

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Anàlisi i Crítica del Disseny
Codi	200670, 200671, 200672, 200673
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Primer semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	Català / Castellà

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Jeffrey Swartz
Universitat/Institució	Eina - UAB
e-mail	jswartz@eina.cat
Horari d'atenció	Divendres de 12:30 a 14 hores

2. Equip docent

Nom professor/a	Oriol Pibernat
e-mail	opibernat@eina.cat
Horari de tutories	xxx

3. Equip docent

Nom professor/a	Sara Coscarelli
e-mail	scoscarelli@eina.cat
Horari de tutories	xxx

3.- Prerequisits

(prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura)

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El disseny contemporani és un camp de coneixement heterogeni amb les seves pròpies paràmetres d'anàlisi, avaluació, debat i crítica. Aquest marc d'acció i pensament requereix una visió del disseny on el projecte s'entén com a pràctica de recerca permanent, on els debats teòrics més actuals tenen un paper fonamental.

L'assignatura té un desplegament doble: per una banda, una part comuna de caire més global, on els continguts teòrics i conceptuals es combinen amb coneixements i tècniques aplicades d'utilitat més transversal en l'exercici de l'anàlisi i la crítica. Per l'altre banda, l'assignatura cerca la concreció dels coneixements específics de la línia pedagògica i professional representada pel disseny gràfic i la comunicació visual.

Si les produccions de disseny no apareixen de manera aïllada, un dels objectius principals d'aquesta assignatura es d'aprofundir en els coneixements i tècniques que permetrien emmarcar l'anàlisi i crítica d'obres dins de contextos i discursos culturals i socials més amplis, i desenvolupar una capacitat crítica d'aquests.

L'assignatura s'orienta cap al coneixement de mètodes i tècniques d'anàlisi que permetin interpretar i valorar les característiques de les obres i/o tendències, el context de la seva aparició i el seu impacte social, econòmic i cultural. Aprofundir en les tècniques analítiques, sovint amb un rigor formal, permet concebre l'acte de analitzar més enllà de postulats casuals o intuïtius.

Per la seva part, la crítica de disseny, amb coincidències amb altres camps crítics (de l'art, de l'arquitectura, de la comunicació), es desenvolupa en diàleg amb el context social i cultural de cada moment. Entès això, la crítica de disseny—i aquí la crítica del disseny gràfic i la comunicació visual—té paràmetres pròpies i un marc discursiu específic que constitueixen característiques fonamentals de la seva identitat com a camp cultural.

Per a poder aprofundir en el panorama de la crítica del disseny, cal entendre els corrents teòrics actuals i històrics que l'alimenten, així com els debats conceptuals, ideològics i ètics al seu voltant i també desenvolupats des de dintre de la professió del disseny gràfic. La crítica de disseny es desenvolupa entre qüestions de valors.

Per últim, l'assignatura es dedica específicament a l'aplicació d'aquest marc analític i crític a través de l'escriptura. Es valora el domini dels continguts i els gèneres d'escriptura més característics de l'anàlisi i la crítica i la seva aplicació tant en el cas d'obres de disseny com pel que fa a projectes propis (elaboració de programes, presentacions de projectes, redacció de memòries, etc). Complementari a l'escriptura, l'assignatura reconeix a altres formats crítics no-textuals, entenent que el mateix projecte de disseny pot manifestar-se com a valor incisiu i per tant crític.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	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	CE11.6. Identificar els agents socials que participen de la cultura del disseny i definir les seves funcions i la seva interacció en el sistema del disseny. CE11.7. Comparar les característiques de diferents cultures del disseny
Competència	CE12 Demostrar conèixer l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials.
Resultats d'aprenentatge	CE12.1. Distingir les característiques i funcions de les diferents institucions que configuren la cultura del disseny CE12.2. Distingir les diferents tradicions en la pedagogia de les arts aplicades i del disseny.
Competència	CE16 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE16.1. Aplicar críticament els conceptes i mètodes d'història, teoria i crítica del disseny a nous objectes d'investigació
Competència	CE18 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.
Resultats d'aprenentatge	CE18.1. Valorar críticament els cànons i criteris d'avaluació establerts en la cultura del disseny. CE18.2. Redactar un assaig acadèmic de crítica del disseny. CE18.3. Plantejar una estratègia de divulgació i difusió de la cultura del disseny.
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	CE19.2. Descriure les diferents tendències en la didàctica del projecte. CE19.3. Plantejar un projecte de recerca en disseny.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.3. Identificar els trets comuns i les especificitats de les disciplines del disseny en l'anàlisi crítica dels diferents estils històrics o tendències actuals.



Competència	CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

Anàlisi i Crítica del Disseny

Professor: Jeffrey Swartz

A- Introducció a l'Anàlisi i Crítica

- 1-El dissenyador investiga: corrents teòrics del disseny contemporani
- 2-Sentits de projectar: deliberació, abducció, creativitat

B- Anàlisi

- 3-Anàlisi cultural i el disseny: modernitat, postmodernitat, globalització, cibercultura
- 4-Metodologia analítica: tècniques del llenguatge
- 5-Xarxes de conceptes i expressió gràfica
- 6-Metodologia analítica: organització objectual
- 7-Metodologia analítica: tècniques de la visualització de la complexitat (GIGA Maps)
- 8-Subjecte i subjectivitat: recepció, relació, interacció i intuïció com a vies analítiques

C- Crítica

- 9-La tradició crítica i el seu sentit polític i social: entre llibertat i censura
- 10-El disseny es mou: debats crítics i “revolucions” a la història del disseny
- 11-Criteris crítics: la crítica escrita
- 12-Criteris crítics: obres i tendències que polemitzen, disseny radical
- 13-Crítica cultural: la política i la ideologia dels estudis culturals
- 14-Corrents crítics al camp del disseny: morals, valors i ètiques
- 15- Corrents crítics: disseny comunitari i els continguts generats pels usuaris
- 16-Corrents crítics: la sostenibilitat, moda o nou paradigma?
- 17-Corrents crítics: discursos minoritaris i des dels marges
- 18-Fòrums i marcs de debat i intercanvi: revistes, editorials, congressos, fires

Anàlisi i crítica del disseny de la comunicació visual Professor: J Swartz

A- Introducció

- 1-Llenguatge textual i llenguatge visual: un repàs històric/crític
- 2-Els estudis visuals, la globalització i la complexitat

B- Anàlisi

- 3-Comunicació visual, tipografia i el disseny gràfic
- 4-Punt, línia, esbós: la construcció d'un model analític a la Bauhaus i el seu llegat
- 5-El gestalt i l'anàlisi holística
- 6-Teories semiòtiques i cartogràfiques
- 7-La vella i la nova retòrica: de la persuasió cap a l'acció comunicativa
- 8-L'espai virtual i la cultura ciber: un nou paradigma

C- Crítica

- 9-Un model per la crítica visual escrita: R. Barthes i *L'imperi dels signes*
- 10-Signes que manifesten: des del situacionisme fins a les places del 15-M
- 11-La fotografia i el cine: el debat entre realitat i ficció, passat i present

-12-Pavelló i publicitat: la representació nacionalista, institucional, propagandística i comercial

-13-El punk com a sistema analític–crític

-14-Invisibilitat i identitat: cultures iconogràfiques tapades i destapades

-15-Imatge i propietat: apropiacionisme, activisme digital, cultura hacker, open source

-16-Comunicació i diàleg al camp del disseny: el fracàs de la crítica?

-17-La professió del dissenyador gràfic críticament parlant: renovada, o críticament redundant?

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

GENERAL

El calendari del temari, els continguts, les lectures i els treballs, amb els terminis inclosos, es seguiran a través del campus virtual (Moodle) de l'assignatura, que serà tanmateix el canal habitual de comunicació entre professor i alumnes fora de hores lectives.

MÒDUL COMÚ

- Participació a classe i exercicis a l'aula per a desenvolupar individualment i en grup
- Classes generals d'exposició de la matèria per part del professor.
- 1 treball analític i 2 treballs escrits a partir de lectures.
- Examen final dels continguts de la part comuna de l'assignatura

MÒDUL ESPECÍFIC

- Participació a classe i exercicis a l'aula per a desenvolupar individualment i en grup
- Classes generals d'exposició de la matèria per part del professor, tan teòriques com pràctiques
- Aportació dels alumnes dels seus coneixements alhora de cercar metodologies tan analítiques com crítiques
- Exercicis i treballs pràctics a realitzar de manera autònoma fora del marc lectiu de l'assignatura
- Treball final de síntesi

TIPUS D'ACTIVITAT

ACTIVITAT

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Anàlisi i crítica de treballs de disseny		
Realització de debats sobre temes específics		
Marc teòric i conceptual		

Supervisades

Treballs i exercicis pràctics		

Autònomes

Treballs de recerca		
Treball de curs		

--	--	--

8.- Avaluació

Anàlisi i crítica del disseny

La part compartida representa un 50% de la nota final. S'avalua a partir dels criteris següents:

Participació i exercicis (5%)

-la participació a classe, que inclou exercicis analítics i crítics

Treball analític (5%)

-l'elaboració de una visualització d'un procediment de disseny

Treballs escrits (15%)

-dos treballs escrits a partir de lectures, 15% cadascú

Examen final (25%)

-examen final dedicat exclusivament als continguts de la part comuna de l'assignatura

Anàlisi i crítica del disseny de la comunicació visual

La part específica dedicada al disseny de la comunicació visual representa un 50% de la nota final. S'avalua a partir dels criteris següents:

Participació i exercicis (5%)

-la participació a classe, que inclou exercicis analítics i crítics

Treball analític (10%)

-treball escrit a partir de criteris analítics exposats

Treballs crítics (20%)

-dos treballs de crítica del disseny, 20% cadascú

Treball final de síntesi (15%)

-treball final escrit que reuneix els conceptes exposats a l'assignatura



9- Bibliografia i enllaços web

Anàlisi i crítica de disseny (part comuna, selecció)

Charles S. Peirce, *"Deducción, Inducción e Hipótesis"*

Gregory Bateson (*escrits sobre l'abducció*)

Peter C Rowe, *Design Thinking*

Michael Ralf (ed.) *Design Research Now*

Birger Sevaldson, "GIGA-Mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design"

Gesche Joost, *"El diseño como retórica"*

Hanno H. J. Ehses, "Representando a Macbeth: Un Estudio de Caso en Retórica Visual"

Stanley Aronowitz, *Tecnociencia y cibercultura*

Brian Holmes, "La personalidad flexible. Por una nueva crítica cultural"

Pierre Bourdieu, "La metamorfosis de los gustos"

Zaida Muxí Martínez, "Recomanacions per a un habitatge no jeràrquic ni androcèntric"

Rick Poynor "¿Dónde están los críticos de diseño?"

Anàlisi i crítica del disseny de la comunicació visual (selecció)

Paul Klee, *Bosquejos pedagógicos*

W. Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*

G. Kepes, *El lenguaje de la visión*

L. Moholy-Nagy, *Visión en movimiento*

Jordana Mendelson, "Josep Renau i el Pavelló d'Espanya a l'Exposició de París, 1937"

D. Crowley i Jane Pavitt, eds, *Cold War Modern: Design 1945-1970*

Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*

Roland Barthes, *El imperio de los signos*

Susan Sontag, *Sobre la fotografia*

Don Letts, *Punk Attitude* (film, 2005)

Arthur Asa Berger, "Typography and Graphic Design: Tools of Visual Communication"

Helen Armstrong, ed., *Graphic Design Theory: Readings from the Field*

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Anàlisi i Crítica del Disseny d'Espais
Codi	200673
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Primer semestre
Horari	Divendres, de 11:00h a 12:00h
Lloc on s'imparteix	Eina, Escola de Disseny i Art
Llengües	Català / Castellà

Professor/a de contacte part
específica

Nom professor/a	Sara Coscarelli
Universitat/Institució	Eina - UAB
e-mail	scoscarelli@eina.cat
Horari d'atenció	Dijous, de 9:30h a 11:00h

Professor/a de contacte part
comuna

Nom professor/a	Jeffrey Swartz
e-mail	jswartz@eina.cat
Horari de tutories	Divendres, de 12:30h a 14:00h

3.- Prerequisits

- Capacitat d'observació i descripció visual
- Capacitat d'anàlisi i síntesi
- Inquietuds culturals
- Coneixement dels antecedents de la Història Universal
- Habilitat per gestionar la informació
- Habilitat de comunicació oral, escrita i gràfica

- Capacitat de relació entre períodes i cultures anteriors a la Postmodernitat

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El disseny contemporani és un camp de coneixement heterogeni amb els seus propis paràmetres d'anàlisi, avaluació, debat i crítica. Aquest marc d'acció i pensament requereix una visió del disseny on el projecte s'entén com a pràctica de recerca permanent, on els debats teòrics més actuals tenen un paper fonamental.

L'assignatura té un desplegament doble: d'una banda, un mòdul comú de caire global, on els continguts teòrics i conceptuals es combinen amb coneixements i tècniques aplicades d'utilitat més transversal en l'exercici de l'anàlisi i la crítica; de l'altra, l'assignatura cerca la concreció dels coneixements específics de la línia pedagògica i professional representada pel disseny d'espais.

Si les produccions de disseny no apareixen de manera aïllada, un dels objectius principals d'aquesta assignatura consisteix en l'aprofundiment dels coneixements i tècniques que permetrien emmarcar l'anàlisi i crítica d'obres dins de contextos i discursos culturals i socials més amplis, així com el desenvolupament d'una capacitat crítica d'aquests.

L'assignatura s'orienta cap al coneixement de mètodes i tècniques d'anàlisi que permetin interpretar i valorar les característiques de les obres i/o tendències, el context de la seva aparició i el seu impacte social, econòmic i cultural. L'aprofundiment en les tècniques analítiques, sovint amb un rigor formal, permet concebre l'acte de analitzar més enllà de postulats casuals o intuïtius.

Per la seva banda, la crítica de disseny, que coincideix en certs aspectes amb altres camps crítics (de l'art, de l'arquitectura, de la comunicació), es desenvolupa en diàleg amb el context social i cultural de cada moment. Entès això, la crítica de disseny —i aquí la crítica del disseny d'espais— té paràmetres propis i un marc discursiu específic que constitueixen característiques fonamentals de la seva identitat com a camp cultural.

Per poder aprofundir en el panorama de la crítica del disseny, cal entendre els corrents teòrics actuals i històrics que l'alimenten, així com els debats conceptuals, ideològics i ètics al seu voltant. La crítica de disseny es desenvolupa entre qüestions de valors.

Per últim, l'assignatura es dedica específicament a l'aplicació d'aquest marc analític i crític a través de l'escriptura. Es valora el domini dels continguts i els gèneres d'escriptura més característics de l'anàlisi i la crítica i la seva aplicació tant en el cas d'obres de disseny com pel que fa a projectes propis (elaboració de programes, presentacions de projectes, redacció de memòries, etc). Complementari a l'escriptura, l'assignatura reconeix altres formats crítics no-textuals, entenent que el propi projecte de disseny pot manifestar-se com a valor incisiu i per tant crític.

Competència	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	CE11.6. Identificar els agents socials que participen de la cultura del disseny i definir les seves funcions i la seva interacció en el sistema del disseny. CE11.7. Comparar les característiques de diferents cultures del disseny
Competència	CE12 Demostrar conèixer l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials.
Resultats d'aprenentatge	CE12.1. Distingir les característiques i funcions de les diferents institucions que configuren la cultura del disseny CE12.2. Distingir les diferents tradicions en la pedagogia de les arts aplicades i del disseny.
Competència	CE16 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Resultats d'aprenentatge	CE16.1. Aplicar críticament els conceptes i mètodes d'història, teoria i crítica del disseny a nous objectes d'investigació	
Competència	CE18 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.	
Resultats d'aprenentatge	CE18.1. Valorar críticament els cànons i criteris d'avaluació establerts en la cultura del disseny. CE18.2. Redactar un assaig acadèmic de crítica del disseny. CE18.3. Plantejar una estratègia de divulgació i difusió de la cultura del disseny.	
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	CE19.2. Descriure les diferents tendències en la didàctica del projecte. CE19.3. Plantejar un projecte de recerca en disseny.	
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.	
Resultats d'aprenentatge	CE21.3. Identificar els trets comuns i les especificitats de les disciplines del disseny en l'anàlisi crítica dels diferents estils històrics o tendències actuals.	
Competència	CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.	6.- Continguts de l'assignatura
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.	
Competència	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.	
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.	
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.	
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.	
Competència	CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.	
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.	

I.- MÒDUL COMÚ

Anàlisi i Crítica del Disseny

Professor: Jeffrey Swartz

- A- Introducció a l'Anàlisi i Crítica
 - 1-El dissenyador investiga: corrents teòrics del disseny contemporani
 - 2-Sentits de projectar: deliberació, abducció, creativitat
- B- Anàlisi
 - 3-Anàlisi cultural i el disseny: modernitat, postmodernitat, globalització, cibercultura
 - 4-Metodologia analítica: tècniques del llenguatge
 - 5-Xarxes de conceptes i expressió gràfica
 - 6-Metodologia analítica: organització objectual
 - 7-Metodologia analítica: tècniques de la visualització de la complexitat (GIGA Maps)
 - 8-Subjecte i subjectivitat: recepció, relació, interacció i intuïció com a vies analítiques
- C- Crítica
 - 9-La tradició crítica i el seu sentit polític i social: entre llibertat i censura
 - 10-El disseny es mou: debats crítics i "revolucions" a la història del disseny
 - 11-Criteris crítics: la crítica escrita
 - 12-Criteris crítics: obres i tendències que polemitzen, disseny radical
 - 13-Crítica cultural: la política i la ideologia dels estudis culturals
 - 14-Corrents crítics al camp del disseny: morals, valors i ètiques
 - 15- Corrents crítics: disseny comunitari i els continguts generats pels usuaris
 - 16-Corrents crítics: la sostenibilitat, moda o nou paradigma?
 - 17-Corrents crítics: discursos minoritaris i des dels marges
 - 18-Fòrums i marcs de debat i intercanvi: revistes, editorials, congressos, fires

II.- MÒDUL ESPECÍFIC

Anàlisi i Crítica del Disseny d'Espais

Professora: Sara Coscarelli

- 1.- Introducció. Anàlisi versus Crítica.
 - 1.1.- Observació i descripció expositives
 - 1.2.- Contingut i continent en l'anàlisi de l'espai
 - 1.3.- Simbolisme i judici crític
- 2.- El context com a subjecte de l'obra
 - 2.1.- La història com a referent
 - 2.2.- La situació socio-econòmica
 - 2.4.- El regionalisme crític
- 3.- Tipologies analítiques en l'estudi de l'espai
 - 3.1.- Tipologia descriptiva,... objectivitat?
 - 3.2.- Tipologia comparativa. El punt de referència.
 - 3.3.- La forma sobrevalorada.

4.- Metodologies crítiques

- 4.1.- Escritura crítica. Recursos interpretatius.
- 4.2.- L'espai com a lloc finit.
- 4.3.- L'"home comú" i l'ésser autèntic.

5.- Conclusions.

- 5.1.- El subjecte arquitectònic
- 5.2.- L'esdevenidor de l'arquitectura
- 5.3.- Límits físics i ideològics de l'espai
- 5.4.- Síntesi final

7.- Metodologia docent i activitats formatives

MÒDUL COMÚ

- Participació a classe i exercicis a l'aula
- Classes generals d'exposició de la matèria per part del professor.
- 1 treball analític i 2 treballs escrits a partir de lectures
- Examen final dels continguts de la part comuna de l'assignatura

MÒDUL ESPECÍFIC

- Participació a classe, exercicis a l'aula i debats
- Metodologia eminentment pràctica on els continguts s'aprendran a partir de l'estudi visual d'espais diversos.
- Pràctiques analítico-descriptives realitzades de manera autònoma
- Treball de curs autònom

TIPUS D'ACTIVITAT

ACTIVITAT

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Anàlisi i crítica visuals d'espais diversos		
Comunicació oral d'inquietud analítiques i crítiques		

Realització de debats sobre temes específics		
--	--	--

Supervisades

Pràctica 1		
Pràctica 2		
Pràctica 3		

Autònomes

Treball de Curs		
-----------------	--	--

8.- Avaluació

<p>MÒDUL COMÚ</p> <p>Representa un 50% de la nota total de l'assignatura i s'avalua a partir dels criteris següents:</p> <p>Participació i exercicis (10%) -la participació a classe, que inclou exercicis analítics i crítics</p> <p>Treball analític (10%) -l'elaboració de una visualització d'un procediment de disseny</p> <p>Treballs escrits (30%) -dos treballs escrits a partir de lectures, 15% cadascú</p> <p>Examen final (50%) -examen final dedicat exclusivament als continguts de la part comuna de l'assignatura</p> <p>MÒDUL ESPECÍFIC</p> <p>Dedicat al Disseny d'Espais, representa un 50% de la nota total de l'assignatura. S'avalua a partir dels criteris següents:</p> <p>Assistència, participació i exercicis (30%) -Assistència i participació en els exercicis i debats realitzats en cada sessió.</p> <p>Pràctiques analític-descriptives (30%) -Tres treballs basats en l'anàlisi argumentativa d'un espai (10% cadascun).</p> <p>Treball de curs (40%) -Treball de síntesi del curs amb temàtica a determinar per l'alumne/a.</p>

ACTIVITATS D'AVUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

Anàlisi i crítica de disseny (part comuna, selecció)

Charles S. Peirce, "Deducción, Inducción e Hipótesis"

Gregory Bateson (escrits sobre l'abducció)

Peter C Rowe, Design Thinking

Michael Ralf (ed.) *Design Research Now*

Birger Sevaldson, "GIGA-Mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design"

Gesche Joost, "El diseño como retórica"

Hanno H. J. Ehses, "Representando a Macbeth: Un Estudio de Caso en Retórica Visual"

Stanley Aronowitz, *Tecnociencia y cibercultura*

Brian Holmes, "La personalidad flexible. Por una nueva crítica cultural"

Pierre Bourdieu, "La metamorfosis de los gustos"

Zaida Muxí Martínez, "Recomanacions per a un habitatge no jeràrquic ni androcèntric"

Rick Poyner "¿Dónde están los críticos de diseño?"

Anàlisi i crítica del disseny d'espais

BOHIGAS, ORIOL, *Contra una arquitectura adjetivada*, Ed. Seix barral, Barcelona, 1969.

DE FUSCO, RENATO, *Storia dell'architettura contemporanea* (1974), Editori Laterza, Bari 2000.

DE SOLÀ-MORALES, IGNASI, *Eclecticismo y vanguardia. El caso de la Arquitectura Moderna en Catalunya*, Gustavo Gili, Barcelona 1980 (1ª ed.).

FRAMPTON, KENNETH (1980), *Modern architecture, a critical history*, Thames and Hudson, Londres: 1992 (3ª ed. corr. i augm.).

GIEDION, SIEGFRIED, (1956) *Arquitectura y comunidad*, Col. "Arquitectura contemporánea", Editorial Nueva Visión, Buenos Aires: 1957. Títol original en alemany: *Architektur und Gemenischaft*, Hamburg: 1956.

GIEDION, SIEGFRIED (1941), *Espacio, tiempo y arquitectura*, Col. Estudios universitarios de arquitectura nº 17, Editorial Reverté, Barcelona: 2009.

HEIDEGGER, MARTIN, *Identidad y Diferencia*, Ed. Anthropos, Barcelona, 1988.

HEIDEGGER, MARTIN, (1923) *Introducción a la investigación fenomenológica*, Editorial Síntesis, Madrid, 2008.

HEIDEGGER, MARTIN, (1969) *Tiempo y Ser*, Editorial Tecnos, Madrid, 1999.



HEIDEGGER, MARTIN, (1975) *Los problemas fundamentales de la fenomenología*, Ed. Trotta, Madrid, 2000.

MONTANER, JOSEP M^a, *Arquitectura Contemporània a Catalunya*, Edicions 62, Barcelona, 2005.

MONTANER, JOSEP M^a (ed.), *La crisi del moviment modern*, col·l. Qüestions d'arquitectura contemporània n° 4, Barcanova, Barcelona 1991.

PORTOGHESI, PAOLO, *Dopo l'Architettura Moderna* (1980), col·l. Biblioteca di Cultura Moderna n° 838, Laterza, Bari 1980 (2^a ed.)

