contindrà degudament organitzada la informació recollida i conlourà amb les conclusions que n'haureu extret. Aquest document serà part important de l'evaluació.

Ideació

Un cop detectat tot allò que volem considerar i resoldre amb el nostre disseny és el moment d'expressar la creativitat per donar tantes solucions com ens sigui possible, per després seguir desenvolupant les que considerem millors inicialment i poder testejar si les nostres afirmacions o percepcions són certes.

S'haurà de preparar un quadern d'esboços amb anotacions, retalls, escrits i tot allò que hagueu generat durant i fins aquest punt.

Disseny i prototipat

Durant aquesta fase portarem les idees a la realitat, començarem a definir detalls tècnics i constructius, així com materials i processos. Utilitzarem tècniques de prototipat ràpid per testejar les nostres hipòtesis i detectar possibles errors o ajustos abans de seguir desenvolupant el disseny a un nivell més definitiu.

Presentació

S'ha de realitzar una presentació final davant la resta de la classe. Simularem que és la presentació davant del client, de manera que ha de contenir els principals valors que volem vendre del nostre disseny i hem d'estar segurs del que venem. Per això és necessari recolzar el nostre discurs, amb parts del resarch, maquetes, esboços plànols i tots allò que ajudi a donar credibilitat al nostre disseny. Hem de ser venedors, almenys per una estona, recordeu que al inici del projecte posarem un preu al nostre treball i al acabar ha de valdre allò que venim dir.

Metodologia docent i Activitats formatives

Metodologia docent

Classes teòriques e informatives.

Tant a la fase d'introducció al contract , com al llarg del desenvolupament del projecte anirem presentant informació rellevant , veurem exemples i parlarem sobre tècniques o hàbits que ens ajudaran a realitzar millor cadascuna de les fases del projecte.

Visites i entrevistes

És important aprendre de les experiències dels altres. Parlarem amb gent que ha tingut molta relació amb el contract i us podrà donar punts de vista molt interessants.

Tutories

Seguiment del desenvolupament del vostre projecte. Per part del professor i també dels vostres companys que hauran d'aprendre a posar-se a la pell i els ulls del client, del prescriptor i del dissenyador.

Taller

Disposareu de temps per utilitzar el taller de l'escola per fer prototips o maquetes.

Activitats formatives

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

Projecte de Recerca i conclusions (25%)

S'evaluarà la capacitat d'anàlisi de l'encarreg (fer-se les preguntes correctes)
Quantitat i qualitat de la informació recollida així com la capacitat d'ordenar-la de manera pràctica i comprensible.
Es valorarà que les conclusions extretes siguin adequades i lògiques amb la recerca feta.

S'haurà de presentar una memòria de la recerca que contindrà degudament organitzada la informació recollida i finalitzarà amb la presentació de les conclusions que n'hauréu extret.

Ideació i creativitat (25%)

Habilitat per donar solucions als requeriments que surgeixin del projecte de recerca.
La creativitat implica varietat, de manera que es valorarà l'esforç i la capacitat per aportar el major nombre de solucions i idees.

Es presentarà un quadern amb esboços , idees, anotacions, retalls, i tot allò que s'hagi generat durant aquest període.

Testeig i definició (50%)

Esboços, maquetes i prototips . Tot allò que sigui necessari per recolzar la presentació final davant del client, vendre la idea i demostrar que els honoraris demanats pel treball son realistes i ajustats al resultat.

Presentació final del producte.

No es demanarà un contingut en concret, cadascú haurà de valorar què necessita per donar credibilitat a allò que vol vendre. Si el producte requereix un proto per entendre'l i durant la presentació no es presenta, resta punts.

Procés de revisió

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

Escriure aquí

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

Escriure aquí

Bibliografia

Bibliografia

Recomano fullejar revistes de contingut contract :

[On diseño](#) .

[Proyecto contract](#).

[AD](#).

[Arquitectura y Diseño](#).

[Wallpaper](#).

[Frame](#)

Recursos

www.domesticoshop.com

www.koduz.com

www.kavehome.com

Competències i resultats d'aprenentatge

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

CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte

CE7. Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seves qualitats, i sobre processos i costos de fabricació.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE7.1. Identificar els materials i els processos de transformació més habituals en cada sector professional del disseny.

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

CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE10.1. Dominar recursos infogràfics bàsics per presentar sectors i marcs d'actuació en els quals s'inscriu el projecte.

CE11. Demostrar comprendre el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment els projectes i les activitats de disseny.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE11.1. Detectar i explicar el tipus de contractació, la gestió dels projectes, etc. del disseny més característic del sector en què s'inscriu el projecte.

CE17. Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE17.1. Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

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

CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.

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.

CT7. Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball al voltant d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.

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.

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 podrán 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 decoaración 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 sullen 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 áreas 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 continua

El objetivo de la evaluación continua 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 results of learning

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