ROVIRA, JOSEP M^a; DE SOLÀ MORES, IGNASI (intr.), *La arquitectura catalana de la Modernidad*, UPC Edicions, Barcelona, 1987.

SARTE, JEAN-PAUL, (1938) *La trascendencia del ego*, Ed. Síntesis, Madrid, 2003

SARTE, JEAN-PAUL, (1943) *El ser y la nada*, Ed. Losada, Buenos Aires, 2005.

SARTE, JEAN-PAUL, (1945) *El existencialismo es un humanismo*, Ed. Edhasa, Barcelona, 2007.

SOSTRES, JOSEP M^a, *Opiniones sobre arquitectura*, Comisión de cultura del Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos técnicos, galería Yerba; Consejería de Educación y Cultura de Murcia. Colección de arquitectura n° 10, Murcia, 1983.



Art disseny i societat

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200635.

Crèdits ECTS: 6.

Matèria: Art.

Curs i període: 1r curs, 1r semestre.

Horari d'atenció als estudiants: Dilluns de 15.30 a 16.30 h.

2. Equip docent

Professora: Elena Bartomeu Magaña

Email: ebartomeu@eina.cat

Llengua: català

Professor: Octavi Rofes Baron

Email: orofes@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

No hi ha prerequisits per a Art, disseny i societat. Donat que es tracta d'una assignatura de formació bàsica que s'imparteix el primer semestre del primer curs del Grau en Disseny, tot estudiant que hagi cursat qualsevol modalitat de batxillerat està qualificat per cursar-la.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Dins la matèria "Art" (que comparteix amb les assignatures "Introducció a la història de l'art i del disseny" i "Història de l'art i del disseny moderns") "Art, disseny i societat" (ADS) incideix en el disseny com a fet sociocultural i en la relació dinàmica que manté amb el conjunt de fets anàlegs que anomenem art. Per evitar redundàncies amb la resta d'assignatures de la matèria, queden fora de l'àmbit d'ADS les teories aïllacionistes del disseny i de l'art (no així les teories contextualistes i institucionals) així com les atribucions estilístiques i els criteris avaluatius.

Objectius formatius:

1. Delimitar el camp de la pràctica del disseny i identificar la seva posició relativa respecte als camps de l'art, la tecnociència, i els entorns polítics i econòmics.
2. Entendre els mecanismes fonamentals de producció de sentit i semiosi implicats en la pràctica del disseny.
3. Avaluar la repercussió social com a indicador d'innovació en el procés creatiu.
4. Localitzar evidències de mediació intercultural a través del disseny.

6.- Continguts de l'assignatura

01 El temps del disseny



- 01.1 Animals, humans i màquines: el disseny entre la Natura i la Cultura
- 01.2 De la mecanització a la interactivitat: condicions de treball i pensament en entorns tecnoculturals canviants.

02 La transmissió de la cultura

- 02.1 Gens, memes, patrons i epidèmies : models teòrics del canvi cultural.
- 02.2 Teories de la uniformització cultural: la pol·linització.
- 02.3 Teories de la diversificació cultural: mimetisme i cavalls de Troia

03 La representació: entre la convenció i la creació

- 03.1 L'imperi dels signes: semàntica, sintaxi, retòrica
- 03.2 La selva dels símbols: pragmàtica, fets de parla, performativitat

04 La globalització imaginada

- 04.1 Imaginaris del control: confort, estàndards, seguretat, por
- 04.2 Formes de dissidència i espais de desconexió

Seminari: producció de coneixement i recerca acadèmica

01. (Re)cercar

Introducció a la investigació sistemàtica en l'àmbit acadèmic

02. Observar i ponderar

Introducció a les tècniques quantitatives de recollida i interpretació de dades

03. Observar i participar

Introducció a la producció de coneixement des de la relació intersubjectiva

04. Conceptualitzar i emmarcar

Introducció al desenvolupament de marcs teòrics

05. Llegir, interpretar, citar, traduir

Introducció a la recerca i gestió de fonts bibliogràfiques

06. Comprendre les imatges

Introducció a la retòrica visual

07. Identificar fenòmens emergents

Introducció a l'estudi de l'acció creativa

08. Formular hipòtesis, construir models

Introducció al disseny d'estratègies d'investigació

09. Formar part d'una comunitat d'investigació



Introducció als protocols de qualitat en la recerca

10. Arribar a conclusions?

Novetat, rellevància i continuïtat de la investigació

8.- Avaluació

Modalitats d'avaluació.

1. **Avaluació inicial.** Tindrà lloc durant les sessions d'acollida i consistirà en identificar i recollir evidències de disseny en una àrea urbana donada.
2. **Avaluació continuada.** Es durà a terme a través de dues activitats d'aprenentatge:
 - 2.1. Activitats realitzades a partir de les lectures de cada tema (30% de la nota final).
 - 2.2. Lliurament del resultat del procés de recerca d'acord amb les pautes establertes a les sessions de seminari (40% de la nota final).
3. **Avaluació final.** Es realitzarà mitjançant una prova escrita al final del semestre referida als continguts principals exposats a les classes teòriques. Aquestes proves, individuals, representen el 30% de la nota final.

Criteris d'avaluació.

Es considerarà "No presentat" 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.

La revisió ordinària de les qualificacions es realitzarà la setmana següent al lliurament de les correccions.

APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Arts Gràfiques
Codi	200659
Crèdits ECTS	6
Curs i període en el que s'imparteix	Curs 2011/12 – 2n semestre
Horari	<i>Dijous i divendres de 8.30h a 10.45h</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Eina, Escola de Disseny i Art</i>
Llengües	Català / castellà

Professor/a de contacte

Nom professor/a	Lluc Massaguer
e-mail	mmassaguer@eina.cat
Horari d'atenció	Dijous, de 14.15h a 15.15h

2. Equip docent

Nom professor/a	Martí Ferré
e-mail	mfarre@eina.cat
Horari de tutories	

3.- Prerequisits

Es recomana haver cursat a segon curs la Informàtica aplicada al disseny de text i imatge. Aquesta assignatura ve condicionada a la matrícula de la matèria d'informàtica de tercer de Maquetació editorial.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'objectiu de l'assignatura és entendre i conèixer la relació professional que hi ha entre el dissenyador gràfic i l'impressor, així com cada una de les parts que integren el procés gràfic des que la idea pren forma fins que s'entrega al seu destí final.

Estudiar els processos i les tècniques d'impressió en arts gràfiques i aprendre la millor manera de preparar originals per a ser reproduïts, comprendre i practicar el procés de separació cromàtica, comprendre els mecanismes de control, plantejar projectes tenint en compte l'optimització de recursos i, com a dinàmica, aprendre a treballar amb ordre, disciplina i pulcritud.

Dotar l'estudiant dels coneixements bàsics per entendre el funcionament de les diferents especialitats que conformen la indústria gràfica de reproducció, així com del llenguatge específic de cada especialitat i dels coneixements tècnics bàsics per a un millor aprofitament de la part projectual del dissenyador gràfic.

Treballar les tècniques bàsiques per aconseguir l'autogestió de l'estudiant en el disseny d'impresos.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.5. Avaluar objectes, comunicacions gràfiques i espais habitables amb la finalitat de detectar problemes de disseny en relació a les característiques i prestacions dels materials o els processos de fabricació. CE1.6. Aportar solucions de disseny alternatives en l'ús de materials i en els processos de fabricació CE1.7. Avaluar les viabilitats tecnològiques de les solucions de disseny alternatives en l'ús de materials i en els processos de fabricació
Competència	CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny
Resultats d'aprenentatge	CE.3.1. Relacionar solucions formals i expressives de disseny amb els materials, les seves característiques i comportaments i sobre els seus processos de transformació i el tractament dels acabats per a plantejar verosímlment d'avantprojectes de disseny
Competència	CE7 Demostrar que entén els materials, les seves qualitats, els processos i els costos de fabricació
Resultats d'aprenentatge	CE7.3. Descriure les característiques, comportaments, prestacions i aplicacions de materials CE7.4. Descriure els sistemes de transformació industrial de materials per a plantejar projectes de disseny CE7.7. Usar els recursos que procuren les arts gràfiques per al desenvolupament de projectes de disseny
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc de contingut 1: Procés de producció gràfica

Bloc de contingut 2: Impressió

Tema 2.1 Elements bàsics comuns en tots els sistemes d'impressió

Tema 2.2. Senyals i elements de control

Tema 2.3 CMYK vs. tintes planes

Tema 2.4 Modes de reproducció

Bloc de contingut 3: Sistemes d'impressió 1

Tema 3.1. Flexografia

Tema 3.2. Serigrafia

Tema 3.3. Tampografia

Bloc de contingut 4: Sistemes d'impressió 2 – Òfset

Tema 4.1 Característiques principals

Tema 4.2 Procés de funcionament

Tema 4.3 Forma impressora d'òfset

Tema 4.4 Incidències en el procés d'impressió òfset

Bloc de contingut 5: Preimpressió

Tema 5.1 Fiabilitat del color (Pantone, proves de color, calibratge de monitors)

Tema 5.2 Documents vectorials vs. Imatges basades en píxels

Tema 5.3 Com preparar els documents per portar a impremta

Tema 5.4 Imposició de pàgines

Bloc de contingut 6: Postimpressió

Tema 6.1 Manipulats d'estructura

Tema 6.2 Troquels

Tema 6.3 Plegat

Tema 6.4 Acabats especials

Tema 6.5 Enquadernació

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Classes teòriques i visualització d'exemples actuals per a il·lustrar els continguts de l'assignatura.

Classes pràctiques de treball a classe desenvolupant la part teòrica de l'assignatura.

Visites a impremtes i tallers de postimpressió.

Desenvolupament de projectes en relació als continguts de les sessions teòriques.

Examen final sobre els continguts teòrics donats a classe.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Dirigides	Procés de producció gràfica	2	CE1.6.

Sistemes d'impressió	18	CE1.6. / CE1.7. / CE7.3. / CE7.4.
Tintes	6	CE1.6. / CE1.7. / CE7.3.
Modes de reproducció	10	CE1.7. / CE7.3.
Preimpressió	24	CE1.7.
Acabats	14	CE1.6. / CE1.7. / CE7.3. / CE7.4.
Enquadernació	12	CE1.6. / CE1.7. / CE7.3. / CE7.4.
Visites a professionals	6	CE1.7.

Supervisades

Presentacions i discussions dels projectes proposats	4	CE1.5. / CE1.7.
Exercicis i projectes a classe	22	CE1.5. / CE1.6. / CE1.7. / CE3.1. / CE7.3. / CE7.4.

Autònomes

Recerca	6	CE1.7.
Projecte final	6	CE1.6. / CE3.1. / CE7.3.

8.- Avaluació

Avaluació continuada a través dels següents criteris:

La part teòrica valdrà un 50% de la nota final fent mitjana amb el 50% de la part pràctica de l'assignatura.

Assistència i participació activa a classe
(10% de la nota final).

Presentació i resultat de projectes proposats a classe, tant de treball supervisat com autònom
(70% de la nota final).

Avaluació final a partir d'una prova escrita a final de curs, a base d'un questionari de preguntes referents als continguts teòrics i pràctics exposats a classe i les visites realitzades al llarg de l'assignatura.
(20% de la nota final).

Criteris d'avaluació

Els estudiants que no portin el material per treballar a classe, no podran realitzar-la.

No s'avaluarà aquell estudiant que no hagi entregat tots els projectes i/o prova final, o no hagi assistit regularment a les classes sense haver-ne 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.

--

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
escala de grisos amb gouache	2	CE3.1. / CE7.7.
escala de grisos amb trama manual	2	CE3.1. / CE7.7.
fotografia amb trama manual	2	CE3.1. / CE7.7.
escala de grisos i fotografia amb trama digital: línies, punts, difusió	2	CE3.1. / CE7.7.
cercle cromàtic fet amb canals de photoshop	2	CE3.1. / CE7.7.
pàgina de gamma amb illustrator	2	CE7.7.
exercici pantone en cmyk i pantone sòlid	2	CE3.1. / CE7.7.
pràctica degradats bitò i degradats cmyk	2	CE3.1. / CE7.7.
perfils cmyk en fotografies segons el suport (prensa, òffset, estucat)	2	CE3.1. / CE7.7.
caixes de text en cmyk, b/n i bitò	2	CE3.1. / CE7.7.
exercici troquels metall	2	CE3.1. / CE7.7.
exercici troquels làser	2	CE3.1. / CE7.7.
acabats especials: relleu i estampació	2	CE1.6. / CE3.1. / CE7.7.
escollir tamany d'un llibre	2	CE1.6. / CE1.7. / CE3.1. / CE7.7.
exercici de plegats	2	CE1.6. / CE1.7. / CE3.1. / CE7.7.
preparació de característiques tècniques	2	CE1.7. / CE3.1. / CE7.7.
preparar original d'impremta d'un cartell	2	CE1.6. / CE3.1. / CE7.7.
preparar original d'impremta d'un llibre	2	CE1.6. / CE3.1. / CE7.7.
corregir original d'impremta defectuós	2	CE1.5. / CE1.7. / CE3.1. / CE7.7.
Examen final	2	CE7.3. / CE7.4.
entrega original cartell assignatura	2	CE1.5. / CE1.6. / CE1.7. / CE3.1. / CE7.7.

9- Bibliografia i enllaços web

Bibliografia de recolzament a la teoria donada a classe:

JOHANSSON Kaj, LUNDBERG Peter, RYBERG Robert. *Manual de producció gràfica. Recetas*. GG (Gustavo Gili). ISBN: 84-252-1739-3.

AMBROSE Gavin, HARRIS Paul. *Formato*. Colección "Bases del diseño" Parramón Ediciones, 2004. ISBN: 84-342-2673-1

AMBROSE Gavin, HARRIS Paul. *Impresión y acabados*. Colección "Bases del diseño" Parramón Ediciones, 2007. ISBN: 9788434229099

AMBROSE Gavin, HARRIS Paul. *Imagen*. Colección "Bases del diseño". Parramón Ediciones, 2006. ISBN: 8434228548

GATTER Mark. *Listo para imprenta*. Index Book, 2005. ISBN: 84-96309-30-4.

FAWCETT-TANG Roger. *Acabados de impresión y edición de folletos y catálogos*. Rotovision, Index Book. 2006. ISBN: 2-940361-23-1



FORMENTÍ Josep, REVERTE Sergio. *La imagen gráfica y su reproducción*
Pautas para una correcta realización y reproducción de originales en la producción gráfica
Ediciones CPG. ISBN: 978-84-931329-4-1

POZO Rafael. *Diseño y producción gráfica*. Ediciones CPG. ISBN: 978-84- 931329-3-4

HASLAM Andrew. *Creación, diseño y producción de libros*. Editorial Blume. Naturart, S.A..
ISBN: 9788498011463

Color i volum

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200636.

Crèdits ECTS: 6.

Matèria: Mitjans d'expressió.

Curs i període: 1r curs, 1r semestre.

Horari d'atenció als estudiants: Dimarts de 14.15 a 15.15h.

2. Equip docent

Professor: Enric Mas.

Email: emas@eina.cat

Llengua: català/castellà.

Professor: Irma Arribas.

Email: iarribas@eina.cat

Llengua: castellà.

3.- Prerequisits

Aquesta assignatura no té cap requisit previ, es pot cursar sense haver estudiat mai abans color i volum.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El curs es planteja com una introducció a l'estudi del color i el volum, dins del conjunt d'assignatures inicials i comunes vinculades als mitjans d'expressió, que tenen com objectiu general capacitar l'alumne per a la percepció, l'anàlisi i la composició plàstica en dos i tres dimensions. Es divideix en dos blocs interrelacionats i alternatius que tenen un caràcter teòric i pràctic.

Color:

Mitjançant les diverses pràctiques i amb el suport de les lectures pertinents s'estudia com el color pot ser analitzat a partir de sistemes teòrics que expliquen la relació entre matís, valor tonal i intensitat cromàtica. Els estudiants investiguen el color dins dels contextos de la llum, la textura, la forma i l'espai.

Volum:

L'ús de materials diversos, processos de transformació i sistemes constructius elementals, acompanyats de debats, sessions explicatives, lectures i visites, han de servir a la iniciació al llenguatge bàsic de les relacions entre forma i espai, a l'estímul de la percepció tridimensional i al foment de criteris estètics i posicionaments crítics al voltant de la creació en tres dimensions.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE3.5. Utilitzar el llenguatge dels materials, la seva significació i les seves propietats expressives.

CE3.6. Aplicar el color d'acord als sistemes teòrics que expliquen la relació entre el matís, el valor tonal i la intensitat cromàtica.

CE3.7. Demostrar criteris raonats en l'elecció de formats, mesures i proporcions.

Competència

CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.

Resultats d'aprenentatge

CE4.4. Representar, d'acord amb les convencions de dibuix, color i volum, espais, objectes i persones observades del natural.

CE4.5. Crear composicions de poca complexitat en dues i tres dimensions demostrant intenció expressiva, habilitat compositiva i capacitat per a la resolució formal.

Competència

CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.

Resultats d'aprenentatge

CE22.2. Distingir els potencials comunicatius i expressius dels diferents codis artístics i les seves formes d'articulació per a assolir resultats que corresponguin a intencions preestablertes.

Competència

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.

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

CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc 1

COLOR

1. El valor tonal

En l'estudi dels valors tonals es posarà l'èmfasi en les relacions entre el blanc i negre en el context de llum i d'escala cromàtica – el blanc com a saturació de llum i el negre com a absència d'aquesta. Analitzarem el blanc i negre com a extrems polars de l'escala de grisos, el registre visual dels valors tonals. S'analitzarà el rol del "gris-mitjà" com a únic punt estàtic de l'esfera del color. A partir de la polèmica sobre si cal considerar o no el blanc i el negre en tant que colors, introduïrem la idea de "color acromàtic" i la relativitat en la percepció dels colors.

2. El valor tonal i el color

Tot color té un valor tonal que es correspon al seu mateix valor en l'escala de grisos. Estudiarem com els colors purs varien de to i per tant s'aclareixen i/o enfosqueixen. Amb el suport d'imatges veurem com el to del color pot organitzar-se en l'esfera cromàtica i en la carta de valors segons Itten. Els exercicis s'orientaran a la identificació de valors tonals equivalents en color. A partir de l'estudi dels efectes de la il·luminació en la percepció visual del valor tonal i el croma, l'estudiant haurà de trobar la manera de produir efectes òptics de vibració entre colors de valors equivalents.

3. El cromatisme

Comparar els colors en funció de la seva classificació en colors primaris, secundaris i terciaris. Els colors primaris de la roda cromàtica clàssica (les mescles sostractives), utilitzats a l'impremta es contrastaran amb aquells que utilitzen sistemes de fonts lluminoses com ara el vídeo i la televisió (les mescles additives). Amb el suport de lectures i imatges s'estudiarà la història del desenvolupament de la roda i l'esfera cromàtiques fent esment de les teories de Newton, Goethe, Runge, Itten, Klee, Kandinsky i Albers. Els estudiants es centraran en el anàlisis dels canvis de matís en l'espectre.

4. La intensitat cromàtica

Amb el suport de lectures i imatges s'estudiaran les relacions d'intensitat cromàtica. La roda cromàtica servirà per mostrar la importància dels colors complementaris la suma de les llums i els pigments del quals representen la suma de tot els colors. Els alumnes estudiaran diferents procediments per reduir l'efecte cromàtic del color sense canviar-ne el to cromàtic ni el valor tonal.

5. Color i forma

Els estudiants investigaran el valor tonal i el color en relació a la composició del espai i la forma. S'utilitzaran tècniques del collage per experimentar amb conceptes visuals com el espai positiu / negatiu, la relació figura / fons, i el pla dintre del espai.

6. Color i llum

En el món material els colors percebuts són el resultat de la resposta de la retina humana a la reflexió d'ones de llum, les freqüències de la vibració d'aquestes ones es corresponen amb els colors de l'espectre. Així com les mescles additives de color es fan superposant llums diferents, les mescles sostractives tenen lloc quan les ones de llum són reflectides o absorbides per la superfície del material.

7. Color i textura

Les textures dels diferents materials quotidians condicionen la percepció i per tant la utilització dels colors tant o més que les tres dimensions pròpiament cromàtiques abans esmentades (matís, valor i intensitat). A través del collage i d'algunes tècniques rudimentàries d'estampació s'estudiaran i posaran en valor aquests efectes òptics dels materials.

Bloc II

VOLUM

8. Percepció i manipulació del volum.

Percepció i presa de consciència de les característiques volumètriques i físiques dels elements que ens envolten, a través de l'experimentació amb diverses tècniques i materials.

9. Anàlisi formal dels elements volumètrics.

El ple i el buit. Pes i densitat. El joc positiu/negatiu. La línia, el pla i la massa. L'estructura i l'equilibri. Forma i textura.

9. Les formes tridimensionals i la seva interpretació.

Representació/estilització/abstracció. L'objecte significatiu. Lectures i anàlisi crític.

10. Les relacions entre les formes i el seu entorn.

Escala i dimensió. Projecte, realitat e irrealitat.

11. El punt de vista de l'espectador

Ubicacions i distribució. Ús, posicionament i recorregut.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Activitats formatives	Ects	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes Teòriques	15%	Classes magistrals, comentari d'obres rellevants i debat en gran grup	CE3, CE4, CE22, CT10, CT15.
Seminaris	15%	Explicació dels procediments característics de diferents tècniques artístiques.	CE4, CE22
Realització de treballs	50%	Treball autònom desenvolupament de les diferents tècniques expressives presentades a les classes teòriques.	CE3, CE4, CE22, CT10, CT15 CT19
Taller	15%	Realització a l'aula d'exercicis dirigits d'aplicació de les tècniques de dibuix, color i volum, i tutories de seguiment de la realització de treballs personals.	CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19.
Avaluació	5%	Presentacions dels treballs amb avaluacions individuals, grupals, auto-avaluacions i avaluacions creuades.	CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19.

Activitats formatives

- Classes magistrals en gran grup, amb els marcs teòrics i comentaris d'obres d'art rellevants per als continguts de l'assignatura.
- Lectures i visites comentades.
- Explicació dels procediments característics de les diferents tècniques i materials.
- Desenvolupament de projectes, personals i grupals, en relació als continguts de les sessions teòriques i treball en el aula/taller amb seguiment periòdic.

- Presentacions periòdiques dels treballs.
- Realització d'un dossier amb imatges de la totalitat dels treballs de curs.

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Introducció a la teoria del color	2	CE3.6, CT15
	Introducció al matís	1.5	CE3.6, CT15
	Introducció al valor tonal	1.5	CE3.6, CT15
	Introducció a la intensitat	1.5	CE3.6, CT15
	Introducció a les relacions cromàtiques	1	CE3.6, CT15
	Introducció al volum	2	CE22.2
	Introducció a les tècniques i els materials	2	CE22.2
	Introducció a l'anàlisi formal dels elements volumètrics	1.5	CE22.2
	Introducció al caràcter significatiu de les formes i els objectes	1.5	CE22.2
	Introducció a l'espai	1.5	CE22.2
	Introducció a color i forma	1.5	CE3.6, CT15, CT19
	Introducció a color i llum	1.5	CE3.6, CT15, CT19
Introducció a color i textura	1.5	CE3.6, CT15, CT19	
Supervisades	Escala cromàtica	3	CE3.6
	Escala de grisos	2	CE3.6
	Pintura de valors iguals	2	CE3.6, CE3.5, CE4.5
	Collage de valors tonals	2	CE3.6, CE3.7, CE4.5
	Escala de intensitat cromàtica	2	CE3.6
	Elements lineals en l'espai	2.5	CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2



El pla com a generador de volum	2.5	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
El relleu i la petjada	2.5	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
Sistemes additius i sostractius en el treball amb massa	6	CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
Construccions i estructures	4	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
objectes	3	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
Color i textura (collage)	4	CE3.6, CE4.4, CE22.2, CT10, CT19
Color i forma (estampació)	4	CE3.6, CE3.7, CE4.5, CT10
Color i llum i espai (instal·lació)	4	CE3.6, CE4.5, CT10, CT15

Autònomes	Desenvolupament de l'escala cromàtica	4	CE3.6
	Desenvolupament de la composició de colors anàlegs	2	CE3.6, CE3.7, CE4.5
	Desenvolupament de l'escala de grisos	2	CE3.6
	Desenvolupament de la pintura de valors iguals	3	CE3.6, CE3.5, CE4.5
	Desenvolupament del collage de valors tonals	2	CE3.6, CE3.5, CE4.5
	Desenvolupament de l'escala de intensitat cromàtica	2	CE3.6
	Desenvolupament de l'estudi monocromàtic	3	CE3.6, CE4.4
	Desenvolupament de: Color i Textura (collage)	3.5	CE3.6, CE4.4, CE22.2, CT10, CT19
	Desenvolupament de: Color i forma (estampació)	3	CE3.6, CE3.7, CE4.5, CT10
	Desenvolupament de: Color i llum (instal·lació)	5	CE3.6, CE4.5, CT10, CT15



Desenvolupament d'elements lineals	2	CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
Desenvolupament de formes volumètriques a partir del pla	2	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
Desenvolupament dels sistemes additius i sostractius en el treball amb massa	3	CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
Desenvolupament de construccions i estructures	3	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
Desenvolupament del treball amb objectes	2	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
Preparació i desenvolupament de les instal·lacions	4	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
Visites exposicions	8	CT15, CT19, CE22.2
Lectures	8	CT10, CT19, CE22.2
Recerca	4	CT10, CT19, CE22.2
Realització del dossier	6	CT10, CT19, CE22.2

8.- Avaluació

L'avaluació serà sumativa i formativa, amb treballs pràctics i teòric/pràctics que es recolliran en un portafoli i que suposaran el 70% de la nota.

Les visites, l'assistència a les classes, així com el lliurament puntual dels treballs, seran obligatoris.

L'actitud participativa, el treball en (i pel) grup, la iniciativa i les aportacions espontànies, i les presentacions individuals i col·lectives contribuiran a l'avaluació i comptaran un 30% de la qualificació.

En cas d'absència s'haurà de lliurar el certificat corresponent i pactar el lliurament dels treballs pendents amb els professors en cada cas.

La no presentació total o parcial dels treballs així com l'absència reiterada i injustificada a les sessions presencials, conduiran a la qualificació de "no presentat".

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Presentació de treballs 1 (Autoavaluació)	2	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
Presentació de treballs 2 (Avaluació en grup)	2	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
Presentació de treballs 3 (Avaluació entre pars)	2	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
Presentació de treballs 4 (Avaluació individual)	2	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2

9- Bibliografia i enllaços web

- Pawlik, Johannes. *La Teoría del Color*. Barcelona: Paidós, 1996
- Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma, 1998
- Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Barcelona: Paidós, 1986
- Klee, Paul 1961. *Notebooks Volume 1: The Thinking Eye*. London: Lord Humphries Publishers Limited, 1961
- Klee, Paul 1961. *Notebooks Volume 1: The Nature of Nature*. London: Lord Humphries Publishers Limited, 1973
- Gage, John. *Color y Cultura*. Madrid: Siruela, 1993
- Gage, John. *Color and Meaning*. London: Thames and Hudson, 1999
- Albers, Josef. *La interacción del color*. Madrid: Alianza Forma, 1998
- Itten, Johannes. *The Elements of Color*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1970
- Krauss, Rosalind. *Pasajes de la escultura moderna*. Madrid: Akal, 2002
- Maderuelo, Javier. *El espacio raptado*. Madrid: Mondadori, 1990
- Marchan-Fiz, Simon. *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Akal, 1994
- Read, Herbert. *La escultura moderna*. Barcelona: Destino. 1994

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

Data/es	Activitat	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
Setmana 1	Introducció general -organització del	Aula 4	fang	CE3.5, CT15



	curs -llista de materials			
Setmana 2	-introducció al volum	Aula 4	fang	CE3.5, CT15
Setmana 3	-introducció a la teoria del color -escala de grisos -el pla i la línia en el espai	Aula 4	gouache filferro paper	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CT15
Setmana 4	-escala cromàtica -el pla i la línia en el espai	Aula 4	gouache filferro paper	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CT10, CT15, CT19
Setmana 5	-estudi mono cromàtic -el relleu: empremtes i motlles	Aula 4	gouache fang guix	CE3.5, CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19
Setmana 6	-estudi mono cromàtic -el relleu: empremtes i motlles	Aula 4	gouache fang guix	CE3.5, CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19
Setmana 7	-escala de intensitat cromàtica -talla i modelat	Aula 4	gouache alabastre fang	CE3.5, CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19
Setmana 8	-talla i modelat	Aula 4	alabastre fang	CE3.5, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 9	-pintura de valors iguals -collage de valor tonal	Aula 4	gouache	CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19
Setmana 10	-pintura de valors iguals -collage de valor	Aula 4	gouache	CE3.6, CE4.5, CT10, CT15, CT19



	tonal			
Setmana 11	-taller de color i forma	Aula 4	gouache	CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 12	-taller de color i forma -construcció	Aula 4	gouache poliestirè	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 13	-construcció	Aula 4	gouache poliestirè adhesius	CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 14	-construcció -taller de color i textura	Aula 4	gouache poliestirè materials diversos adhesius	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 15	-construcció -taller de color i textura	Aula 4	gouache poliestirè materials diversos adhesius	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 16	-objectes -taller de color i textura -taller de llum, color i espai	Aula 4	objectes adhesius gouache	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 17	-objectes -taller de llum, color i espai	Aula 4	objectes adhesius gouache material divers	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 18	-taller de llum, color i espai -recuperacions	Aula 4	material divers	CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 19	-recuperacions -presentació de Dossiers	Aula 4		CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2



Lliuraments

Data/es	Lliurament	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
Setmana 6	1ª entrega: Escala de grisos Escala cromàtica Treball de línia Treball del pla	Aula 4		CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 10	2ª entrega Relleu, empremtes i motlle Estudi monocromàtic Escales d'intensitat Modelat Talla	Aula 4		CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 15	3ª entrega Estudi de valors iguals Collage de valors Estudi de colors anàlegs Construcció	Aula 4		CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 18	4ª entrega Collage de textures Transformació d'objectes Instal·lació	Aula 4		CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
Setmana 19	Dossier individual	Aula 4		CE3.5, CE3.6, CE3.7,



				CE4.4, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19
--	--	--	--	---

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Comissariat d'exposicions de disseny
Codi	
Crèdits ECTS	
Curs i període en el que s'imparteix	2n semestre 2012/2013
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	Eina
Llengües	Català

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Alex Mitrani
Departament	
Universitat/Institució	Eina
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	amitrani@eina.cat
Horari d'atenció	

2. Equip docent

Nom professor/a	Alex Mitrani
Departament	
Universitat/Institució	Eina
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	amitrani@eina.cat
Horari de tutories	

(Afegeix tants camps com sigui necessari)
() camps optatius*

3.- Prerequisits

No hi han prerequisits específics. L'assignatura està destinada a alumnes de qualsevol especialitat. La naturalesa de la tasca del comissariat implica desenvolupar capacitats diverses, tant d'ordre reflexiu com d'ordre pràctic.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Les exposicions temporals i la gestió de la programació dels museus ofereixen un camp molt ampli i creixent de treball.

El comissariat és una sortida professional que es pot convertir en una activitat regular o en una pràctica puntual d'un dissenyador en qualsevol de les seves especialitats. L'assignatura interessa també als futurs professionals que es dediquin a la producció d'exposicions i a la museografia (disseny expositiu, catàlegs, comunicació).

La realització d'una exposició inclou tasques i habilitats molt diverses. El comissari ha de ser capaç de crear un discurs, de fer un projecte viable, de comunicar-lo i convèncer als possibles clients i de negociar amb els altres agents que intervenen en la producció de l'exposició.

L'assignatura vol donar a conèixer el processos de comissariat d'una exposició de disseny per a ser capaç de plantejar-la i portar-la a terme.

El curs prepararà a l'alumne per a ser capaç de desenvolupar i presentar un projecte professional.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència CE1. (CE: competències específiques ...)

Resultats d'aprenentatge

CompetènciaCE7.

Resultats d'aprenentatge

Competència CT2. (CT: competències transversals)

Resultats d'aprenentatge

Competència CG3. (CGU: competències generals UAB, si no estan incloses a les CT)

6.- Continguts de l'assignatura

BLOC 1: Fonaments conceptuals i metodològics.

1- Introducció.

- Historia de les exposicions de disseny.
- Els diferents formats expositius.
- Els problemes específics del comissariat de disseny.

2- Definició i tasques del comissariat.

El paper del comissari.

Els processos de treball:

- Com es fa una exposició.
- Com es fa un projecte expositiu.
- Com s'ha de presentar.

3- Estudi de casos concrets.

- Comptarem amb diferents convidats: comissaris, dissenyadors museogràfics i altres agents que participen a l'hora de portar a terme una exposició.
- Realització de visites a exposicions.

BLOC 2: Exercici pràctic tutoritzat.

1- Brainstorming. Concreció d'idees. Recerca inicial.

2- Concepció del projecte.

3- Projecte expositiu. Presentació.

Es valorarà la possibilitat de portar a terme efectivament els projectes tant als espais de l'escola (Barra de Ferro) com a d'altres institucions.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

- Classes introductòries de caràcter teòric.
- Participació de convidats amb experiència professional. Visita a exposicions.
- Treball de curs tutoritzat. Posada en comú dels diversos estadis del treball de curs, que consistirà en la realització d'un projecte expositiu.

TIPUS D'ACTIVITAT

ACTIVITAT

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE



Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

No hi ha examen.
Tutoria individual i treball de curs.
Avaluació de cada un dels tres estadis: concepció, projecte, presentació del projecte. Avaluació recapitulativa final.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

BIBLIOGRAFIA:

A.A.V.V.: Els límits del museu, Barcelona, Fundació Tàpies, 1996.

Fernández, Alonso i García Fernández, Isabel: Diseño de exposiciones. Concepto, instalación y montaje, Madrid, Alianza Editoria, 2010.

Cooke, L. i Wollen, P.: Visual display. Culture Beyond Appearances, Nova York, The New Press, 1995.

Fanego, P. i De Llano, P.: El Medio es el Museo, Fundación MARCO, Koldo M Mitxelena, 2009.

Greenberg, Reesa; Ferguson, Bruce W.; Nairne, Sandy (eds.): Thinking about exhibitions, Londres Routledge, 1996.

Hughes, Philip: Scénographie d'exposition, Paris, Eyrolles, 2010.

Miró, Neus i Picazo, Glòria (eds.): Impasse 8: L'exposició com a dispositiu. teories i pràctiques entorn de l'exposició, Lleida, Centra d'Art La Panera, 2008.

O'Doherty, Brien: Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo, Murcia, CENDEAC, 2011 [2000].

Ramoneda, Josep: 1994-2006 Exposicions CCCB, Barcelona CCCB / Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona, 2007.

Rico, Juan Carlos: Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas, Madrid, Sílex, 2010.

Serota, Nicholas: Experience or interpretation. The dilemma of Museums of Modern Art, Londres, Thames & Hudson, 2000 [1996].

Szeemann, Harald: Écrire les expositions, Paris, La lettre volée, 1996.

Tejeda Martin, Isabel: El montaje expositivo como traducción, Madrid, Trama-Fundación Arte y derecho, 2006.

WEBS:

<http://www.dhub-bcn.cat/>

<http://www.historiadeldisseny.org/>

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Creació Digital
Codi	200675
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs primer semestre
Horari	dilluns de 8'30 a 11'45
Lloc on s'imparteix	Eina. Centre Universitari de Disseny i Art
Llengües	Català / Castellà
<u>Professor/a de contacte</u>	
Nom professor/a	Julio Hardisson Guimerà
Universitat/Institució	Eina - UAB
e-mail	jhardisson@eina.edu
Horari d'atenció	xxx

3.- Prerequisites

No hay prerequisites específicos para la asignatura. No obstante, se valorará la experiencia con editores de imagen, vídeo o audio así como unos mínimos conocimientos en programas de integración web y multimedia como Dreamweaver o Flash, entre otros.

La asignatura está diseñada para alumnos con diversas trayectorias e intereses y tiene un claro perfil interdisciplinar. Las clases están abiertas a aquellos alumnos interesados en las posibilidades de las nuevas tecnologías multimedia como medio de expresión en proyectos de diseño gráfico, producto, interiores, espacios escénicos, expositivos, etc.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

En el siglo XXI, la mayoría de disciplinas artísticas y creativas utilizan en mayor o menor medida recursos digitales en la fase de producción, difusión o recepción de las obras. Bajo el paraguas de creación digital puede haber, por tanto, un sinnúmero de especialidades, tradiciones y metodologías de trabajo distantes y, en principio, sin demasiados puntos en común.

Con el fin de acotar la materia de estudio, en esta asignatura daremos prioridad a aquellos elementos que de alguna manera u otra son prototípicos, casi exclusivos, del lenguaje digital como son la interactividad, la capacidad multimedia, el código, la hipertextualidad, la interfaz de usuario, las pantallas, la mediación tecnológica y la red, entre otros.

La asignatura persigue un doble objetivo. En primer lugar, trabajar los distintos medios y recursos desde el punto de vista del especialista. El audio, el vídeo, la animación, la fotografía, la ilustración, la escritura o la programación son disciplinas independientes y como tales tendremos que tratarlas. En segundo lugar, y este es el objetivo final de la asignatura, orquestaremos todos esos recursos multimedia desde una visión integradora e interdisciplinar, tratando al conjunto de medios como una paleta de colores a disposición de un proyecto y una idea.

Creació digital tiene un carácter eminentemente práctico y está especialmente diseñada para alumnos interesados en las posibilidades creativas de los proyectos multimedia en su vertiente tanto tecnológica y expresiva como conceptual y social.

En la asignatura se profundizará en el uso de programas específicos para la generación de recursos multimedia pero, sobre todo, se trabajará con programas que permiten integrar los diversos medios y la programación de forma asequible como Processing, Dreamweaver o Flash, entre otros.

Asimismo prestaremos especial atención a las interacciones entre el mundo físico y el virtual ampliando el campo de acción de las pantallas al trazado urbano, las instalaciones interactivas, las fachadas, las exposiciones o el espacio escénico. Por último, haremos hincapié en la intervención de los usuarios en los proyectos a partir de estrategias de *social media*, autoría compartida, o *user generated content*, entre otras.



5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE3.2. Aplicar les qualitats plàstiques i expressives en la formalització dels projectes de disseny. CE3.3. Aplicar els diferents procediments fotogràfics en funció de les necessitats comunicatives i expressives del projecte de disseny. CE3.4. Utilitzar els diferents procediments i tècniques de dibuix adaptant-los als requeriments del projecte.
Competència	CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.
Resultats d'aprenentatge	CE4.1.Descriure els condicionants tècnics i els potencials expressius de les diferents tècniques de creació gràfica (gravat, litografia, serigrafia, impressió digital, etc.). CE4.2. Utilitzar els recursos expressius de la fotografia per a la generació d'imatges. CE4.3. Desenvolupar projectes artístics en diferents formats: edicions, instal·lacions, peces per a exposició, etc.
Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.3. Combinar les tècniques artístiques tradicionals amb els mitjans digitals de manipulació de la imatge.
Competència	CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.
Resultats d'aprenentatge	CE22.1. Relacionar els llenguatges plàstics amb les possibilitats comunicatives i expressives de les diferents tècniques artístiques.
Competència	. 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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

1. Visionado y análisis de diversos proyectos multimedia clasificados a partir de los elementos específicos que los componen:
a) Luz, pantallas y proyecciones, b) Interacción e inputs, c) Código y computación, d) Recursos multimedia, e) En red, f) Ingeniería social.
2. Dibujo y animación:
a) Animación tradicional vs. gráficos generados con código, b) El concepto de *Design by Numbers* de John Maeda, c) Prácticas con Processing, Flash y Dreamweaver. d) Html5: Canvas, Scalable Vector Graphics y librerías de dibujo javascript, e) Visualización de datos y Graphic charts.
3. Espacio de trabajo y área de visualización:
a) Un espacio multidimensional b) Diseño líquido vs. diseño en pixels c) El concepto *Responsive design*: diseño para múltiples dispositivos y resoluciones d) Prácticas con Dreamweaver (html, css3 y media queries, e) Luz emitida y luz reflejada: proyecciones sobre espacio y volumen.
4. Recursos multimedia para artes escénicas, video mapping y realidad aumentada:
Workshop teórico-práctico a cargo de Pelayo Méndez de <http://www.welovecode.net>
5. Audio y vídeo:
a) Integración de vídeo y audio, b) Html5: audio y video tags. Video players b) Práctica de audio interactivo y generativo con Processing y/o Flash.
6. Estrategias sociales:
a) *Social Media*, *User Generated Content* y autoría compartida, b) Realización de un mini-proyecto de carácter estratégico e intermedia.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)
(emplenar graelles seguint el model de “Descripció de la matèria”. Ampliar les graelles tot el que faci falta)

--

TIPUS D'ACTIVITAT ACTIVITAT HORES RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

La assignatura acoge alumnos con diversas trayectorias formativas y diferentes niveles en el uso de herramientas y programas. En consecuencia, se tendrá especialmente en cuenta la progresión individual y los intereses particulares de cada alumno en la materia por encima de unos resultados generales y predefinidos.

En la evaluación de los proyectos se valorarán dos factores principalmente. En primer lugar, la capacidad del alumno para usar estratégicamente y dotar de cohesión al conjunto medias en función de un concepto global claro y bien delimitado. En segundo lugar, se tendrá en cuenta el grado de desarrollo técnico y expresivo en la implementación de cada uno de los recursos multimedia utilizados en el proyecto.

Se realizarán un total de tres pequeños proyectos de carácter eminentemente práctico durante el curso. Dos de ellos se centrarán en elementos expresivos y técnicos de la creación digital. El último, profundizará en aspectos sociales, estratégicos e intermedia vinculados a la expresión en la creación digital.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

(indicar amb un petit comentari els continguts a destacar de les lectures)

Guia docent
Grau de Disseny



Eina
Escola de Disseny i Art
Centre universitari adscrit a la UAB

UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Creació Tipogràfica
Codi	200676
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Primer semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Pablo Juncadella
Universitat/Institució	
e-mail	pjuncadella@eina.cat
Horari d'atenció	

2. Equip docent

Nom professor/a	
Universitat/Institució	
e-mail	
Horari de tutories	

(Afegiu tants camps com sigui necessari)
() camps optatius*



3.- Prerequisits

(prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura)

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Contextualització.

Creació tipogràfica és una assignatura optativa requerida per la menció de disseny gràfic. Es tracta de l'assignatura d'un nivell més elevat de tipografia dins el Grau: S'espera dels estudiants que tinguin ja un domini suficient de l'ús de tipografies predissenyades per plantejar-se la seva modificació i el desenvolupament de sistemes alfanumèrics d'autor.

Objectius formatius.

1. Anàlitzar dels trets comuns i diferencials que caracteritzen el sistema alfabètic occidental.
2. Identificar les variants culturals, tècniques, funcionals i estilístiques implicades en el disseny de lletra i sistemes alfanumèrics.
3. Desenvolupar programes de lettering i disseny d'alfabets.
4. Relacionar els trets formals de la lletra amb les seues valors comunicatius i expressius.
5. Creació de caràcters alfanumèrics i sistemes alfabètics.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
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	CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte. CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabetos.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla. CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.
Competència	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 què s'inscriu el projecte.
Competència	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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb

	els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

1. Anàlisi morfològic de la lletra.
2. La lletra com a element d'identitat: monogrames i lettering corporatiu.
3. Procés de disseny: de l'esbós a la digitalització.
4. La comunicació a través de la tipografia.

--

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Es desenvoluparan dos exercicis:
el primer d'aquests consta en la creació d'un alfabet basat en algun caràcter o lletra buscat per l'alumne.
El segon exercici estarà destinat al desenvolupament de conceptes gràfics a través del lettering.
L'alumne podrà escollir entre tres marcs proposats pels professors.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

Avaluació continua basada en el seguiment del desenvolupament dels projectes a través de correccions periòdiques i un lliurament finals.

Activitats d'avaluació

Al llarg del curs es desenvoluparan els dos exercicis següents:

1. Creació d'un alfabet a partir d'un caràcter no normalitzat tipogràficament aïllat trobat per l'estudiant. (50%)
2. Desenvolupament, a partir de de tres marcs conceptuals donats, d'un projecte de lettering complet que s'adeqüi als seus requeriments comunicatius. (50)

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura

Codi

Crèdits ECTS

Curs i període en el que s'imparteix

Horari

1	1R	DX	8,30	11,45	DLL	12,15	13,30
2	1R	DLL	8,30	11,45	DV	10,00	11,15
3	1R	DM	8,30	11,45	DV	11,30	12,45
4	1R	DJ	8,30	11,45	DM	12,15	13,30

Lloc on s'imparteix

Llengües

Professor/a de contacte

Nom professor/a

e-mail

Horari d'atenció

2. Equip docent

Nom professor/a

e-mail

3.- Prerequisits

No hi han prerequisits per cursar aquesta assignatura

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Dibuix Bàsic es troba dins de la matèria d' Expressió Artística, és una assignatura de caràcter teoricopràctic, que pretén dotar l'alumne dels coneixements necessaris per poder representar, a mà alçada, el món que l'envolta i les seves idees amb claredat i seguretat.
L'alumne aprendrà a realitzar croquis i dibuixos més descriptius i elaborats, en funció de les necessitats de la representació, tant siguin acadèmiques com professionals.

Planteja el dibuix com a eina de representació i ,ahora, de coneixement.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	3.5. Utilitzar el llenguatge dels materials, la seva significació i les seves propietats expressives. 3.7. Demostrar criteris raonats en l'elecció de formats, mesures i proporcions.
Competència	CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.
Resultats d'aprenentatge	4.4. Representar, d'acord amb les convencions de dibuix, color i volum, espais, objectes i persones observades del natural. 4.5. Crear composicions de poca complexitat en dues i tres dimensions demostrant intenció expressiva, habilitat compositiva i capacitat per a la resolució formal. 4.6. Demostrar seguretat en el traç i realitzar esbossos ràpids.
Competència	CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.
Resultats d'aprenentatge	22.2. Distingir els potencials comunicatius i expressius dels diferents codis artístics i les seves formes d'articulació per a assolir resultats que corresponguin a intencions preestablertes.
Competència	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.
	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

5. Incidència de la llum. Valors.
6. El pla. Composició i format.
7. Tècniques del dibuix.
8. Funcions del dibuix.
9. Temes: Figura humana. Objectes. Espai.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Es realitzaran classes teòriques sobre els diferents continguts de l'assignatura amb el suport d'imatges de dibuixos procedents tant del món del disseny com d'obres d'art rellevants, que seran analitzades i comentades pels professors amb la participació dels estudiants.

S'explicaran els procediments i tècniques del dibuix per ser posteriorment aplicades als exercicis a l'aula i al treball autònom.

Els exercicis a l'aula seran supervisats per la professora amb comentaris in situ. També es realitzaran correccions i presentacions individuals i col·lectives per fer el seguiment dels treballs autònoms durant les classes presencials.

El treball autònom consistirà en l'elaboració d'un quadern de dibuix i d'una carpeta on es desenvoluparan els coneixements adquirits a l'aula.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

	Introducció al dibuix d'observació.	2	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2
	Classe teòrica. El croquis.	1.5	CE3.5/ CE3.7/CE22.2
	Classe magistral. Figura humana.	3	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2
	Classe teòrica. Anàlisi i síntesi. Figura humana. Objectes. Espai.	1.5	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2
	Classe magistral. El quadern de dibuix	2	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2
	Classe magistral. Tècniques de dibuix.	3	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2
	Objectes. Estructura geomètrica.	2	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2
	Classe magistral. Representació de l'espai. Perspectiva	3	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2
	Classe teòrica. Proporcions i	1.5	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2



escala. Figura humana. Objectes. Espai.		
Classe teòrica. Composició i format	1.5	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2
Classe teòrica. Valors. La incidència de la llum.	1.5	CE3.5/ CE3.7/ CE22.2

Supervisades

Figura humana. Estructura i proporcions. Línia	8	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Apunts ràpids.	4	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Forma i contraforma.	2	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Objectes. Estructura geomètrica. Línia.	8	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Espai. Perspectiva	6	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Proporcions i escala. Figura humana. Objectes. Espai.	7	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Anàlisi i síntesi.	2	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Valors. La incidència de la llum.	6	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Representar de memòria.	2	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.

Autònomes

Quaderns de dibuix.	36	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Carpeta.	36	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.
Elaboració Carpeta.	3	CE3.5/ CE3.7/ CE4.4/ CE4.6/ CE22.2.

8.- Avaluació

--

L'Avaluació és contínua.

La Carpeta (amb tots els treballs realitzats a classe més els treballs autònoms) i els quaderns de Dibuix, representaran el 70% de la nota final (els treballs realitzats a classe comptaran un 60% i els autònoms un 40%). La participació , receptivitat i concentració envers la classe, el treball i les explicacions, serà el 30% de la nota final.

Per poder superar l'assignatura, l'alumne haurà de demostrar saber representar l'entorn en un pla de manera clara, segura i amb pulcritud. Tenir capacitat de síntesi i anàlisi formal. Saber proporcionar i encaixar el dibuix en diferents formats.

Es considerarà "no presentat" a la nota final, quan l'entrega dels treballs autònoms sigui inferior al 65%, o quan les absències no justificades superin el 20%.

Els casos particulars hauran de ser comunicats a la professora al principi de curs o tan aviat com sigui possible si es produeixen durant el curs.

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Presentació/exposició. Quaderns de dibuix.	3	CE3.5/ CE3.7/CE4.4/CE4.5/ CE4.6/ CE22.2.
Presentació. Carpeta.	2	CE3.5/CE3.7/CE4.4/ CE4.5/ CE4.6/ CE22.2.
Correcció pública d'exercicis de classe.	2.5	CE3.5/CE3.7/CE4.4/ CE4.5/ CE4.6/ CE22.2

9- Bibliografia i enllaços web

Ching, Francis D.K. *Design drawing*. John Wiley & sons, 1997.

Edwards, Betty. *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Urano, 2000.

Gómez Molina, J.J.; Cabezas, Lino; Bordes, Juan. *El manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Madrid: Cátedra, 2001.



Panofsky, E. *La perspectiva com a "forma simbólica" i altres assaigs de teoria de l'art*. Edicions 62, 1987.

Dibuix tècnic

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200638.

Crèdits ECTS: 6.

Matèria: Expressió gràfica.

Curs i període: 1r curs, 1r semestre.

Horari d'atenció als estudiants: Dilluns, de 14.15 a 15.15h.

2. Equip docent

Professor: Jordi Peraferrer

Email: jperaferrer@eina.cat

Llengua: català.

Suport docent: Domènec Peraferrer

3.- Prerequisits

No hi ha coneixements mínims necessaris per a cursar l'assignatura

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Objectius formatius

- Introducció al dibuix tècnic com a sistema essencial en la pràctica de projectes de disseny.
- Descripció geomètrica i estudi del sistema dièdric.
- Proporcions i escales gràfiques d'un plànol.
- Formalització de formats , normatives i convencions en la realització d'un plànol.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE3.8. Representar espais tridimensionals i volums simples mitjançant les convencions del sistema dièdric.

CE3.9. Calcular canvis d'escala gràfica.

CE3.10. Mesurar i geometritzar espais i objectes.

CE3.11. Presentar els resultats de mesuraments i geometritzacions d'espais i objectes mitjançant cotes.

Competència

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.

6.- Continguts de l'assignatura

- 1.- Introducció al sistema dièdric : Planta , alçat i secció
- 2.- Proporcions i escales gràfiques d'un plànol .
- 3.- Normes generals d'acotació .
- 4.- Corbes de nivell . el plànol topogràfic .
- 5.- Nocions bàsiques de les tècniques i utensilis per a la realització de croquis.
- 6.- Dibuix al dictat. Agilització de la forma de dibuixar servint-se de la interpretació d'un interior o un objecte que prèviament s'ha explicat.
- 7.- Formats normalitzats de paper : les normes DIN
- 8.- les mides i els gruixos en l'arquitectura
- 9.- Introducció a la representació d'elements geomètrics i volums mitjançant projecció ortogonal : perspectiva axonomètrica .
- 10.- Especejament.
- 11.- Representació d'elements de comunicació vertical : les escales
- 12.- Els materials en l'interiorisme : introducció i característiques bàsiques

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Activitats formatives	ECTS	Metodologia ensenyament i aprenentatge	Competències
------------------------------	-------------	---	---------------------

Classes teòriques	15%	Classes magistrals : models formats i convencions del dibuix tècnic.	CE3
Seminari	15%	Plantejament i resolució a l'aula d'exercicis pautats .	CE3, CE10
Treball autònom De l'alumne	50%	Treball autònom del desenvolupament de l'aplicació a un cas simulat dels sistemes de representació apresos.	CE3, CE10
Tutories	15%	Seguiment i correccions parcials del desenvolupament del treball autònom .	CE3, CE10
Avaluació	5%	Examen : resolució d'un exercici de síntesi dels procediments de tècniques de representació adquirits .	CE3, CE10

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Classes teòriques	22.5	CE3.
Supervisades	Plantejament i resolució d'exercicis pautats.	22.5	CE3.-CE10.
	Seguiment i correccions parcials dels exercicis autònoms.	22.5	CE3.-CE10.
	Resolució d'un exercici de síntesi.	7.5	
Autònomes	Desenvolupament dels exercicis fora de l'aula.	75	CE3.-CE10.

Tipus d'exercicis.

Tipus 1.- Plantejament i resolució d'un exercici a classe : seminari .

Tipus 2.- Plantejament d'un exercici a classe i resolució del mateix a casa : treball autònom.

Tipus 3.- Plantejament i inici d'un exercici a classe i resolució del mateix a casa : Tutoria + treball autònom .

Tipus 4.- Exercici tipus 1, ampliat amb treball autònom : Seminari + treball autònom .

Tipus 5.- Exercici tipus 3 , ampliat amb treball autònom : Tutoria + treball autònom .

Material de dibuix tècnic.

Cal portar el material que ja tingueu a casa el primer dia
- Llapis de grafit + afilallapis o portamines + mines 2H-HB

- goma d'esborrar per a llapis
- joc d'escaires (escaire i cartabó)
- regle graduat 30 cm (triple decímetre)
- compàs
- cinta mètrica
- paper DIN A3 per a llapis

El preu de tot el material del curs no supera els 30€

8.- Avaluació

Avaluació continuada : les competències d'aquesta matèria seran avaluades mitjançant la carpeta de l'estudiant amb els exercicis i treballs realitzats (Portfolio) (50%) , el seguiment de la participació activa en les sessions conjuntes en taller (30%) i un examen final (20%).Els treballs entregats fora de termini tindran una penalització en la nota i no podran superar 1/3 dels exercicis totals del curs , si no hi ha un motiu justificat .És imprescindible lliurar tots els exercicis del curs per a poder qualificar l'assignatura , en cas contrari la nota serà no presentat . Els i les alumnes que no aprovin l'assignatura o que no hagin participat d'un mínim del 75% de les classes hauran de fer un examen final.

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Correcció dels exercicis fets a classe		CE3.-CE10.
Correcció del treball autònom		CE3.-CE10.
	7	

Críteris d'avaluació d'un exercici

- Exercici sense cap error de concepte : 60%
- Format i tipus correcte de paper : 10%
- Dibuix amb bon valor de línia i ben compostat : 10%
- Dibuix amb la suficient informació escrita : 10%
- Treball suficientment polit : 10%
- Entrega d'exercici fora de termini : -10%

9- Bibliografia i enllaços web

Acebilló, Jose –Seetgman, Enric. *Las medidas en arquitectura*. Barcelona:
Gustavo Gili

Izquierdo Asensi, Fernando. *Geometría descriptiva*. Madrid:Dossat, 1982
Neufert , Ernst . *Arte de proyectar en arquitectura* . Barcelona : Gustavo Gili

Revistes especialitzades en arquitectura i disseny

10.- Programació de l'assignatura

Data/es	Activitat	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
Setmana I	Classe inaugural. Dibuix i	E3	Llapis , goma i paper de	Avaluar el nivell de



	lliurament d'exercici fet a classe.		dibuix	l'alumne .
Setmana 2	Sistema dièdric. Exercicis dièdric. Data lliuraments dels exercicis segons tipus.	E3	El necessari per a desenvolupar exercicis de dibuix tècnic	CE3.8 , CT10
Setmana 3	Escala gràfica . Data lliuraments dels exercicis segons tipus.	E3		CE3.8 , CE3.9 , CT10
Setmana 4	Normes DIN . Dibuix i lliurament d'exercici fet a classe.	E3		CE3.8 , CE3.9 , CT10
Setmana 5	Sistema acotat. Lliurament de l'exercici a la següent classe	E3		CE3.8 , CE3.9 , CT10
Setmana 6	Croquis . Exercici croquis. Dibuix i lliurament a classe.	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CT10
Setmana 7	Croquis . Exercici croquis al jardí . Lliurament a la següent classe	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CT10
Setmana 8	Sistema axonomètric. Lliurament axonometria dibuixada a classe	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CT10
Setmana 9	Dibuix al dictat	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 , CT10
Setmana 10	Dibuix al dictat . Lliurament de l'exercici	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 , CT10
Setmana 11	Les mesures a l'arquitectura : comunicacions verticals	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 , CT10
Setmana 12	Les mesures a l'arquitectura : comunicacions verticals. Lliurament de l'exercici	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 , CT10
Setmana 13	Primer exercici resum de curs	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 , CT10
Setmana 14	Primer exercici resum de curs i espejament	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 , CT10
Setmana 15	Primer exercici resum de curs : Lliurament	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 , CT10
Setmana 16	Exercici final de curs	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 , CT10
Setmana 17	Exercici final de curs i topografia .	E3		CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11 ,



				CT10
Setmana 18	Exercici final de curs i topografia . Lliuraments	E3	El necessari per a desenvolupar exercicis de dibuix tècnic	CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11, CT10
Setmana 19	Setmana de recuperacions pels alumnes que no han superat l'assignatura	E3	El necessari per a desenvolupar exercicis de dibuix tècnic	CE3.8 , CE3.9 , CE3.10 , CE3.11, CT10
Setmana 20	Lliurament de treballs i notes			

Lliuraments . Les dates de lliurament dels exercicis es donaran a classe i poden variar segons el tipus d'exercici ,les exigències del calendari i del curs i possibles canvis en l'ordre mundial .

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Didàctica del Disseny
Codi	200677
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	Quart curs. Primer semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	Castellà
Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Irma Arribas
e-mail	
Horari d'atenció	



3.- Prerequisits

(prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura)

A les assignatures de primer es podria incloure informació sobre els coneixements mínims necessaris per a cursar l'assignatura, com a consells sobre quins temes repassar

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El objetivo de la asignatura es el de dotar al alumno de la capacidad de ANÁLISIS, INVESTIGACIÓN y COMUNICACIÓN, como herramientas fundamentales dentro de la estrategia pedagógica del diseño y el diseño como arte.

ANÁLISIS

Desarrollar la capacidad de observación y mirada crítica dentro de los ámbito de la pedagogía y el diseño.

INVESTIGACIÓN

Dotar al alumno de la capacidad de establecerse en un marco de investigación, atendiendo a la capacidad de buscar, documentar, referenciar, ordenar y estructurar una base de datos gráfica, escrita, audio visual y sonora.

COMUNICACIÓN

Atender a la capacidad del lenguaje y la comunicación escrita, gráfica, de dos y tres dimensiones, oral, corporal, asociada a herramientas tecnológicas... como estrategias de diálogo.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE11. Demostrar que comprende el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.
Resultats d'aprenentatge	CE11.6. Identificar los agentes sociales que participan de la cultura del diseño y definir sus funciones y su interacción en el sistema del diseño. CE11.7. Comparar las características de diferentes culturas del diseño
Competència	CE12. Demostrar que conoce el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.
Resultats d'aprenentatge	CE12.1. Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones que configuran la cultura del diseño CE12.2. Distinguir las diferentes tradiciones en la pedagogía de las artes aplicadas y del diseño.
Competència	Demostrar que comprende de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.
Resultats d'aprenentatge	CE16.1. Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación
Competència	CG3. (CGU: competències generals UAB, si no estan incloses a les CT)

6.- Continguts de l'assignatura

01_ANALISIS, CRÍTICA, COMUNICACIÓN

Esta primera parte del temario se establece en el análisis, la crítica y la comunicación de diferentes estructuras, agentes, referentes, relacionados en el diálogo entre pedagogía, arte y diseño, atendiendo a:

01.1 ANTECEDENTES Y MARCOS REFERENCIALES

01.2 CONCEPTOS Y TERMINOLOGÍA

01.3 CASOS DE ESTUDIO

Se establecerán una serie de casos de estudio como marcos referenciales a través de los cuales se navegará en aspectos como: objetivos, contenidos, metodología, sistemas de evaluación, temporalización, competencias, resultados, dinámicas de grupo, comunicación, valores, actitudes, pactos programáticos, curriculum oculto.

02_PROYECTO PEDAGÓGICO

En esta segunda parte del temario los alumnos estructurarán un nuevo proyecto pedagógico dentro del ámbito del diseño y el arte, en consideración al análisis realizado en la primera parte de la asignatura.

El proyecto se estructurará en base a:

02.1 DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Generación del marco donde se establecerá el proyecto pedagógico de nueva creación.

02.2 ESTRUCTURACIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PROYECTO

Desarrollo de la estrategia docente, estructurando un documento que registre el proyecto en base a los aspectos analizados en los casos de estudio investigados en la primera parte de la asignatura.

02.3 GESTIÓN, DESARROLLO Y PUESTA A PUNTO DEL PROYECTO

En este apartado se trabajará sobre la puesta en acción del proyecto, gestión de los agentes implicados, así como el compromiso, capacidad y actitud del alumno en su papel como docente dentro de la puesta a punto del proyecto elaborado.

7.- Metodología docent i activitats formatives

Se plantea para la estructura de las clases de esta asignatura una metodología de doble vía:

Por una lado, atender al análisis y a la creación de propuestas pedagógicas, en base o en relación a casos reales, como proyecto de la asignatura y vinculados al sector social de estudiantes de secundaria y bachillerato, siempre en referencia a temáticas relacionadas en el entorno del arte y el diseño.

En este apartado atenderemos a conceptos como son el análisis, la investigación, la documentación, la gestión de referencias, la representación.

Por otro lado, ejercitarse en el desarrollo y forma de una o varias estructuras pedagógicas de nueva creación estructuradas durante el curso por los alumnos, que serán casos reales a desarrollar en el entorno y las formas establecidas en su definición.

En este apartado atenderemos a conceptos como son la comunicación, la gestión, coordinación y lenguaje.

Para poder afrontar la asignatura es necesario abrir reflexiones en el entorno del diseño, y la pedagogía, acercándose a la psicología de la forma, la psicología de la percepción, el yo y la acción, la memoria, la evocación, la inteligencia, la expresión...así como atender a factores educacionales como son la economía, la cultura y la persona, enfrentándonos al compromiso de los alumnos como futuros docentes por entender el mundo que nos rodea, desarrollando un sentimiento de identidad cultural en transformación y de carácter interdependiente como es el que acontece, sin olvidar que toda acción pedagógica debe ayudar a descubrir y desarrollar las destrezas así como el talento de los alumnos.

La creatividad, debe subyacer siempre en las estructuras pedagógicas, no dejándola relegada a la visión más romántica que tras la ilustración y la revolución científica la separaba de la ciencia, refugiándola en el campo de la expresión y los sentimientos.

Para poder llegar hasta aquí, es necesario estructurar la asignatura en base a unas clases en el aula, donde se ofrecerán herramientas para poder ejercitarse en la investigación y la documentación, accediendo de esta manera al conocimiento más amplio, sirviéndose uno mismo como gestor.

Es necesario realizar un trabajo de campo en relación a visitas, entrevistas que permitan constatar y registrar, así como implementar a través del contraste de opinión con psicólogos, sociólogos, pedagogos o personas con formación similar.

Estas dinámicas servirán para poder gestionar la puesta a punto de uno o varios programas docentes, creados por los alumnos de la asignatura, que durante el curso desarrollarán y pondrán en práctica.

Se cuenta con el compromiso de cada alumno por elaborar una síntesis personal, que ha de ser comunicada también verbalmente al resto de la clase, como experiencias en la dicción y estructuración de los argumentos que servirán para ser un mejor comunicador.

Para la consecución de esta estructura docente, habría que enunciar de forma coordinada una serie de trabajos que incidan en los ámbitos expuestos, con una

secuencia clara de curso, con el fin de ir corrigiendo paulatinamente y acumulativamente experiencias que lleven a un aprendizaje del contenido de la asignatura.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

La asignatura se evaluará en base a los dos módulos que plantea la asignatura.
 El módulo 01_ANALISIS, CRÍTICA, COMUNICACIÓN, atenderá a un trabajo individual en donde los criterios de evaluación girarán en el entorno de la capacidad investigadora, crítica y lenguajes/sistemas de comunicación.
 El módulo 02_PROYECTO PEDAGÓGICO se trabajará en grupo y será evaluado por el profesor, por los propios alumnos encargados de estructurarlo y ponerlo a punto, así como por los participantes al programa.
 El sistema de evaluación de los propios alumnos, así como el sistema de evaluación que se pondrá a disposición de los participantes, será estructurado por los propios alumnos de la asignatura.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
------------------------	-------	------------------------



--	--	--

9- Bibliografia i enllaços web

--

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Direcció d'art
Codi	200678
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Segon semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Marc Català
Universitat/Institució	
e-mail	mcatala@eina.cat
Horari d'atenció	

2. Equip docent

Nom professor/a	
Universitat/Institució	
e-mail	
Horari de tutories	

(Afegiu tants camps com sigui necessari)
() camps optatius*



3.- Prerequisits

(prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura)

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Creació tipogràfica és una assignatura optativa requerida per la menció de disseny gràfic.

Objectius formatius:

1. Comprendre el rol de la direcció d'art com a responsabilitat de tots els aspectes gràfics i visuals presents en el conjunt d'epeces de comunicació que configuren una campanya.
2. Formalitzar idees i valors associats a productes, serveis, marques, empreses o institucions que són objecte de la campanya.
3. Adquirir capacitats directives d'equips sabent distingir les especificitats de cada agent implicat en la campanya (fotògrafs, realitzadors, copys, il·lustradors, artfinalistes, ...).

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
Competència	CE6 Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabets llatins.
Resultats d'aprenentatge	CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte. CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabets.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla. CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.
Competència	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 què s'inscriu el projecte.
Competència	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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb

	els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

1. Elements de relació i posada en comú amb el client: contra-proposta, moodboard, lookandfeel, bíblia, etc.
2. Definició del llenguatge visual adequat, suggerent i transversal a totes les peces i formats.
3. Planificació, transferència intel·ligible del llenguatge comú, delegació de funcions i coordinació del treball.
4. Criteris de presentació i avaluació col·lectiva dels resultats en relació al plantejament inicial.

--

7.- Metodologia docent i activitats formatives

El projecte consisteix a desenvolupar la direcció d'art d'un projecte amb aplicacions en múltiples suports, i treballar diferents elements en què hi haurà direcció d'art per al final aconseguir una imatge global coherent, identitària, i de factura definida.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

Avaluació continua basada en el seguiment del desenvolupament dels projectes a través de correccions periòdiques i un lliurament finals.

Activitats d'avaluació.

Realització d'un projecte en totes les seves fases:

1. Caracterització del tema i definició d'objectius. (10%)
2. Identificació dels trets fonamentals a transmetre. (10 %)
3. Determinació dels suports, recursos i aplicacions necessaris. (10%)
4. Avantprojecte. (30 %)
5. Realització de les peces. (30 %)
6. Verificació de resultats.(10 %)

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

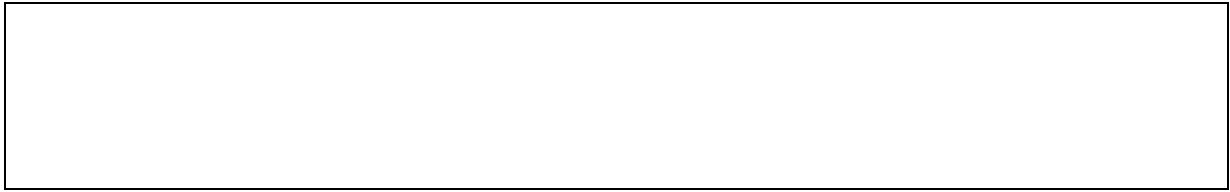
HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--



APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Direcció de Disseny
Codi	200679
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Segon semestre
Horari	www.eina.edu
Lloc on s'imparteix	<i>Eina Escola de Disseny i Art</i>
Llengües	Català, castellà, anglès

Professor/a de contacte

Nom professor/a	Georgina Curto Rex
Departament	Empresa
Universitat/Institució	Eina Escola de Disseny i Art
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	gcurto@eina.cat
Horari d'atenció	Divendres de 11h a 12h



3.- Prerequisits

No hi ha prerequisits previs, ja que les assignatures de Gestió de Projectes de Disseny, a segon curs, i Disseny i Empresa, a tercer curs, són obligatòries.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Aquesta assignatura dona continuïtat i va un pas més enllà de les assignatures obligatòries en matèria d'Empresa de segon i tercer curs, en les quals els alumnes han demostrat els coneixements i les competències necessàries en a la gestió d'un projecte de disseny, a segon curs, i en la gestió d'un projecte empresarial propi, a tercer curs. Els alumnes, doncs, saben utilitzar els principals conceptes de la gestió empresarial, des d'un punt de vista emprenedor, com són la definició i implementació de plans de marketing, recursos humans, producció o financer, per citar alguns exemples.

En aquest context, els objectius formatius de l'assignatura Direcció de Disseny se centren en la participació del disseny en la direcció estratègica de l'empresa i es resumeixen en els següents punts:

- Interpretar l'entorn econòmic i tecnològic vinculat al disseny per a ser capaç d'identificar oportunitats de desenvolupament empresarial i professional.
- Participar en la gestió estratègica de l'empresa. Utilitzar la metodologia del *design thinking* per a la resolució de problemes empresarials i la definició de nous serveis i/o models de negoci.
- Desenvolupar les competències necessàries per a la direcció d'empreses o departaments de disseny internacionals i multidisciplinaris.
- Desenvolupar les habilitats per a liderar empreses o departaments de disseny: els estils de lideratge, la gestió del temps i les prioritats, la motivació i gestió de l'equip, la negociació amb clients i proveïdors.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

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

CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.
CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes.

Competència

CE13 Planificar, organitzar, gestionar i administrar el desenvolupament de projectes de disseny, tant en el marc del treball professional autònom com en les organitzacions empresarials o institucionals.

Resultats d'aprenentatge

CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.

Competència

CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional
CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de 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.
CT8 Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor.
CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
CT18 Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.

6.- Continguts de l'assignatura

1. **Cóm ens situem professionalment en un context econòmic i tecnològic global**
 - 1.1. Quines oportunitats generen els canvis econòmics i tecnològics que s'estan produint?
 - 1.2. Quin paper juga el disseny en les economies emergents i en l'economia occidental?
 - 1.3. Cóm ens posicionem en aquest context? Cóm gestionem la nostra carrera professional?
2. **El *design thinking* com a eina estratègica de l'empresa**
 - 2.1. Cóm podem aplicar la metodologia del *design thinking* per a resoldre problemes de sectors com el financer, l'educació o la salut? Què són metodologies com la de *creative problem solving*?
 - 2.2. El disseny de serveis. Cóm podem contribuir a millorar serveis i models de negoci a través de les competències vinculades al disseny? Quines metodologies de treball existeixen?
3. **La direcció de disseny**
 - 3.1. Cóm crear i gestionar equips globals i interdisciplinaris? La selecció i coordinació dels nostres col·laboradors i/o empleats.
 - 3.2. Cóm trobem i gestionem la relació amb clients en altres parts del món?
 - 3.3. On portem a terme les activitats de producció? Cóm seleccionem als nostres proveïdors en un context global? Com gestionem la relació per a complir les nostres expectatives de qualitat i terminis d'entrega?
 - 3.4. La gestió dels recursos econòmics. La interpretació dels estats financers, el flux de caixa, l'apalancament financer, la inversió de socis, la gestió del Consell d'Administració.
4. **El lideratge del projecte empresarial**
 - 4.1. Els estils de lideratge. Cóm adapto el meu estil de lideratge als meus col·laboradors i al context empresarial? Cóm genero la motivació per a aconseguir els objectius?
 - 4.2. Cóm disminuir el temps que dediquem als assumptes urgents i dedicar-lo als importants. Cóm puc coordinar a un equip de col·laboradors per a complir els objectius de l'empresa?
 - 4.3. La negociació. Com puc negociar millors condicions amb clients i proveïdors?
 - 4.4. Gestió de conflictes per al win-win. Com gestionar la relació amb els teus col·laboradors i/o cap? Com dono feedback per a que els meus col·laboradors millorin el seu rendiment? Com puc gestionar situacions difícils com un baix rendiment, la manca d'encaix amb els valors d'un projecte o un acomiadament?

7.- Metodologia docent i activitats formatives

La metodologia s'estructura de la següent manera:

a). Presentació d'informació. Juntament amb les classes magistrals i la recerca realitzada pels propis alumnes, els **estudis de cas** són de vital importància per al desenvolupament de l'assignatura, ja que permeten als alumnes situar els continguts del curs en l'actualitat empresarial del sector. Casos seleccionats seran presentats pel Director de Disseny o Responsable d'R+D de

l'empresa i, quan la logística i capacitat de l'espai ho permeti, els alumnes es desplaçaran a la seu de l'empresa per a obtenir la informació del cas in situ i participar de forma activa en els reptes plantejats per les empreses. En aquest sentit, la presentació dels casos per part de les mateixes empreses permet generar una relació personal amb els protagonistes de la indústria del sector, que facilita que els alumnes s'adonin de la diversitat de rols professionals que poden desenvolupar.

b). Construcció de coneixement. Els alumnes realitzaran diversos exercicis pràctics com són els jocs de rol, anàlisi i discussió de publicacions, així com la presentació pública dels reptes empresarials plantejats als estudis de cas. D'altra banda, els alumnes participaran en un **taller pràctic** utilitzant la metodologia del *design thinking*, per a la definició de nous serveis, en col·laboració amb una empresa seleccionada. El taller pràctic és un exercici de transferència de coneixement útil per ambdós els alumnes i les empreses implicades, que en el context de l'assignatura permet ésser dinamitzat i fer-ne un seguiment per tal d'obtenir-ne els objectius plantejats.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Classes teòriques: classes magistrals i debats en gran grup.	24,8	CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny. CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes. CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.
--	------	--

Supervisades

Seminaris d'anàlisi i discussió de casos: presentacions de casos reals o ficticis i discussió crítica col·lectiva.	31	CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny. CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes. CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.
--	----	--

Autònomes

Cerca d'informació: consulta de fonts documentals en biblioteques especialitzades i arxius. Treball de camp. Estudis de mercat.	18,6	CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.
Realització d'informes: realització	43,4	CE11.3. Definir la incorporació del

de plans de gestió de projectes, plans de negoci i plans d'empresa.		disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes.
Avaluació: prova escrita sobre els conceptes de l'assignatura impartits en les classes magistrals.	6,2	CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.

8.- Avaluació

El marc general d'avaluació de l'assignatura comprèn diverses activitats d'avaluació contínua, vinculades als exercicis realitzats durant les sessions, així com un examen final (el conjunt de notes de les activitats d'avaluació contínua constitueixen el 60% de la nota del curs i la prova final l'altra 40%).

D'acord amb els objectius del curs i les competències CE11, CE13, CT11 i CT16, les proves d'avaluació es plantegen com un simulacre dels entregables que s'utilitzen a la realitat professional del sector. Per exemple, es demana als alumnes proposar, mitjançant un temps limitat i un entorn físic sovint extern al de l'aula, solucions argumentades a les problemàtiques empresarials expressades pels mateixos directius d'empreses / centres tecnològics que participen als estudis de cas. En aquest sentit, resultarà d'especial interès el feedback sobre l'actuació dels alumnes que proporcionaran els mateixos professionals del sector involucrats (aquesta avaluació no comportarà una nota, però sí una presa de contacte amb el nivell d'exigència i criteris de valoració de l'àmbit professional).

D'altra banda, per a treballar les competències CT6, CT7 i CT8, les activitats avaluable comprendran treball en equip així com individual, tenint en compte que diferents alumnes hauran de presentar l'activitat de l'equip i que es crearan grups de 2 o 3 alumnes en funció de l'activitat a realitzar. Des de l'assignatura s'incentivarà a nivell d'avaluació l'entrega de treballs, siguin escrits o orals, en llengua anglesa (competència CT1 i CT2).

Per últim, cal puntualitzar que els alumnes no seran només objecte d'avaluació, sinó també avaluadors de la seva pròpia feina i la del grup, per tal de fomentar la seva capacitat d'iniciativa i de presa de decisions (competència CT8) així com la capacitat de definir el seu propi itinerari professional (competència CT18).

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Informes i treballs en grup	43,4	CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny. CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes. CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.
Participació activa als seminaris	31	CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.

		<p>CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes.</p> <p>CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.</p>
Examen final	6,2	<p>CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.</p> <p>CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes.</p> <p>CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.</p>

9- Bibliografia i enllaços web

Brown, T., "Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society", HarperCollins, 2009, ISBN: 9780061766084.

Brown, T., Wyatt, J., "Design thinking for Social Innovation", Stanford Social Innovation Review, www.ssireview.org, 2010.

Daft, R. L., "Organization Theory and Design", Thomson South-Western, 2004, ISBN: 0-324-28278-8

Lockwood, T., Walton, T., "Building Design Strategy: Using Design to Achieve Key Business Objectives", DMI & Allworth Press, 2008, ISBN-10: 1-58115-653-7

Nelson, B., "1001 formas de motivar", Gestión 2000, 1997, ISBN: 84-96426-68-8

Ridderstrale J., Nordström K., "Funky Business", Financial Times Prentice Hall, 2001, ISBN-10: 0273659073

Rowe, G. P., "Design Thinking", Cambridge: The MIT Press. 1987, ISBN: 978-0-262-68067-7.

Smart Design, "Smart Thinking", www.smartdesignworldwide.com/thinking

Viladàs, X., "Diseño rentable. Diez temas a debate", Index Book, 2008, ISBN: 978-84-96774-82-7.

Zenger, J. H., Folkman, J. R., Scott K., "El líder inspirador", Profit Editorial, 2009, ISBN: 978-84-96998-19-3.

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	<input type="text" value="Disseny editorial"/>
Codi	<input type="text" value="200684"/>
Crèdits ECTS	<input type="text" value="5"/>
Curs i període en el que s'imparteix	<input type="text" value="4rt curs. Segon semestre"/>
Horari	<input type="text" value="(link a la pàgina web del centre o titulació)"/>
Lloc on s'imparteix	<input type="text" value="Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)"/>
Llengües	<input type="text"/>

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	<input type="text" value="Salvador Huertas i Vidal"/>
Departament	<input type="text" value="Gràfic"/>
Universitat/Institució	<input type="text" value="Eina"/>
Despatx	<input type="text"/>
Telèfon (*)	<input type="text"/>
e-mail	<input type="text" value="shuertas@eina.cat"/>
Horari d'atenció	<input type="text"/>

2. Equip docent

Nom professor/a	<input type="text" value="Salvador Huertas i Vidal"/>
Departament	<input type="text" value="Gràfic"/>
Universitat/Institució	<input type="text" value="Eina"/>
Despatx	<input type="text"/>
Telèfon (*)	<input type="text"/>
e-mail	<input type="text" value="shuertas@eina.cat"/>
Horari de tutories	<input type="text"/>

(Afegeix tants camps com sigui necessari)
(*) camps optatius

3.- Prerequisits

És necessari haver cursat a segon curs 'Informàtica aplicada al text i imatge' i per tant tenir una base de treball en InD, Ps i Ai.

És recomanable haver cursat a tercer curs 'Maquetació Editorial'

No són necessaris coneixements de programació CSS o HTML.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

La docència del disseny editorial, tradicionalment print, evoluciona cap al disseny d'informació multiplataforma o 360°. El lector rep informació del mateix emissor a través de diversos canals. Aquesta nova manera de consumir informació modifica la perspectiva del procés de disseny.

Els avenços tècnics acceleren la capacitat productiva, els timings de producció, els canvis de tendència,... amb les seves conseqüències positives i negatives.

Quant més influent sigui la tecnologia en el procés de disseny, més important serà el factor humà que treballa amb aquesta tecnologia.

- Adaptació al canvi en els canals de comunicació que usa el lector en el disseny editorial.
- Gestió de la convivència del paper amb l'àmbit digital. Paper vs Pantalla ordinador, e-Book, Tablet i Smart-Phone
- Gestió de les noves variables interactivitat, àudio, moviment,...
- Canvi de paradigma en la lectura de les peces editorials. La linealitat dona pas a la navegació, accions, hipervincles,... Integració de la navegabilitat i usabilitat en el procés de de disseny.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.

Competència CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.

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 CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte.
CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabetos.

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

Competència CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

Resultats d'aprenentatge CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla.
CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.

Competència 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 què s'inscriu el projecte.

Competència 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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

L'assignatura tindrà un caràcter dual on s'alternaran sessions teòriques amb sessions taller. El temari es compon de classes on analitzarem les noves variables i l'impacte que tenen en la jerarquia de la informació, i altres on es tractarà la producció informàtica i el desenvolupament d'un projecte autònom.

Bloc I - ebook

En el primer bloc tractarà el llibre digital en les seves diverses tipologies. Llibre lectura (narrativa, científic i referencial), llibre objecte (peça de comunicació). Producció de llibre - Print vs Ebook Ebook millorats per a iPad

...

Text i imatges: exportació EPUB, depurar el fluxe de text. Estils : paràgraf, caràcter (anidats, grep, i de línia). Gestió de gràfics i taules. Optimització d'imatges. Imatge de portada. Metadades: arxiu, llibres

Edició d'arxius de format EPUB. Editar codi font, aplicacions

Depurar XHTML i CSS. Eliminació de línies blanques entre paràgrafs. Capitulars. Pastilles de text.

Hipervincles absoluts, relatius, àncores,...

Distribució i venda de l'Ebook

ISBN. iBookstore Kindle Store. Venda de la seva pròpia pàgina web o mitjançant tercers.

Bloc II - Dps

En el segon bloc treballarem amb Digital Publishing. Revistes print vs Publicacions digitals per a tabletas electròniques iPad i Android .

Es farà l'estudi d'exemples pràctics de publicacions digitals.

L'Anàlisi del requeriments de disseny en funció del sistema de producció, de variables de maquetació i disseny enfocant print vs publicació digital.

...

Treball de producció en paral·lel per Print i Digital. Fuxes de treball en grup.

Creació de documents per a múltiples dispositius i disposicions (horitzontal i vertical)

Gestió de capes (elements de navegació i interactius). Dimensions i pàgines mestres per a diversos dispositius (marges). Variables de text.

Objectes ancorats millorats. TDC amb marcadors dinàmics i índex. Editor d'articles

Estructura i assignació de noms a arxius i carpetes

Publicació digital: recursos i plantilles. Metadades, arxiu sidecar

Projecció de diapositives (permet passar imatge lliscant amb el dit)

Tipus de hipervincles: relatius (a altres articles) vs absoluts (URL)
Reunir i publicar (folis format estàndard). Crear i gestionar folis i articles
Previsualitzar folis i articles. Content Viewer i Adobe Digital Content Builder
Publicació i distribució. Panell Foli Builder . Anàlisi i Serveis

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

L'avaluació es realitzarà de manera continuada i es valorarà l'evolució de l'alumne en base als exercicis entregats al llarg del curs.

1. Lliurament de treballs i exercicis projectuals desenvolupats durant el curs 80%

Es lliuraran tres exercicis que faran mitjana en base als següents percentatges.

- Primer exercici 20%

- Segon exercici 20%

- Projecte final 40%

Es valorarà la navegabilitat

Per tenir dret a la nota final caldrà haver entregat tots els exercicis que es plantejan durant el curs.

2. Lliurament del dossier final de l'assignatura. 10%

3. Participació a les activitats planejades dins del aula 10%

L'assistència a classe i la puntualitat són importats per al bon funcionament de la dinàmica lectiva i seran presos en consideració a l'hora de l'avaluació final.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--





APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL

UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Disseny d'elements d'equipament públic
Codi	200680
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Segon semestre
Horari	Divendres segon semestre de 11 a 14,30
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	Català-Castellà-Anglès

Professor/a de contacte

Nom professor/a

Universitat/Institució

e-mail

Horari d'atenció

3.- Prerequisits

Els alumnes matriculats necessiten tenir coneixements i recursos de representació gràfica de projectes en dues i tres dimensions i en diferent escales. Capaçs de cercar fonts d'informació i desenvolupar treballs d'anàlisi de forma autònoma i en grup. Posseir una cultura material que el permeti valorar l'estètica i les qualitats de l'entorn públic.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Disseny d'elements d'equipament públic és una assignatura optativa de quart inclosa dins del conjunt de matèries de Processos del disseny. Forma part dels crèdits que configuren la menció de Disseny de Producte industrial.

El curs ha d'oferir els instruments necessaris per a l'anàlisi i el projecte dels elements urbans, que al generalitzar-se graduen el nivell d'urbanitat del paisatge urbà contemporani.

Els objectius de l'assignatura seran fer una incisió a l'àmbit del mobiliari urbà donant unes nocions específiques que ens permetin una aproximació a l'entorn professional, pràctic i industrial de



l'especialitat tot passant per l'essència de composició i ubicació del mobiliari a l'espai urbà.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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

Competència CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.

Competència CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.

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

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

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

CE17.1. 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.

Competència

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.

Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	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.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

6.- Continguts de l'assignatura

ANÀLISI amb les sessions introductòries destinades a situar l'alumne en relació a:

- Aprendre a mirar i fer lectura de l'espai públic.
- Conèixer la relació que es produeix entre els elements urbans i la ciutat tant des de la demanda que aquesta genera com per la capacitat d'aquells per a fer emergir nous espais i crear ciutat.
- Familiaritzar-se amb els principis bàsics dels elements urbans en tant que producte.
- Analitzar com adaptar-se a uns espais de condicions específiques.

Les sessions introductòries es concreten a l'entorn del següent temari:

1. El mobiliari genera ciutat

L'experiència de la ciutat de Barcelona i la generació d'un catàleg d'Elements Urbans és la conseqüència d'una estratègia capaç de donar resposta a cadascuna de les situacions amb

elements dissenyats per a un lloc determinat i esdevenir una solució vàlida per al conjunt de la ciutat.

2. Les empreses editores. Els catàlegs i la seva aplicació.

Ofereix una panoràmica dels mecanismes pels quals una sèrie de productes, fruit d'una política d'empresa o de l'actitud professional d'un autor determinat, donen lloc a un seguit d'elements urbans capaços de transcendir la seva individualitat i deixar en la ciutat una empremta comuna.

Concebut de manera eminentment pràctica, el curs articula els seus continguts amb unes **sessions teòriques** introductòries i un **taller de disseny**. La introducció de l'assignatura a través d'unes

3. Panorama

Presenta una sèrie d'exemples recents d'intervenció en espais públics en els quals la utilització del mobiliari urbà ha estat clau per a definir la configuració i el caràcter d'aquests espais. Aquestes jornades busquen ser un punt de reflexió i de trobada entre experiències que ens han de permetre El taller de disseny constitueix l'eix vertebral del curs a través del qual els alumnes han de analitzar diversos models a l'hora d'enfrontar-nos a la selecció i definició de les estratègies de desenvolupar els mecanismes projectuals necessaris per a la formulació de propostes coherents i articulades d'elements de mobiliari urbà en un context concret.

4. Els autors

Divulga a través d'un primer exercici de lectura i de coneixement per part dels alumnes de les bones pràctiques que generen els elements urbans a espais públics de la Ciutat de Barcelona: que caldrà analitzar per descobrir els mecanismes a través dels quals operen els elements urbans.

Projecte

Dins del taller es desenvoluparan dins l'horari de classe **exercicis d'estratègia d'intervenció en l'espai públic**, on assagem tòpics com el d'organitzar un espai públic, el tractament de sol-ombra o l'aplicació de trames.

La majoria de la ciutat del segle XXI s'està produint per projectes puntuals aplicats com a accions d'acupuntura urbana en el context preexistent. Les diferents capes de complexitat i matisos que hi ha en les ciutats contemporànies ens suggereixen reciclar l'espai públic en lloc de fer-ne de nou. Caldrà pensar on els instruments de cognició són els elements urbans i l'espai públic a transformar és l'analitzat prèviament per l'alumne.

Si la lectura d'aquest context en el que treballem es fa des d'una òptica transformadora, detectarem la gran capacitat dels elements urbans per modificar estratègicament unes circumstàncies preexistents o per crear-ne unes de noves. Es cerca l'acció sobre un lloc que ha sofert una pèrdua de contingut antropològic i vol recuperar la seva condició de lloc urbà. Detecta la seva deriva projectar en la línia de les freqüents intervencions pràctiques, sinó de debatre els usos de l'espai públic escollit i modificar-lo amb intervencions d'acupuntura urbana.

Acostumats com estem a les propostes que basen els seus efectes en l'alteració de tot el conjunt, les intervencions més responsables seran aquelles amb capacitat de repercutir sobre l'entorn immediat a partir d'una intenció, un gest, un element i potser la seva repetició.

Els projectes desenvolupats dins d'aquesta lògica, esdevindran actuacions enzimàtiques, catalitzadores a petita escala en proporció al gran efecte que poden generar. Seran propostes amb voluntat de transformar l'espai físic on s'han d'incorporar. Seran propostes aptes per a debatre en un

7.- Metodologia docent i activitats formatives



entorn professional real i susceptibles de ser un nou PRODUCTE per a una empresa editora

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Classes teòriques magistrals	20%	Incorporar coneixement d'exemples recents d'intervencions com a punt de reflexió que permeti analitzar diferents models.
Presentacions producte i projectes per professionals externs	10%	Ofereix una panoràmica de la producció actual fruit d'una política d'empresa o de un autor determinat.
Exposicions individuals i en grup	10%	Exposar i raonar, de forma oral i escrit, els resultats del treball fet individualment i en grup

Supervisades

Redacció del projecte dins de taller i correcció de projectes	40%	Adquirir capacitats per plantejar una resolució formal síntesi dels coneixements adquirits al llarg del curs
Tutories "on line" de projectes	Fora horari	Fomentar la reflexió individual més enllà de les correccions públiques i obertes al grup
Exercicis d'estratègia d'intervenció en l'espai públic individuals	20%	Activar sensibilitats i recursos per fer servir alhora de plantejar solucions formals més complexes

Autònomes



Cerca d'informació, anàlisis i elaboració documental.	Fora d'horari	Realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
---	---------------	---

8.- Avaluació

L'alumne haurà de lliurar i presentar públicament i en grups de tres, un primer anàlisi de l'espai públic seleccionat que suposa un 15% de la qualificació.
Els quatre exercicis d'estratègia d'intervenció en l'espai públic de redacció individuals i fets en hores de classe suposen un 25% de la qualificació. Finalment el projecte redactat dins del taller i elaborat en grups de tres alumnes té un pes en la qualificació final d'un 60%.
La no assistència, no justificada, a un 30% de les classes implica una qualificació provisional de "no presentat". Haurà de fer un projecte individual per la convocatòria de setembre.
El alumnes tenen oberta la possibilitat de revisió del projecte final quan rebin la qualificació provisional abans de la qualificació final.

ACTIVITATS D'AVUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Presentacions col·lectives de l'anàlisi dels espais públics	3,50	Exposar i raonar, de forma oral i escrit, els resultats del treball fet en grup
Exercicis d'estratègia d'intervenció en l'espai públic individuals	4x2=8	Activar sensibilitats i recursos per fer servir alhora de plantejar solucions formals més complexes
Projecte final. Defensa oral individual i col·lectiva	3,50	Adquirir capacitats per plantejar una resolució formal síntesi dels coneixements adquirits al llarg del curs

9- Bibliografia i documents

Es lliurarà la següent documentació a l'alumne:

- Catàleg d'Elements Urbans de l'Ajuntament de Barcelona
- Catàlegs d'Elements Urbans d'empreses editores mobiliari urbà
- Recull d'articles sobre elements urbans publicats en revistes especialitzades:
- Documentació sobre els espais públics de Barcelona analitzats, Plànols i fotografies
- Recull d'articles de premsa sobre els espais de la ciutat de Barcelona

10.- Programació de l'assignatura

GRUP/S: ____

(la programació de la assignatura explicitarà les activitats formatives i els lliuraments, segons les taules següents. En aquest requadre el professor pot introduir un text explicatiu de la programació de l'assignatura o, si cal, fer referència a un document extern que haurà d'estar al campus virtual de l'assignatura)

ACTIVITATS D'APRENTATGE

DATA/ES	ACTIVITAT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE

LLIURAMENTS

DATA/ES	LLIURAMENT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE



Disseny d'Elements d'Identitat

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200650

Crèdits: ECTS 6

Matèria: Processos de disseny

Curs i període: 2on curs, 2on semestre.

Horari d'atenció als estudiants: dimecres de 13h45 a 14h45

2. Equip docent

Professora: Elena Bartomeu Magaña

Email: ebartomeu@eina.cat

Llengua: català

Professor: Octavi Rofes Baron

Email: orofes@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

Sense prerequisits específics.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Dins la matèria Processos de disseny, l'assignatura Disseny d'Elements d'Identitat (DEI) abasta un àmbit fonamental de la pràctica del disseny: el reforç de la identitat per mitjà de semioespais, semiobjectes i comunicacions gràfiques. L'assignatura Disseny d'elements d'identitat es desenvolupa en el marc disciplinar de la Identitat Visual Corporativa, amb una perspectiva allunyada del corporatisme i sociolodisme convencional. El treball dins i fora de l'aula s'orientarà al voltant de dues activitats complementàries d'anàlisi i projectació de la identitat per mitjà d'estratègies de disseny que generen elements mediadors i intensificadors de la identitat.

Els objectius formatius que es marca aquesta assignatura giren al voltant de:

1. Reconèixer dins de cada sector professional del disseny els diferents patrons, codis i convencions transmissores d'identitat.
2. Fer visible la identitat latent dels objectes, les imatges i els espais que ens envolten.
3. Identificar i diferenciar els subjectes identitaris, en tant que subjectes individuals o col·lectius, privats o institucionals, locals o globals. També articular els seus matisos intermitjos, els llinars i els punts de contacte i/o d'inflexió estratègica entre les imatges que projecten.
4. Declinar i adaptar els elements d'identitat en diferents formats, a diferents contextos i segons diferents subjectes emissors i receptors, entenent el conjunt identitari com un programa.
5. Dur a terme el disseny d'elements d'identitat d'una manera sistemàtica.

6.- Continguts de l'assignatura

Tema I. Introducció

0.1. Identitat i imatge.

0.2. Corporatisme i corporativisme

Tema 2. L'individu i els processos d'identitat (3)

- 1.1. Els límits del discurs autoreferencial
- 1.2. Identitat en el llindar individual-col·lectiu
- 1.3. Grups i materials d'assemblatge social

Tema 2. La semiòtica dels elements d'identitat

- 2.1. Semiòtica i el debat de la representació
- 2.2. Sintaxis, semàntica i retòrica
- 2.3. Retòrica expressiva i retòrica generativa
- 2.4. Comunicació i estratègies de representació de valors
- 2.5. Pragmàtica
- 2.6. Fets de parla i performativitat
- 2.7. El discurs figurat

Tema 4. Geografies de la identitat

- 4.1. Identitat local i global
- 4.2. Etnicitat
- 4.3. Identitats supranacionals, el dèficit i l'excés simbòlic

Tema 5. Identitat i mediació electrònica

- 5.1. Característiques del medi *on-line* i *off-line*
- 5.2. Tecnologia digital interactiva com a vehiculadora de la identitat

8.- Avaluació

Sistema d'avaluació de l'adquisició de les competències i sistema de qualificacions.

Les competències d'aquesta matèria es valoraran amb avaluació contínua, mitjançant la presentació de projectes en el nivell de resolució i presentació de la documentació que es determini i de la seva defensa oral, així com el seguiment de la participació activa en els tallers i seminaris. La competència de qualitat en els acabats del lliurament és una competència vinculant, pel que un exercici pot ser rebutjat si no compleix uns mínims de qualitat en la maquetació, prototipat o comunicació de les idees principals.

Si un estudiant no lliura una activitat, la qualificació obtinguda serà zero. Si el resultat final és de cinc punts o més, l'assignatura es considerarà aprovada.

No s'accepten lliuraments fora de plaç. Les activitats que per motius extraordinaris no es lliurin el dia assenyalat es poden lliurar l'última setmana de juny, en la fase de reavaluació de l'assignatura.

Valoració de seminaris: treball A 10%, exàmen E 20% (en total el 30%)

Valoració del taller: les activitats projectuals 1, 2 i 3 valen un 15, 25 i 25% de la nota final (en total el 65%)

Valoració transversal: la participació a classe i l'assistència tenen un valor total del 5%

Si algun estudiant no està d'acord amb la valoració de les activitats pot sol·licitar una revisió en el termini de dues setmanes posteriors al lliurament dels resultats.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENENTATGE
Desenvolupament de projectes 1,2 i 3	8	CE1.2, CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE17.2, CE21.2, CT4, CT9, CT10, CT12, CT19
Exercici d'anàlisi A	4	CE1.2, CE8.2, CE21.2, CT4, CT12, CT19
Exàmen E	2	CE1.2, CE8.2, CE21.2, CT4, CT12,



APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Disseny i Empresa
Codi	200656
Crèdits ECTS	ECTS 6
Curs i període en el que s'imparteix	3er curs, 2011-2012
Horari	www.eina.edu
Lloc on s'imparteix	<i>Eina Escola de Disseny i Art</i>
Llengües	català, castellà, anglès

Professor/a de contacte

Nom professor/a Georgina Curto Rex

Departament

Universitat/Institució Eina, Escola de Disseny i Art

Despatx

Telèfon (*)

e-mail gcurto@eina.cat

Horari d'atenció Divendres 11h – 12h

3.- Prerequisits

(prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura)

No hi ha prerequisits previs.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

La matèria "Disseny i Empresa" té com a objectiu contextualitzar l'activitat professional del disseny en la realitat econòmica actual, així com aplicar els principals conceptes empresarials a la realitat més propera de cada alumne a través de la realització d'un Pla d'Empresa.

Al finalitzar l'assignatura, cada alumne ha d'utilitzar conceptes d'estratègia, marketing, gestió d'equips o rendibilitat, per citar alguns exemples, amb comoditat. Les presentacions públiques dels Plans d'Empresa són un objectiu addicional, ja que permeten un entorn d'experiència útil en tant que simulacre de la vida professional ordinària.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.2. Analitzar els objectes, comunicacions gràfiques i espais com productes industrials o serveis distingint i valorant les seves aportacions innovadores. CE1.3. Avaluar els aspectes forts i dèbils de cada producte en relació als costos de fabricació previsibles i la seva possible incidència al mercat. C 1.4. Plantejar solucions alternatives per a millorar les prestacions d'un disseny, ajustar els seus costos de producció i adequar-ne la inserció al mercat.
Competència	CE7 Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seves qualitats, i sobre processos i costos de fabricació.
Resultats d'aprenentatge	CE.7.2. Estimar els costos industrials dels materials i dels processos de fabricació a partir de les fonts d'informació pertinents.
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, les mètodes d'avaluació de l'ús, la mercadotècnia, les tècniques de prospecció, etc.
Resultats d'aprenentatge	C8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes. CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny.
Competència	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	CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny. CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes.



Competència

CE13 Planificar, organitzar, gestionar i administrar el desenvolupament de projectes de disseny, tant en el marc del treball professional autònom com en les organitzacions empresarials o institucionals.

Resultats d'aprenentatge

CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.

Competència

CE14 Formular i estructurar un pla de negoci orientat al desenvolupament de productes o d'empreses i avaluar la seva viabilitat.

Competència

CE15 Demostrar que es disposa de coneixements sobre el marc legal en el qual es desenvolupen les activitats de disseny: models de contractació, registre de patents, marques, drets d'autor, etc.

Resultats d'aprenentatge

CE15.1. Discernir tipologies de contractació dels serveis de disseny, descriure les seves característiques i identificar en quins sectors són més freqüents cada tipologia.
CE15.2. Analitzar el marc legal dels drets d'autoria que assisteixen al dissenyador i la protecció dels dissenys.
CE 15.3. Reconèixer quina tipologia de registre correspondria a cada tipologia de disseny.

Competències transversals

CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional
CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de 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.
CT8 Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor.
CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
CT18 Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc I. Context econòmic i empresarial del sector

1. La estructura i evolució de la indústria. Oportunitats de negoci i internacionalització.
2. L'avantatge competitiu: identificar els factors claus d'èxit. La diferenciació.
3. La importància dels valors i l'estratègia.
4. La gestió de la innovació. Entorn empresarial i institucional que recolza la innovació.

Bloc II. Funcionament d'un projecte empresarial (pla d'empresa)

5. Idea de negoci
6. Estudi de mercat
7. Model de negoci
8. Pla de marketing
9. Pla de producció
10. Recursos humans
11. Planificació financera
12. Viabilitat financera del negoci

Bloc III. Tècniques i procediments en el context professional del disseny

13. Tècniques de presentació, de negociació i de gestió d'equips.
14. Creació i utilització de: sol·licitud d'oferta, pressupost, albarà i factura.
15. Marc legal en el qual es desenvolupen les activitats de disseny: models de contractació, propietat industrial i intel·lectual.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

La metodologia s'estructura de la següent manera:

a). Estudis de cas. Els principals conceptes de gestió es contextualitzen a partir de l'estudi d'un cas d'èxit del sector, del que s'extrauen bones pràctiques. Es casos d'èxit es presenten a través d'articles de premsa escrita, televisió, cinema, Internet, etc.

b). Conceptes de gestió. A partir de les bones pràctiques extretes del cas d'èxit, es presenten els principals conceptes de gestió empresarial descrits al contingut de l'assignatura.

d). Realització del Pla d'Empresa. Els alumnes traslladen els conceptes treballats al propi projecte empresarial. En aquest sentit es realitzaran uns primers exercicis a classe per resoldre dubtes i l'alumne aprofundirà en la definició de la resta del Pla d'Empresa de forma individual o en grup.

e). Context sectorial. Els alumnes prenen consciència dels recursos que tenen a la seva disposició en l'àmbit de la gestió a partir del contacte directe amb els responsables de centres tecnològics, xarxes d'emprenedors o viviers d'empreses, que ens visitaran per explicar-nos-en el funcionament o bé visitarem nosaltres per conèixer-ne les instal·lacions.

TIPUS D'ACTIVITAT ACTIVITAT HORES RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Classes teòriques	31,50	CE8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes.
		CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny. CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny. CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes. CE14 Formular i estructurar un pla de negoci orientat al desenvolupament de productes o d'empreses i avaluar la seva viabilitat. CE15.1. Discernir tipologies de contractació dels serveis de disseny, descriure les seves característiques i identificar en quins sectors són més freqüents cada tipologia. CE15.2. Analitzar el marc legal dels drets d'autoria que assisteixen al dissenyador i la protecció dels dissenys. CE 15.3. Reconèixer quina tipologia de registre correspondria a cada tipologia de disseny. CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.

Supervisades

Seminaris d'anàlisi i discussió de casos	39,37	CE1.2. Analitzar els objectes, comunicacions gràfiques i espais com productes industrials o serveis distingint i valorant les seves aportacions innovadores. CE1.3. Avaluar els aspectes forts i dèbils de cada producte en relació als costos de fabricació previsibles i la seva possible incidència al mercat. C 1.4. Plantejar solucions alternatives per a millorar les prestacions d'un disseny, ajustar els seus costos de producció i adequar-ne la inserció al mercat. CE8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de
--	-------	---

		<p>mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes.</p> <p>CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny.</p> <p>CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.</p> <p>CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes.</p>
		<p>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.</p> <p>CT8 Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor.</p> <p>CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.</p> <p>CT18 Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.</p>

Autònomes

<p>Cerca d'informació: consulta de fonts documentals en biblioteques especialitzades i arxius. Treballs de camp. Estudis de mercat.</p>	<p>23,62</p>	<p>CE.7.2. Estimar els costos industrials dels materials i dels processos de fabricació a partir de les fonts d'informació pertinents.</p> <p>CE8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes.</p> <p>CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny.</p>
		<p>CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.</p>
<p>Realització d'informes: realització de plans de gestió de projectes, plans de negoci i plans d'empresa.</p>	<p>55,12</p>	<p>CE1.2. Analitzar els objectes, comunicacions gràfiques i espais com productes industrials o serveis distingint i valorant les seves aportacions innovadores.</p> <p>CE1.3. Avaluar els aspectes forts i dèbils de cada producte en relació als costos de fabricació previsibles i la seva possible incidència al mercat.</p>

		<p>CE 1.4. Plantejar solucions alternatives per a millorar les prestacions d'un disseny, ajustar els seus costos de producció i adequar-ne la inserció al mercat.</p> <p>CE.7.2. Estimar els costos industrials dels materials i dels processos de fabricació a partir de les fonts d'informació pertinents.</p> <p>CE8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes.</p> <p>CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny.</p> <p>CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.</p> <p>CE14 Formular i estructurar un pla de negoci orientat al desenvolupament de productes o d'empreses i avaluar la seva viabilitat.</p> <p>CE15.1. Discernir tipologies de contractació dels serveis de disseny, descriure les seves característiques i identificar en quins sectors són més freqüents cada tipologia.</p> <p>CE15.2. Analitzar el marc legal dels drets d'autoria que assisteixen al dissenyador i la protecció dels dissenys.</p> <p>CE 15.3. Reconèixer quina tipologia de registre correspondria a cada tipologia de disseny.</p> <p>CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.</p> <p>CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.</p>
<p>Avaluació: prova escrita sobre els conceptes de l'assignatura impartits en les classes magistrals.</p>	<p>7,87</p>	<p>CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional</p> <p>CE8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes.</p> <p>CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnia, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny.</p>

		<p>CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.</p> <p>CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu paper en les mateixes.</p> <p>CE14 Formular i estructurar un pla de negoci orientat al desenvolupament de productes o d'empreses i avaluar la seva viabilitat.</p>
		<p>CE15.1. Discernir tipologies de contractació dels serveis de disseny, descriure les seves característiques i identificar en quins sectors són més freqüents cada tipologia.</p> <p>CE15.2. Analitzar el marc legal dels drets d'autoria que assisteixen al dissenyador i la protecció dels dissenys.</p>
		<p>CE 15.3. Reconèixer quina tipologia de registre correspondria a cada tipologia de disseny.</p>

8.- Avaluació

- 40% de la nota en l'examen final. Obligatori.
- 30% de la nota en els lliuraments realitzats a partir de les activitats de classe.
- 30% de la nota en la redacció i presentació del Pla d'Empresa.

L'assistència a classe és un requisit necessari per a poder presentar-se a l'examen final. La no presentació del Pla d'Empresa o de l'examen final, constarà com a "no presentat".

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Examen final		<p>C8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de mercadotècnica, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes.</p> <p>CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnica, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny.</p> <p>CE11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.</p> <p>CE11.3. Definir la incorporació del disseny en l'organigrama de les organitzacions empresarials i el seu</p>
--------------	--	---

	<p>paper en les mateixes.</p> <p>CE15.1. Discernir tipologies de contractació dels serveis de disseny, descriure les seves característiques i identificar en quins sectors són més freqüents cada tipologia.</p> <p>CE15.2. Analitzar el marc legal dels drets d'autoria que assisteixen al dissenyador i la protecció dels dissenys.</p> <p>CE 15.3. Reconèixer quina tipologia de registre correspondria a cada tipologia de disseny.</p> <p>CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.</p>
<p>Lliuraments realitzats a partir de les activitats de classe.</p>	<p>CE1.2. Analitzar els objectes, comunicacions gràfiques i espais com productes industrials o serveis distingint i valorant les seves aportacions innovadores.</p> <p>CE1.3. Avaluar els aspectes forts i dèbils de cada producte en relació als costos de fabricació previsibles i la seva possible incidència al mercat.</p> <p>CE 1.4. Plantejar solucions alternatives per a millorar les prestacions d'un disseny, ajustar els seus costos de producció</p> <p>CE8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de mercadotècnica, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes.</p> <p>CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnica, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny.</p> <p>CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.</p> <p>CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.</p> <p>CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.</p> <p>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.</p> <p>CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.</p> <p>CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de</p>



	<p>la professió. CT18 Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.</p>
<p>Pla d'empresa</p>	<p>CE1.2. Analitzar els objectes, comunicacions gràfiques i espais com productes industrials o serveis distingint i valorant les seves aportacions innovadores.</p> <p>CE1.3. Avaluar els aspectes forts i dèbils de cada producte en relació als costos de fabricació previsibles i la seva possible incidència al mercat.</p> <p>CE 1.4. Plantejar solucions alternatives per a millorar les prestacions d'un disseny, ajustar els seus costos de producció i adequar-ne la inserció al mercat.</p> <p>CE.7.2. Estimar els costos industrials dels materials i dels processos de fabricació a partir de les fonts d'informació pertinents.</p> <p>CE8.2. Utilitzar la terminologia i metodologia d'anàlisi bàsica de mercadotècnica, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció per a interpretar informes i dialogar amb especialistes.</p> <p>CE8.3. Utilitzar alguns dels conceptes bàsics de mercadotècnica, mètodes d'anàlisi d'usabilitat i tècniques de prospecció en la formulació de programes de disseny.</p> <p>CE13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i entregues i definint els agents participants o col·laboradors en el procés.</p> <p>CE14 Formular i estructurar un pla de negoci orientat al desenvolupament de productes o d'empreses i avaluar la seva viabilitat.</p> <p>CE15.1. Discernir tipologies de contractació dels serveis de disseny, descriure les seves característiques i identificar en quins sectors són més freqüents cada tipologia.</p> <p>CE15.2. Analitzar el marc legal dels drets d'autoria que assisteixen al dissenyador i la protecció dels dissenys.</p> <p>CE 15.3. Reconèixer quina tipologia de registre correspondria a cada tipologia de disseny.</p> <p>CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.</p> <p>CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.</p> <p>CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents</p>



	<p>agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.</p> <p>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.</p> <p>CT8 Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor.</p> <p>CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.</p> <p>CT18 Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.</p>
--	--

9- Bibliografia i enllaços web

- VILADÀS, Xènia: "Diseño rentable. Diez temas a debate", Index Book, 2008. ISBN: 978-84-96774-82-7.
- BCD, Barcelona Centre de Disseny: "Quatre històries d'ExID (amb D de Disseny)", BCD, 2008, ISBN: 978-84-612-6759-0. www.bcd.es (programes i serveis / articles i publicacions).
- Barcelona Activa. www.barcelonactiva.cat. Eines online per a crear un pla d'empresa i serveis gratuïts d'orientació a l'emprenedor.
- MAGRETTA, Joan: "Qué es el Management", Ediciones Empresa Activa, 2003. ISBN: 8495787385, 288p.; 22x14 cm (09/2003)
- KOTLER, Philip; y ARMSTRONG, Gary: "Principles of Marketing" (6º edició, 1996). Hi ha traducció castellana, "Mercadotecnia", Prentice Hall Hispanoamericana, México, 1996.
- JOHNSON, Gerry; y SCHOLLES, Kevan: "Dirección estratégica: Análisis de la estrategia de las organizaciones", Prentice Hall, Madrid, 1997.
- MARTIN, Jane; y KNOOHUIZEN, Nanci: "Marketing basics for designers: A sourcebook for strategies and ideas", Wiley, New York, 1995.
- OLLE, Montserrat, PLANELLAS, Marcel y otros: "El Plan de Empresa: Cómo planificar la creación de una empresa", Marcombo / Boixareu Editores, Barcelona, 1997.

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Disseny d'envasos, embalatges i etiquetes
Codi	200681
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Segon semestre
Horari	Dimarts de 9'45 a 13
Lloc on s'imparteix	Eina. Centre universitari de Disseny i Art de Barcelona
Llengües	Català/Castellà/ Anglès

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Jon Marín
Universitat/Institució	Eina-UAB
e-mail	@eina.cat
Horari d'atenció	xxx

2. Suport a la docència

Nom professor/a	Àlex Jiménez
Universitat/Institució	Eina-UAB
e-mail	@eina.cat
Horari de tutories	xxx

3.- Prerequisits

Haver cursat l'itinerari de disseny de producte.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

La gran majoria de productes que hi ha al mercat venen en un envàs i, tot i que normalment tenen una vida molt curta, compleix amb una sèrie de funcions indispensables. Durant aquest curs farem una aproximació al packaging des d'una visió holística, pràctica i teòrica, per a comprendre els requisits necessaris per a dissenyar de manera òptima un bon envàs, embalatge i etiqueta.

L'assignatura de Disseny d'envasos, embalatges i etiquetes és una optativa de quart curs inclosa en el conjunt d'assignatures que configuren la menció de Disseny de producte industrial.

Els seus objectius formatius són:

- Promoure en l'alumnat la visió global del disseny d'envasos, embalatges i etiquetes, entenent-lo com una activitat en la que s'han de tenir molts factors en compte, des del producte al que acompanya fins al seu context físic i socioeconòmic.
- Dotar del coneixement i domini de les tècniques, les formes, els processos i les tendències del disseny d'envasos, embalatges i etiquetes i de les seves aplicacions industrials.
- Capacitar l'alumnat, a través de la pràctica, en la competència per al desenvolupament professional de projectes de disseny d'envasos, embalatges i etiquetes.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
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	CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte. CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabetos.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla. CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.
Competència	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 què s'inscriu el projecte.
Competència	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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb

	els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

- 1. Introducció al packaging.**
Perspectiva històrica.
Característiques funcionals.
Descripció del sistema-producte i del cicle de vida.
- 2. Packaging estructural**
Anàlisi de les necessitats específiques.
Forma, color, olor, volum i textures.
Ergonomia de l'envàs.
- 3. Comunicació i aspectes perceptius.**
Relació del pack amb la marca i el producte.
Relació del pack amb el producte, el client i l'usuari.
- 4. Materials i processos de producció.**



Vidre.
Paper i cartró.
Metall.
Plàstics.
Materials compostos.
Materials naturals.

5. Sostenibilitat aplicada al packaging

Estratègies d'ecodisseny
Anàlisi del cicle de vida
El pack com a residu

6. Legislació

Normativa específica
Identificació i codificació

7. Innovació en packaging

Últimes tendències
Design for all

8. Projectes

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

TIPUS D'ACTIVITAT ACTIVITAT HORES RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

S'aplica un sistema d'avaluació continuada, tenint en compte cadascuna de les activitats formatives dutes a terme, la participació activa en les diferents activitats programades i el progrés de l'alumne.

Es valora:

- El nivell tècnic i conceptual adequat als projectes.
- El nivell d'anàlisi, reflexió, comprensió i aplicació.
- Assistència i implicació personal en el procés d'aprenentatge al llarg de l'assignatura.

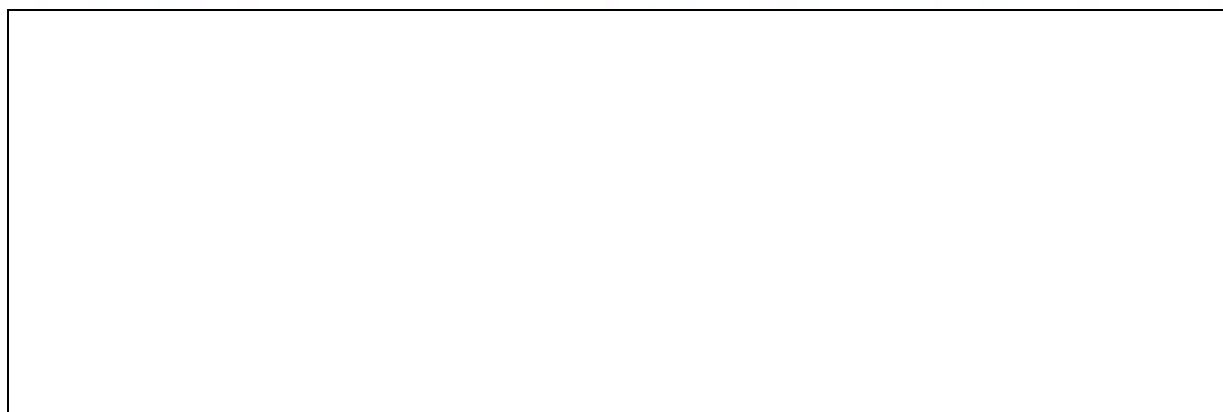
ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

(indicar amb un petit comentari els continguts a destacar de les lectures)



APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Disseny d'equipament domèstic
Codi	200682
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Primer semestre
Horari	dilluns de 13'30 a 14'30 divendres de 9 a 11
Lloc on s'imparteix	Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)
Llengües	Castellano y catalán

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Javier Nieto Cubero
Universitat/Institució	
e-mail	jnietoc@eina.cat
Horari d'atenció	Lunes 14.30-15.00

2. Equip docent

Nom professor/a	
Universitat/Institució	
e-mail	
Horari de tutories	

(Afegeu tants camps com sigui necessari)
(*) camps optatius

3.- Prerequisits

Se recomienda poseer nociones de modelado 3D.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Se trata de una asignatura optativa de cuarto curso dentro del marco de la materia de Procesos del diseño y que forma parte de las asignaturas que configuran la mención de Diseño de producto industrial.

El principal objetivo de la asignatura es aplicar la metodología y los procesos de diseño enfocados al equipamiento doméstico, bajo el punto vista de la empresa, el sector de actividad y las necesidades del usuario.

La asignatura pretende aportar un conocimiento básico sobre los sectores dentro del equipamiento doméstico, los factores clave de apalancamiento de estos, los requerimientos y características particulares de cada sector y las herramientas para analizar, comprender y aportar soluciones a las necesidades de los usuarios.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.
Competència	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 què s'inscriu el projecte.

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	CE17.1. 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.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

INTRODUCCIÓ

- Empresa y estrategia. Qué vendo, por qué vendo, a quién vendo
- Nuevos materiales en el ámbito residencial

MODULOS TEMÁTICOS

El contenido de la asignatura se planteará alrededor de 6 módulos temáticos :

1. COCINA, COMIDA Y LIMPIEZA. Pequeño y gran electrodoméstico, *tableware*, accesorios, baterías...
2. OCIO. Electrónica de consumo
3. BAÑO, ASEO y *WELLNESS*. Sanitarios, grifería, accesorios, dispensadores...
4. ILUMINACIÓN Y DOMÓTICA.
5. CAMBIOS DEMOGRÁFICOS. Nuevas tipologías de familia, *bebes*, *seniors*. Adaptabilidad
6. NUEVOS HÁBITOS DE CONSUMO. Nuevas oportunidades de producto

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Se estudiarán los diferentes sectores a través de seminarios y *workshops* de análisis y mediante proyectos dirigidos que permitirán profundizar en productos enmarcados dentro de las áreas concretas de actividad relacionadas con el equipamiento doméstico.

Cada módulo temático se abordará bajo la siguiente estructura:

- *Case studies*. Empresa, producto o marca emblemàtica:
OTL AICHER Y BULTHAUP. “La cocina para cocinar”, LEKUÉ, DYSON, BANG&OLUFFSEN,
ALESSI. “La fabbrica dei sogni”, IKEA, BRAUN y APPLE, NESPRESSO: El nuevo lujo
El alumno tendrá un importante papel participativo en estas sesiones.
- Workshops de análisis de las necesidades de un sector determinado
- Seminarios:
 - a) con un invitado empresa del sector ó
 - b) tecnologías o factores estratégicos del sector

En paralelo a los diferentes módulos se desarrollarán 3 proyectos dirigidos encuadrados en los sectores tratados en la asignatura.

La duración de cada uno de estos proyectos estará entorno a las 5-6 semanas.

Los proyectos se basarán en trabajo dirigido y tutorizado durante las sesiones generales y trabajo individual o en grupo fuera del aula.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

La evaluación de la asignatura se realizará en base a dos criterios fundamentales:

- Participación en clase: casos prácticos y workshops de análisis. El peso de este factor será del 30% de total
- Proyectos. Evaluación del progreso del proyecto, de su resultado final y su presentación. En el caso de trabajo por equipos, la nota se asignará también individualmente. El peso de la nota relativa a los 3 proyectos será del 75%

La asistencia mínima para la evaluación del alumno será del 75%

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
------------------------	-------	------------------------



9- Bibliografia i enllaços web



Disseny d'espais efímers

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200646

Crèdits: ECTS: 6.

Matèria: Processos de disseny.

Curs i període: 2on curs, 1r semestre.

Horari d'atenció als estudiants: dimarts de 14:15 a 15:15h.

2. Equip docent

Professor: Anna Alcobierre.

Email: aalcubierre@eina.cat

Llengua: Català.

3.- Prerequisits

No es demanen prerequisits oficials ni coneixements previs específics per a seguir correctament l'assignatura. Tot i així, és important haver superat satisfactòriament l'assignatura "Introducció als projectes de disseny".

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El disseny, com a disciplina pluridisciplinària, obre un gran ventall de línies de treball, i no només en relació a l'espai, a la forma o el contingut, també en relació al temps. Aquesta particularitat temporal és l'eix de l'assignatura, que traça un recorregut pels diferents espais que neixen per desaparèixer; des d'una presentació d'unes hores a una exposició d'uns quans mesos; des d'una campanya comercial a una pel·lícula; des d'un aparador al carrer a un espectacle a l'òpera.

Diferents disciplines com el disseny, l'arquitectura, la creació gràfica, la fotografia, l'audiovisual i l'escenografia, de vegades s'aglutinen en una única estructura, que durant un breu temps és observada i viscuda per el públic, i no és un fi en ella mateixa sinó una forma d'expressió d'un missatge.

Els objectius formatius principals són:

Conèixer les tipologies d'espais efímers, siguin de caràcter comercial, expositiu o escènic; considerant que es tracta d'esdeveniments que no són autònoms sinó que conviuen dins un marc físic, conceptual i sociocultural concret.

Identificar els llenguatges que intervenen als processos comunicatius, i tenir la capacitat de fer-los dialogar entre si per tal de potenciar un resultat comú. En aquest sentit l'estudiant haurà de compartir idees i formes de pensament, i desenvolupar les estratègies pròpies del treball en equips interdisciplinaris.

Assolir la capacitat de realitzar projectes dins els diferents sectors d'actuació del disseny dels espais efímers. Per tant, aprendre el procés de treball i poder aplicar una metodologia, adquirir els coneixements tecnològics específics, dominar les eines i materials pròpies de les produccions efímeres, així com entendre les relacions professionals.

6.- Continguts de l'assignatura

L'assignatura es divideix en tres blocs que coincideixen en tres formes d'expressió d'espais efímers, dins de cada bloc es durà a terme un projecte que estarà recolzat per una base teòrica fonamentada amb el següent guió:

- Antecedents històrics
- Referents a partir d'estudis de cas
- Tecnologia aplicada
- Relacions professionals
- Estudi de públics

Bloc 1. Espais comercials

- 1.1. Tipologies d'espais: estands, aparadors, pop-up stores, displays per publicitat, esdeveniments.
- 1.2. Llenguatge i comunicació: lligat a les accions comercials tan a nivell d'empreses com d'institucions s'estudiaran els conceptes relacionats: visual merchandising, retail, PLV, branding.
- 1.3. Projectació espacial i disseny industrial: construcció d'espais tenint en compte les estructures i normatives de les diferents tipologies, i la transformació i l'adaptació a diferents continents.

Bloc 2. Espais expositius

- 2.1. Tipologies d'espais: exposicions temporals, exposicions itinerants, pavellons, instal·lacions.
- 2.1. Llenguatge i comunicació: enfocat a la divulgació de continguts culturals, vinculats al patrimoni i a la política cultural institucional. Analitzar les tipologies dels dissenys expositius: textual, informatiu, escenogràfic, interactiu, objectual, etc. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.
- 2.3. Projectació espacial i disseny industrial: construcció d'espais tenint en compte les estructures i normatives de les diferents tipologies, els recorreguts possibles i la transformació i l'adaptació a diferents continents, així com la facilitat de transport i muntatge.

Bloc 3. Espais escènics

- 3.1. Tipologies d'espais: escenografia teatral, direcció d'art al cinema i la televisió, escenaris musicals de presentacions i conferències, esdeveniments i rituals.
- 3.2. Llenguatge i comunicació: dramaturgia i llenguatge escènic.
- 3.3. Projectació espacial i disseny industrial: construcció d'espais tenint en compte les estructures i normatives de les diferents tipologies. La maquinària escènica i els espais teatrals. Materials i recursos escenogràfics.

8.- Avaluació

Modalitats 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.

Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la presentació de projectes. El 75 % de la nota correspon al nivell de resolució, presentació de la documentació que es determini i a la defensa oral dels projectes. El 25% de la nota correspon al seguiment de la participació activa en les tutories, tallers i sessions conjuntes de treball i correcció. Dins aquest 25 %, el 10 % correspon a l'assistència.



L'assistència a classe és obligatòria; els estudis del Grau de Disseny son 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 falta d'assistència no justificada de més del 25% de les classes comporta un no presentat. 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 els treballs de curs, hagin o no hagin assistit a classe, tindran la qualificació de "No presentat".

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Disseny i Gestió Cultural
Codi	200685
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Primer semestre
Horari	<i>dimarts 10 a 11'15 i dimecres de 9'30 a 10'30</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Eina Centre Universitari de Disseny i Art (aula a determinar)</i>
Llengües	Català / Castellà
Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Lluís Nacenta
Universitat/Institució	Eina - UAB
e-mail	lnacenta@eina.cat
Horari d'atenció	xxx

3.- Prerequisits

No hi ha prerequisits específics per a cursar aquesta assignatura.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Disseny i Gestió cultural és una assignatura optativa de quart curs oberta a estudiants de qualsevol menció i específicament requerida per aquells que desitgin cursar la menció de Cultura visual.

En aquesta assignatura no es tractarà la gestió cultural com un mer procés de selecció, organització i presentació al públic dels béns culturals (tot i que aquest és pròpiament el sentit de la paraula "gestió"), sinó com una activitat profundament vinculada al procés de producció d'aquests béns. Les condicions materials concretes per a la creació artística condicionen fortament el resultat d'aquesta creació, i és per això que l'activitat del gestor cultural queda estretament imbricada amb la del creador mateix. D'acord amb aquesta concepció de la gestió cultural, el paper que el disseny hi té no pot quedar reduït al de la comunicació i la difusió, sinó que necessàriament intervindrà també en el procés de concepció i desenvolupament dels projectes de gestió cultural, contribuint i condicionant el seu plantejament, el seu sentit i la seva realització concreta.

Els objectius formatius d'aquesta assignatura són bàsicament tres:

- Assolir un bon grau de coneixement del context actual de la gestió i la producció culturals al nostre país.
- Conèixer els diferents papers que un bon dissenyador pot desenvolupar en un projecte de gestió cultural.
- Tenir coneixement dels nous models de gestió cultural que avui comencen a aparèixer, per tal de poder proposar alternatives de finançament i d'organització dels processos creatius de cara al futur.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	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	CE11.6. Identificar els agents socials que participen de la cultura del disseny i definir les seves funcions i la seva interacció en el sistema del disseny. CE11.7. Comparar les característiques de diferents cultures del disseny
Competència	CE12 Demostrar conèixer l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials.
Resultats d'aprenentatge	CE12.1. Distingir les característiques i funcions de les diferents institucions que configuren la cultura del disseny CE12.2. Distingir les diferents tradicions en la pedagogia de les arts aplicades i del disseny.
Competència	CE18 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.
Resultats d'aprenentatge	CE18.1. Valorar críticament els cànons i criteris d'avaluació establerts en la cultura del disseny. CE18.2. Redactar un assaig acadèmic de crítica del disseny. CE18.3. Plantejar una estratègia de divulgació i difusió de la cultura del disseny.
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	CE19.2. Descriure les diferents tendències en la didàctica del projecte. CE19.3. Plantejar un projecte de recerca en disseny.
Competència	CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

L'assignatura es divideix en les quatre grans àrees temàtiques:

1. L'estatus de l'artista, del productor i del gestor cultural.
 - 1.1. Formació educativa.
 - 1.2. Activitat professional.
 - 1.3. Opcions de compatibilitat i desplaçament entre aquests tres papers.
2. El paper de les institucions en la gestió cultural.
 - 2.1. Institucions públiques.
 - 2.2. Institucions privades.
 - 2.3. Finançament, rendiment, visibilitat.
3. El disseny en la gestió cultural.
 - 3.1. El nom fa la cosa?
 - 3.2. Comunicació, visibilitat, circulació.
 - 3.3. L'establiment del sentit en l'era del disseny integral.
4. Models transversals de gestió cultural.
 - 4.1. De la concentració individual dels rols al desplaçament col·lectiu de les activitats.
 - 4.2. La permeabilitat del context social: processos *participatius*?
 - 4.3. De la gestió administrativa a la gestió disruptiva.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

La metodologia docent d'aquesta assignatura cosistirà en tractar cada àrea temàtica a partir de quatre activitats diferents:

- Exposició del marc conceptual.
- Lectura i comentari de textos de referència.
- Estudi i comentari de casos concrets de gestió i disseny.
- Realització de propostes de disseny i de reflexions escrites o presentacions orals.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Classes teòriques	15%	CE11, CE19, CT17
Seminaris de discussió	15%	CE11, CE18, CT17

Supervisades

Redacció i presentació de treballs	25%	CT1, CT6, CT17
Avaluació	15%	CE11, CE18, CE19, CT1, CT6

Autònomes

Lectura de textos		CE11, CT6
Cerca de documentació	10%	CE12, CE19, CT6, CT17

8.- Avaluació

Les evidències d'aprenentatge a partir de les quals es qualificarà l'alumne són de quatre tipus:

- Breus exposicions orals a la classe (30% de la nota).
- Breus reflexions escrites (30% de la nota).
- Propostes de disseny (30% de la nota).
- Participació a la classe (preguntes, comentaris, aportacions crítiques) (10% de la nota).

Per l'avaluació de les exposicions orals i les reflexions escrites es tindrà en compte:

- La tasca d'investigació i documentació prèvia, el fet de no limitar-se a la informació aportada pel professor.
- Originalitat i capacitat crítica respecte la informació de què es disposa i els continguts presentats a l'assignatura.
- Claredat i precisió en l'expressió oral i escrita.
- La capacitat de síntesi.

Per l'avaluació de les propostes de disseny es tindrà en compte:

- La qualitat de la proposta en si.
- El seu interès en relació a la temàtica tractada en cada entrega.
- La capacitat de presentar-la i explicar-la amb claredat.

Tant les entregues dels treballs escrits i les propostes de disseny com les presentacions orals hauran de realitzar-se en la data fixada prèviament. En cas que l'alumne tingui algun impediment per a realitzar l'entrega en la data fixada, haurà de justificar-ho i avisar el professor almenys 24 hores abans de la data fixada, per tal que aquest pugui fixar una data d'entrega alternativa. En cas contrari el treball es considerarà com a "no presentat".

Un cop el professor hagi corregit i retornat a l'alumne el treball presentat, aquest podrà demanar de revisar i comentar la correcció en les hores que el professor té destinades a l'atenció als alumnes.

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

(indicar amb un petit comentari els continguts a destacar de les lectures)

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	<input type="text" value="Disseny de Mobiliari"/>
Codi	<input type="text" value="200683"/>
Crèdits ECTS	<input type="text" value="5"/>
Curs i període en el que s'imparteix	<input type="text" value="4rt curs. Primer semestre"/>
Horari	<input type="text" value="(link a la pàgina web del centre o titulació)"/>
Lloc on s'imparteix	<input type="text" value="Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)"/>
Llengües	<input type="text"/>

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	<input type="text" value="Antoni Pallejà"/>
Universitat/Institució	<input type="text"/>
e-mail	<input type="text" value="apalleja@eina.cat"/>
Horari d'atenció	<input type="text"/>

2. Equip docent

Nom professor/a	<input type="text"/>
Universitat/Institució	<input type="text"/>
e-mail	<input type="text"/>
Horari de tutories	<input type="text"/>

(Afegeix tants camps com sigui necessari)
(* camps optatius)

3.- Prerequisits

Per seguir correctament l'assignatura es necessita dominar la representació d'objectes tridimensionals mitjançant programes informàtics, com poden ser l'autocad o el Solidworks.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Disseny de mobiliari és una optativa de quart curs que pertany al conjunt de matèries de Processos del disseny. Forma part de la Menció de Disseny de producte industrial.

A través de l'assignatura es vol donar una visió global de com és el context del disseny de mobiliari avui en dia: Quines són les característiques pròpies com a sector, a quines necessitats específiques ha de respondre i alhora veure un marc general de com actuen dissenyadors i empreses en l'actualitat.

Els objectius són assimilar el procés d'anàlisi i interpretació d'aquest entorn concret, adquirir visió crítica sobre les necessitats que el disseny ha de solucionar i el valor que ha d'aportar i aprendre a resoldre formalment i constructivament elements de mobiliari.

L'alumne ha d'acabar tenint una visió àmplia del sector del mobiliari, ser capaç de detectar les necessitats concretes dels diferents tipus d'encàrrec i formalitzar i preparar per la producció els elements de mobiliari.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
Competència	CE6 Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabets llatins.
Resultats d'aprenentatge	CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte. CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabets.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla. CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i

	econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

L'assignatura aprofundirà en el disseny de mobiliari des de 3 aspectes diferents on s'analitzarà i treballarà sobre cada un d'ells.

El curs es divideix en 3 mòduls i cada un amb els següents continguts:

Mòdul 1: Disseny de mobiliari per la llar.

- 1.1 Referents històrics de disseny de mobiliari per a hàbitats.
- 1.2 Panorama actual. Empreses i dissenyadors.
- 1.3 Direcció creativa i posicionament de l'empresa de mobiliari.
- 1.4 Anàlisi de necessitats segons tipologia, funcionalitat i aportació de valor a l'entorn de l'habitatge
- 1.5 Transport i emmagatzematge.
- 1.6 Maquetes i prototips d'elements de mobiliari.

Mòdul 2: Disseny de mobiliari destinat al contract i col·lectivitats.

- 2.1 Context general en la creació de mobiliari destinat a espais d'ús col·lectiu.
- 2.2 Ergonomia i funcionalitat propis d'aquests espais.
- 2.3 Modularitat i optimització per adaptar-se a diferents necessitats de configuració.
- 2.4 Conservació i manteniment.
- 2.5 Materials emprats i producció industrial.

Mòdul 3: Disseny d'elements de mobiliari, produïts de forma no industrial, per un únic espai concret amb característiques específiques, que respon a necessitats de disseny d'interiors.

- 3.1 Estudi de casos.
- 3.2 Detectar i resoldre les necessitats úniques d'un espai concret.
- 3.3 Ús de materials i producció de peces úniques, no destinades a la reproducció industrial.

--

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Cada un dels tres mòduls finalitzarà amb un exercici d'estudi i pràctic. Com a punt de partida analitzarem i estudiarem el context de tots els factors que intervenen en el procés de producció de mobiliari per acabar resolent i formalitzant un element.

Els tres exercicis són els següents:

-Exercici mòdul1: Crear marca de mobiliari, de forma conjunta entre tots els alumnes, i dissenyar individualment un element de mobiliari que sigui coherent en com s'ha definit l'empresa.

Cada alumne dissenyarà una tipologia de mobiliari diferent per tal que finalment es complementin entre totes elles.

-Exercici mòdul2: Disseny de peça de mobiliari per l'equipament d'un espai d'ús col·lectiu com pot ser el cas d'un hall d'hotel.

-Exercici mòdul3: Creació d'un element de mobiliari pensat per resoldre necessitats específiques i úniques d'un espai concret. L'espai s'haurà de decidir prèviament.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades



Autònomes

8.- Avaluació

Cada un dels tres exercicis representen un 30% de la nota final.
El 10% restant aplica a criteris com l'actitud, esforç o l'evolució de l'estudiant
L'avaluació és continuada i l'assistència a classe obligatòria.

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--



APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Ergonomia, Percepció i Usabilitat
Codi	200657
Crèdits ECTS	6 crèdits
Curs i període en el que s'imparteix	3er curs, 1er semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	EINA
Llengües	Català i castellà

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Javier Nieto
Departament	
Universitat/Institució	
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	jnietoc@eina.cat
Horari d'atenció	Dijous de 15 a 16h

2. Equip docent

Nom professor/a	Albert Crispi
e-mail	acrispi@eina.cat
Nom professor/a	Elena Bartomeu
e-mail	ebartomeu@eina.cat
Nom professor/a	Pilar Gorriz
e-mail	pgorriz@eina.cat
Horari de tutories	Dijous de 15 a 16h

3.- Prerequisits



No hi ha prerequisits específics per a cursar l'assignatura

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Ergonomia, Percepció i Usabilitat és una assignatura de l'àmbit de tecnologia del disseny, que treballa al voltant de dades, raonaments i normatives aplicables en la relació establerta entre l'ésser humà i el seu entorn a partir del rigor teòric i la sistematització de resultats empírics.

Els objectius principals de l'assignatura son:

- Entendre l'ergonomia com un factor clau dins del procés de disseny, que articula el propi procés des de la base i no com a valor afegit. L'ergonomia facilita la vida quotidiana i la nostra relació amb els objectes, els missatges i els espais, dins del sistema global de relació de l'ésser humà en l'entorn.
- Entendre l'ésser humà com a generador de mesures bàsiques per al procés de disseny. Cal conèixer les proporcions del cos humà i les condicions físiques i psicològiques en la interacció entre les persones, els productes i l'entorn.
- Conèixer i interpretar les normatives necessàries per a desenvolupar projectes de disseny.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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

CE 1.5 Evaluar objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables con el fin de detectar problemas de diseño en relación a las características y prestaciones de los materiales o los procesos de fabricación

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

CE 8.4. Usar adecuadamente los conceptos básicos de antropometría, fisiología de la percepción visual y ergonomía en el planteamiento y desarrollo de proyectos de diseño.

Competència

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

CE 11.5 Adaptar el proyecto a las normativas del contexto en que se plantea

Competència

CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

6.- Continguts de l'assignatura

BLOQUE 1

Ergonomia, persona y diseño

- Definición, alcance y aplicación
- Persona, máquinas, sistemas. Sistema Persona-Máquina
- El ser humano como sistema de medidas

Antropometría y Biomecánica

- Sistema musculo-esquelético
- Ergonomía postural
- Ergonomía estática y dinámica
- Movimientos, limitaciones, ángulos de confort
- Campos de visión
- Lectura, interpretación y utilización de tablas antropométricas. Tratamiento estadístico
- Dimensiones antropométricas generales y aplicadas
- Criterios de diseño basados en la antropometría

Componente cognitivo

- Relación persona máquina
- Percepción: procesos básicos, bases fisiológicas, sensaciones y comportamientos
- Psicología del color
- Semiótica
- Concepto de confort

Ergonomía y entorno

- Entorno espacial
- Entorno visual y lumínico
- Entorno acústico
- Entorno térmico y olfativo



BLOQUE 2

Sistema persona-objeto

Usabilidad

- Relación entre el uso del producto frente a las expectativas del usuario
- Evaluación de la usabilidad
- Semiótica del producto
- Usabilidad universal
- Nuevos escenarios de producto

Sistema persona-máquina. Interfaces

- Controles
- Electrónica de consumo
- Móviles, smartphones, ordenadores

Diseño de interacción

- Escenario actual. Evolución y cambio de hábitos del usuario
- Interfaces móviles, smartphones, ordenadores
- Web: Navegación, visualización, accesibilidad, legibilidad...

Diseño centrado en el usuario

Diseño para colectivos especiales (ancianos, niños, discapacitados)

7.- Metodologia docent i activitats formatives

L'assignatura es divideix en dues parts, una teòrica i una pràctica. La part teòrica es desenvoluparà en forma de classes magistras, on l'alumne tindrà un paper participatiu.

Les sessions teòriques es complementaran amb seminaris de caràcter pràctic.

Als seminaris es desenvoluparan diferents exercicis curts –entre una i dues sessions– i un projecte final més complexe –entre tres i quatre sessions–.

Els exercicis seran de caràcter individual, tot i que en alguns casos serà precís que l'alumne col·labori i interactui amb altres estudiants.



--

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

L'avaluació de l'assignatura es realitzarà a partir dels següents criteris:

Un 45% de la nota correspon a l'examen final, on s'avaluen els coneixements adquirits a la part teòrica de l'assignatura.

Un 45 % de la nota correspon a la mitjana de notes obtingudes en els exercicis pràctics realitzats als seminaris.

El 10% restant s'avaluarà amb l'assistència regular i la participació a classe.

La nota de l'examen i la nota individual de cada exercici ha de superar el 4 per tal de poder fer la mitjana final.

ACTIVITATS D'AVUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

RUBIN, J., *Handbook of usability testing*, Ed. Wiley Technical communication Library, New York: 1994.

PREECE, J. *Human-computer Interaction*. Ed. Addison Wesley, England: 1994.

PARDINES, F., *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*, Ed. Siglo XXI, México: 1993.

NIELSEN, J., *Usabilidad, Diseño de sitios web*, Ed. Prentice Hall, Madrid: 2000.

KANIZA, G., *Gramática de la visión. Percepción y pensamiento*, Ed. Paidós Comunicación, Barcelona: 1986.

JAUSET, J.A., *Estadística para periodistas, publicitarios y comunicadores*, Ed. UOC, Barcelona: 2007

DE GRANDIS, L., *Teoría y uso del color*, Ed. Cátedra, Madrid: 1985.

COSTA, J., *Diseñar para los ojos*, Colección Joan Costa, Ed. Costa punto com, Barcelona: 2007

BONSIEPE, G. *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*, Ed. Infinito, Buenos Aires: 1999.

BONSIEPE, G., *Las siete columnas del diseño*, Ed. GGili, Barcelona: 1990.

NEUFERT, E., *Neufert. Arte de proyectar en arquitectura*, Ed. GGili, 1982

STEEGMANN, E. i ACEBILLO, J., *Las medidas en Arquitectura*, Edk. GGili, Barcelona: 1983 i Revisió 2008.

BUSTAMANTE, A., *Ergonomía para diseñadores*, Ed. Mapfre, Madrid: 2008

DIFFRIENT, N.; TILLEY, A.R.; HARMAN, *Humanscale*, The MIT Press, Cambridge: 1981

FERRER VELÁZQUEZ y otros, *Manual de ergonomía*, Fundación Mapfre, Madrid: 1995

PAGE, A., *Guía de recomendaciones para el diseño de mobiliario ergonómico*, IBV, Valencia: 1992

CRONEY, John, *Antropometría para diseñadores*, Ed Gustavo Gili, Barcelona, 1978

PANERO, J.; ZELNICK, *Las dimensiones humanas en los Espacios Interiores. Estandares antropométrico*, Ed Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

PHEASANT, S., *Ergonomics, Standards and Guidelines for Designers*, British Standards Institution: 1987

WOODSON, *Human Factors Design Handbook*, McGraw-Hill, New York: 1992

HUGUES, WILLIAM J., *The Human Factors Design Guide*, THE HUGHES TECHNICAL CENTER: 2001

QUARANTE, Danielle, *Diseño industrial II. Elementos Teóricos*. Enciclopedia de diseño. CEAC, Lugar: 1992

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Escenografia
Codi	200686
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	Quart curs. Segon semestre
Horari	
Lloc on s'imparteix	
Llengües	

Professor/a de contacte

Nom professor/a	Anna Alcubierre
e-mail	aalcubierre@eina.cat
Horari d'atenció	xxx

2. Equip docent

Nom professor/a	Josep Rossell
e-mail	@eina.cat
Horari de tutories	xxx

3.- Prerequisits

No es demanen prerequisits oficials ni coneixements previs específics per a seguir correctament l'assignatura.

Tot i així, és important haver superat satisfactòriament l'assignatura "Disseny d'espais efimers" així com els àmbits específics de les assignatures de "Projectes 1 i 2".

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Existeix un debat en relació a quins són els límits de l'escenografia, l'origen, seguit per una llarga tradició és clarament teatral, en l'actualitat però la diversitat de camps on s'aplica aquesta disciplina és molt extensa.

L'assignatura s'enfoca cap a aquest caràcter polièdric del disseny perquè pugui donar resposta a la multiplicitat d'inputs en el sector del disseny d'espais escenogràfics.

Escenografia són tots els elements visuals que conformen un escenificació, bé siguin en relació a l'espai, a la il·luminació o a la caracterització del personatge; ja sigui l'escenificació destinada a representacions en viu, cinematogràfica, expositiva o destinada a esdeveniments.

Els objectius formatius principals són:

Conèixer les diferents aplicacions de l'escenografia, siguin de caràcter comercial, expositiu o escènic; considerant que es tracta d'esdeveniments que no són autònoms sinó que conviuen dins un marc físic, conceptual i sociocultural concret.

Identificar els llenguatges que intervenen als processos comunicatius, i tenir la capacitat de fer-los dialogar entre si per tal de potenciar un resultat comú. En aquest sentit l'estudiant haurà de compartir idees i formes de pensament, i desenvolupar les estratègies pròpies del treball en equips interdisciplinaris.

Assolir la capacitat de realitzar projectes d'escenografia. Per tant, aprendre el procés de treball i poder aplicar una metodologia, adquirir els coneixements tecnològics específics, dominar les eines i materials pròpies de les produccions, així com entendre les relacions professionals.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència CE1. (CE: competències específiques ...)

Resultats d'aprenentatge

CompetènciaCE7.

Resultats d'aprenentatge

Competència CT2. (CT: competències transversals)

Resultats d'aprenentatge

Competència CG3. (CGU: competències generals UAB, si no estan incloses a les CT)

6.- Continguts de l'assignatura

Considerem aquesta assignatura com una continuïtat de l'obligatòria de segon curs, "Disseny d'espais efimers", per tant s'aprofundirà en les línies presentades (bloc 2) i se'n obriran de noves, com l'escenografia cinematogràfica (bloc 1).

Bloc 1. L'escenografia cinematogràfica

- I.1. Introducció al coneixement de la direcció d'art en cinema i televisió i aproximació als elements que constitueixen un film. Definició de les funcions del dissenyador o escenògraf com a creador d'espais irrealis i responsable visual d'una pel·lícula.
- I.2. L'organització del departament d'art.
- I.3. Aplicació de la direcció d'art com a creació i elaboració dels espais necessaris per a desenvolupar una acció dramàtica. El guió i el projecte, la investigació i el desglossament, els dibuixos i les localitzacions.
- I.4. Recursos naturals i artificials que proporcionen la versemblança o credibilitat dels escenaris d'una ficció.
- I.5. Els decorats o escenaris. L'essència arquitectònica, l'ambientació, els elements com a recurs dramàtic o ambiental i altres elements inclosos als espais naturals existents i que necessiten una intervenció escenogràfica.
- I.6. La realització del projecte. La construcció de decorats a l'estudi, el decorat al carrer i el decorat

permanent.

I.7. Trucates, efectes especials, maquetes, l'art invisible i el físic-virtual.

L'estudiant haurà de realitzar un projecte de direcció d'art d'un dels decorats, en una suposada pel lícula, partint d'una història de ficció.

Bloc II. Investigació pràctica en l'àmbit de l'escenografia

Es desenvoluparan dos projectes de característiques molt diferents que marcaran la pauta d'aquest segon bloc.

Projecte 1

Disseny i realització d'un esdeveniment.

Estratègies característiques d'un procés creatiu col·lectiu.

La conceptualització d'un espai a partir d'una idea.

El projecte interdisciplinari.

D'un projecte d'idees a un projecte executiu.

La producció i el muntatge.

Projecte 2

Disseny d'un espai escenogràfic a escollir.

Referents contemporanis, l'escenografia avui.

Dissenyar oportunitats a partir de l'efímer.

La importància de la dimensió temporal als espais escènics.

Tecnologia aplicada a l'escenografia.

Metodologia del dissenyador o escenògraf.

La presentació d'un projecte, un esdeveniment en si mateix.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

TIPUS D'ACTIVITAT ACTIVITAT HORES RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- 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.

Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la presentació de projectes. El 75 % de la nota correspon al nivell de resolució, presentació de la documentació que es determini i a la defensa oral dels projectes. El 25% de la nota correspon al seguiment de la participació activa en les tutories, tallers i sessions conjuntes de treball i correcció. Dins aquest 25 %, el 10 % correspon a l'assistència.

Els estudiants que no presentin els projectes, hagin o no hagin assistit a classe, tindran la qualificació de "No presentat".



ACTIVITATS D'AVAUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--



Física aplicada al disseny

I. Dades de l'assignatura

Codi: 200640.

Crèdits: ECTS: 6.

Matèria: Física.

Curs i període: 1r curs, 2on semestre.

Horari d'atenció als estudiants: Dimarts de 13,45 a 14,45h

2. Equip docent

Professor: Raúl Oliva.

Email: roliva@eina.cat

Llengua: castellà/català.

3.- Prerequisits

No es demanen prerequisits oficials ni coneixements previs específics per seguir correctament l'assignatura.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura és una introducció al desenvolupament i aplicació de la racionalitat, les normes estrictes i l'exigència de verificació experimental als problemes físics i mecànics que l'alumne se li presentin a l'hora d'executar els seus projectes de disseny. Es busca que l'alumne desenvolupi la capacitat d'analitzar qualsevol problema tecnològic que se li presenti al seu nivell, i ho resolgui de manera senzilla i lògica, aplicant els principis bàsics coneguts.

S'estudiaran els principis i lleis de la física rellevants per a la pràctica del disseny, així com al coneixement de les qualitats físiques i mecàniques dels materials. I es formalitzaran, en llenguatge matemàtic les situacions més comunes en el desenvolupament de la pràctica del disseny.

Els objectius formatius són detallats a continuació, amb el recull de competències i resultats de l'aprenentatge.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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.I. Resoldre problemes bàsics d'estàtica, mecànica, dinàmica, òptica i electricitat, aplicant la formalització matemàtica de principis físics elementals.

Competència

CT20. Demostrar predisposició vers el rigor i l'experimentació propis del mètode científic.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc I

1. Propietats dels materials.

Propietats físiques, mecàniques, elèctriques, magnètiques i òptiques dels materials en general. Metalls. Materials ceràmics. Materials petris. Formigons. Ciments. Guixos. Fustes. Bituminosos. Plàstics. Vidres. Tèxtils. Compostos.

P1. - Detecció i definició de patologies de materials. Deducció, segons el coneixement de les qualitats físiques i mecàniques del material, de la causa d'aquesta patologia. I proposta de les possibles actuacions a realitzar.

Bloc II

2. Àlgebra vectorial.

Vectors lliscants. Sistemes de vectors. Centres de masses i moments d'inèrcia.

3. Càlcul de moments d'inèrcia i centres de massa de figures simples.

4. Introducció al càlcul bàsic d'estructures.

Conceptes bàsics. Càrregues en suports bàsics. Diagrames de moments. Equilibri i bolcada. Delimitació d'àmbits de càrregues en estructures lleugeres.

P2. - Aplicació del càlcul de les càrregues gravitatòries de l'objecte de disseny i pòrtics sotmesos a forces externes.

Bloc III

5. Termodinàmica.

Conceptes generals. Magnituds bàsiques. Lleis fonamentals. Transmissió de calor - fred.

6. Acústica.

Conceptes generals. Magnituds bàsiques. Lleis fonamentals.

7. Aspectes físics de la llum.

Concepte de llum. Magnituds bàsiques. Lleis fonamentals. Propietats òptiques de la matèria. La llum i la visió. Visió humana. Factors que intervenen en la visió. El color. Generalitats. Mescles.

P3. - Introducció al càlcul simplificat per al control tèrmic d'un espai. Introducció al càlcul simplificat de l'acústica d'un objecte de disseny. Introducció al càlcul de l'enllumenat artificial d'un espai.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Les classes estan estructurades en sessions teòriques i sessions pràctiques.

Els estudiants estaran dividits en 4 grups, i cada un dels grups rebrà una classe pràctica setmanal de 1,15 h. de durada. En aquesta classe es posaran en qüestió mitjançant exercicis i proves experimentals, els coneixements adquirits en les 2 classes teòriques de la setmana, cadascuna de les quals acollirà 2 dels 4 grups esmentats anteriorment. Aquestes sessions tindran una durada de 3 h.

L'assignatura es divideix en tres grans blocs temàtics, els quals es subdivideixen en diversos temes. La metodologia aplicada a cada tema, seguirà aproximadament l'esquema següent:

- Anàlisi i explicació teòrica del tema i problemes a solucionar.
- Plantejament de l'aplicació pràctica del tema, i resolució raonada del problema.
- Recerca i utilitat pràctica del tema d'estudi, (treball fora de l'aula).

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Classes magistrals teòriques, on es detecta el problema i s'explica com resoldre'l.	45h. 2 grups.	CE20.I.
	Taller: classes pràctiques on aplicar de manera raonada i lògica els coneixements adquirits en les classes magistrals teòriques.	22h.30' 4 grups.	CE20.I
Supervisades	Avaluació mitjançant proves escrites	5h.	CE20.I
	Avaluació mitjançant proves pràctiques	2h.30'	CE20.I
Autònomes	Treball autònom previ a l'aula: resolució d'exercicis pràctics.	75h.	CE20.I

8.- 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 l'apartat número 5 d'aquesta guia docent.

Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la presentació d'exàmens i exercicis pràctics. El 70 % de la nota correspon al nivell de resolució, presentació de la documentació que es determini i a la correcció de aquestes exàmens i exercicis pràctics. El 30% de la nota correspon al seguiment de la participació activa en les tutories, tallers i sessions de treball. Dins aquest 30%, el 20 % correspon a l'assistència.

Per optar a una qualificació de suficiència de l'assignatura, l'alumne tindrà l'obligació d'aprovar tots els exàmens i exercicis pràctics que es plantegin al llarg del curs.

L'assistència a classe és obligatòria; els estudis del Grau de Disseny són presencials. La falta no justificada d'assistència a més del 20% de les classes, comporta una qualificació de No Presentat. L'alumne que justifiqui la seva falta d'assistència a més del 20% de les classes, tindrà l'obligació de posar-se en contacte amb el professor, el qual li proposarà un criteri d'avaluació alternatiu, després de l'estudi concret del cas.

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Examen parcial del bloc de continguts 1.	1h.30' (15h. d'aplicació)	CE20.1
Exercici pràctic P1 del bloc de continguts 1.	(45h. d'aplicació)	CE20.1
Examen parcial del bloc de continguts 2.	2h (3h. d'aplicació)	CE7.9
Exercici pràctic P2 del bloc de continguts 2.	(15h. d'aplicació)	CE7.9
Examen parcial del bloc de continguts 3.	1h (15h. d'aplicació)	CE7.9 CE20.1
Exercici pràctic P3 del bloc de continguts 3.	(25h. d'aplicació)	CE7.9 CE20.1
Examen final.	3h. (7h.30' d'aplicació)	CE7.9 CE20.1

9- Bibliografia i enllaços web

-González, Josep Lluís; Casals, Albert; Falcones, Alejandro. *Les claus per a construir l'arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

-C.O.A.C. *25 Fichas de Patologías*. Barcelona: Col·legi Oficial d'Arquitectes de Catalunya, 1980.

-Serra, Rafael. *Les energies a l'arquitectura*. Barcelona: Edicions UPC, 1993.

-Allen, Edward. *Cómo funciona un edificio*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.

-Feijó Muñoz, Jesús. *Instalaciones de iluminación en la arquitectura*. Valladolid: C.O.A.V. - Universidad de Valladolid, 1994.

-Taboada, J.A. *Manual de luminotècnia OSRAM*. Madrid: Editorial Dossa, s.a., 1983.

-Ministerio de la Vivienda y Obras Públicas. *Nuevo Código Técnico de la Edificación*. Madrid: 2007.

10.- Programació de l'assignatura

La programació de l'assignatura es planteja com la introducció al desenvolupament i aplicació de la racionalitat, les normes estrictes i l'exigència de verificació experimental als problemes físics i mecànics que l'alumne se li presentin a l'hora d'executar els seus projectes de disseny.

A l'alumne se li lliurarà un document extern penjat del Campus Virtual de l'assignatura, on trobarà desglossats els diferents blocs de continguts de l'assignatura, així com la temàtica ampliada, i les peces i textos que de manera obligatòria haurà de servir per a la resolució de les pràctiques.

ACTIVITATS D'APRENTATGE

DATA/ES	ACTIVITAT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE
1a-8a setmana	Exposició de les propietats físiques, mecàniques, elèctriques, magnètiques i òptiques dels materials més utilitzats en el disseny. Detecció i definició de patologies de materials. Deducció, segons el coneixement de les qualitats físiques i mecàniques del material, de la causa d'aquesta patologia. I proposta de les possibles actuacions a realitzar.	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, diapositives, detalls ...	CE7.9.
9a-10a setmana	Explicació teòrica de les utilitats base de l'Àlgebra Vectorial per al disseny. Càlcul pràctic de moments d'inèrcia i centres de massa de figures simples.	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	CE20.1.
11a-12a setmana	Explicació teòrica de com realitzar un càlcul bàsic d'estructures senzilles. Càlcul de les càrregues gravitatòries de un objecte de disseny.	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	CE20.1.
13a-14a setmana	Explicació teòrica sobre Termodinàmica. Introducció al càlcul simplificat per al control tèrmic d'un espai.	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	CE7.9. CE20.1.
15a setmana	Explicació teòrica sobre Acústica. Introducció al càlcul simplificat de l'acústica d'un objecte de disseny.	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	CE7.9. CE20.1.
16a-17a setmana	Explicació teòrica sobre Llum. Introducció al càlcul de l'enllumenat	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al	CE7.9. CE20.1.



	artificial d'un espai.		campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	
18a setmana	Repàs de tots els continguts teòrics de l'assignatura	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules, diapositives ...	CE7.9. CE20.1.

LLIURAMENTS

DATA/ES	LLIURAMENT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE
8a setmana	Examen parcial Bloc 1.	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	CE20.1.
8a setmana	Exercici pràctic P1	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	CE20.1.
12a setmana	Examen parcial Bloc 2.	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	CE7.9.
12a setmana	Exercici pràctic P2	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Campus virtual.</i>	Problemes i exemples plantejats resolts i solucions a les situacions plantejades.	CE7.9.
18a setmana	Examen parcial Bloc 3.	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula E1</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ...	CE7.9. CE20.1.
18a setmana	Exercici pràctic P3	<i>Eina, Escola de Disseny i Art.</i>	Problemes plantejats resolts i	CE7.9. CE20.1.



		<i>Aula EI</i>	solucions a les situacions plantejades.	
19a setmana	Examen Final	<i>Eina, Escola de Disseny i Art. Aula EI</i>	Apunts recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ... i solucions a les situacions plantejades.	CE7.9. CE20.1.

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Fotografia
Codi	200687
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs segon semestre
Horari	<i>divendres de 11'15 a 14'30</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Eina. Centre Universitari de Disseny i Art</i>
Llengües	<i>Català / Castellà/ Anglès</i>
<u>Professor/a de contacte</u>	
Nom professor/a	Núria Andreu
Universitat/Institució	Eina - UAB
e-mail	nandreu@eina.edu
Horari d'atenció	<i>Dimecres 12-13.30h</i>

3.- Prerequisits

Tenir els coneixements bàsics del funcionament de la càmera fotogràfica i dels recursos expressius del llenguatge fotogràfic. Es recomanable el coneixement de programes d'edició gràfica i postproducció d'imatges per ordinador . S'aconsella el seguiment previ de l'assignatura de Introducció a la Fotografia o bé demostrar el nivell nivell requerit amb l'aportació d'un treball fotogràfic o book personal a l'iniciar el curs.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Aquesta assignatura es contextualitza en les disciplines professionals vinculades amb la creació visual i els diferents gèneres fotogràfics.

Els objectius formatius de l'assignatura són:

Preparar a l'estudiant en una carrera professional com a creador visual vinculat al món del disseny i de l'art contemporani.

Proporcionar els coneixements teòrics sobre història i teoria de la fotografia per investigar, desenvolupar i posicionar el treball personal de creació fotogràfica.

Desenvolupar les pròpies idees, de forma activa e independent i preparació per a les pràctiques professionals en el procés de creació, producció i edició de les imatges fotogràfiques.

Aplicació de la fotografia als mitjans impresos: llibres, revistes i mitjans electrònics digitals: vídeo, webs, o bé preparació de formats expositius.

Perfeccionament de la tècnica fotogràfica mitjançant la experimentació i l'aplicació pràctica al laboratori digital i revelatge analògic.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE3.2. Aplicar les qualitats plàstiques i expressives en la formalització dels projectes de disseny. CE3.3. Aplicar els diferents procediments fotogràfics en funció de les necessitats comunicatives i expressives del projecte de disseny. CE3.4. Utilitzar els diferents procediments i tècniques fotogràfiques adaptant-les als requeriments del projecte.
Competència	CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió visual mitjançant la utilització de la càmera fotogràfica
Resultats d'aprenentatge	CE4.1.Descriure els condicionants tècnics i els potencials expressius de les diferents tècniques d, impressió analògica i digital, CE4.2. Utilitzar els recursos expressius de la fotografia per a la generació d'imatges. CE4.3. Desenvolupar projectes artístics en diferents formats: edicions, instal·lacions, peces per a exposició, etc.
Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.3. Combinar les tècniques artístiques tradicionals amb els mitjans digitals de manipulació de la imatge.
Competència	CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.
Resultats d'aprenentatge	CE22.1. Relacionar els llenguatges plàstics amb les possibilitats comunicatives i expressives de les diferents tècniques artístiques.
Competència	. 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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

Contingut general del curs:

Estudi de la fotografia aplicada als diferents gèneres fotogràfics (paisatge, arquitectura, retrat, objectes, documental i art). Contextualització dels diferents gèneres fotogràfics en la història de la fotografia. Preparació, realització, anàlisi i selecció de una sèrie de fotografies responent a un encàrreg o projecte fotogràfic en l'àmbit editorial o expositiu. Finalment l'alumne adquireix la independència per seguir un procés de creació fotogràfica aplicable a les necessitats professionals del món del disseny i/o de l'art contemporani.

Continguts específics dels tallers:

-El taller de documental tracta del seguiment del procés de creació: desde la recerca documental a la producció, selecció i edició de les imatges per documentar un tema social o històric.

-El taller d'arquitectura tracta la reconstrucció d'un projecte arquitectònic o bé del paisatge urbà mitjançant la mirada de la càmera fotogràfica. Estudi de les possibilitats del format mitjà i de les tècniques de la càmera de gran format per la correcció de la perspectiva òptica.

-El taller de retrat aprofundeix en el treball d'estil i estètica amb l'utilització de la càmera i la il.luminació. Estudi de l'ús social i psicològic del retrat segons la relació context-subjecte-operador.

-El taller d'art és una reflexió sobre la fotografia com a mitjà de comunicació i d'expressió personal. Estudi de la fotografia com a procés en la multidisciplinarietat de l'art contemporani.

-El taller de fotografia posa en pràctica les tècniques i la producció d'imatges de qualitat al laboratori fotogràfic digital i analògic, i dona a conèixer dels diferents suports en paper i formats digitals per la presentació i exhibició de les imatges fotogràfiques: per l'ordinador, en xarxa o projectades o la impressió sobre paper fotogràfic.



7.- Metodologia docent i activitats formatives

El curs s'organitza amb unes classes teòriques de història, teoria i tècnica professional de la fotografia. De forma pràctica, mitjançant la realització de tallers, l'alumne adquireix la independència per seguir un procés de creació fotogràfica aplicable a les necessitats professionals del món del disseny i de l'art contemporani. La finalitat del curs es la realització d'un **projecte** i un **book** de presentació del treball personal. Cada projecte s'ha de contextualitzar amb una memòria escrita que inclou la **recerca teòrica** i la documentació sobre la temàtica que es vol tractar. L'alumne ha de triar una temàtica del seu interès, relacionada amb un dels gèneres fotogràfics, per realitzar el seu projecte.

El curs es distribueix en la realització de tres **tallers** pràctics o *workshops*, dirigits per professionals de la fotografia, relacionats amb un gènere fotogràfic específic entre els següents: documental-arxiu, l'arquitectura-paisatge, i retrat-objecte, art-ciència. Cada taller inclou una activitat o proposta a seguir per realitzar durant quatre setmanes.

El curs s'inicia amb la presentació dels diferents tallers i una sessió d'iniciació al laboratori fotogràfic analògic. Les sessions de laboratori i història de la fotografia són paral·leles a la realització dels tallers. La **història de la fotografia** serveix per contextualitzar el treball de gènere amb referències històriques i autors exemplars. El **taller de laboratori** serveix per controlar la qualitat fotogràfica de les imatges produïdes, sigui amb el tractament digital o bé el seguiment del procés de revelatge analògic al laboratori.

Visita a un laboratori per controlar la qualitat de color i la impressió de les imatges



*TIPUS
D'ACTIVITAT*

ACTIVITAT

HORES

*RESULTATS
D'APRENTATGE*

Dirigides

Taller de Documental	9	Narració visual i Edició gràfica
Taller d'Arquitectura	9	Objectius i Perspectiva òptica
Taller d'Art	9	Expressió personal i llenguatge

Supervisades

Projecte personal	15	Valoració i anàlisi de les imatges
Book professional	15	Preparació per la pràctica professional
Taller de laboratori	9	Control de la qualitat i procés de producció

Autònomes

Recerca documental i històrica	10	Valoració i contextualització de les propostes
Realització de les fotografies	40	Coneixement del mitjà d'expressió
Visita a un laboratori	3	Control de qualitat i anàlisi de color

8.- Avaluació

S'avaluarà la independència amb l'execució i desenvolupament de les temàtiques segons uns criteris i estil personal. La qualificació obtinguda deriva del procés seguit per l'estudiant durant la realització dels tallers i els resultats aconseguits en la presentació final del projecte personal.

Avaluació continuada dels continguts de l'assignatura realitzats en cada taller. En cada taller s'avalua: la innovació de la temàtica, la recerca teòrica i el material documental que acompanya el treball, el seguiment del procés i els resultats i disseny de la presentació de la proposta.

L'estudiant ha de demostrar el coneixement del procés analògic-digital de realització i producció d'imatges, el control de qualitat del laboratori fotogràfic i la utilització del format adequat segons els mitjans a utilitzar.

Finalment s'avalua el conjunt amb la realització d'un book personal i l'aprofundiment d'una de les propostes realitzades durant els tallers com a projecte personal

La nota final inclou una valoració del treball de l'alumne realitzat durant el curs segons:

40% realització del **projecte personal**

20% **qualitat fotogràfica i disseny de la presentació**

10% **recerca teòrica i documentació**

20% seguiment dels **tallers pràctics**

10% **book personal**

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

*RESULTATS
D'APRENTATGE*

Recerca teòrica i documentació		Elaboració d'una memòria de treball
Tallers		Pràctica i adquisició de tècnica i teoria dels diferents gèneres fotogràfics
Procés de treball		Independència i professionalitat en el seguiment del procés fotogràfic

9- Bibliografia i enllaços web

Benjamin, W. , “Pequeña historia de la fotografía” en *Sobre la fotografía*, Valencia: Pre-textos, 2004

Burquin, V., *Thinking Photography*, (London: MacMillan Press), 1982

Freund, G., *La fotografía como documentos social*, Barcelona: Gustavo Gili, 1993

Mellado, J. M., *Fotografía digital de alta calidad*, Barcelona: Artual, 2006

Newhall, B., *Historia de la Fotografía*, Barcelona: Gustavo Gili, 2002

Trachtenberg,A., *Classics essays on Photography*, New Haven: Leete's Island Press, 1980

Wells ,L., *The Photography reader*, New York: Routledge, 2003



10.- Programació de l'assignatura
GRUP/S: _____

(la programació de la assignatura explicitarà les activitats formatives i els lliuraments, segons les taules següents. En aquest requadre el professor pot introduir un text explicatiu de la programació de l'assignatura o, si cal, fer referència a un document extern que haurà d'estar al campus virtual de l'assignatura)

ACTIVITATS D'APRENTATGE

DATA/ES	ACTIVITAT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE

LLIURAMENTS

DATA/ES	LLIURAMENT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE



Gestió de projectes de disseny

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200651

Crèdits: ECTS 6

Matèria: Empresa

Curs i període: 2on curs, 2on semestre.

Horari d'atenció als estudiants: dijous de 13:45 a 14:45 h.

2. Equip docent

Professora: Dolors Soriano

Email: dsoriano@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

No hi ha prerequisits per l'assignatura *Gestió de projectes de disseny*. Tot estudiant que hagi cursat el primer curs del Grau de Disseny està qualificat per cursar-la.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura s'emmarca dins de la matèria "Empresa", que comparteix amb les assignatures 'Disseny i empresa' i 'Direcció de disseny'. Tot centrant-se en la gestió de projectes, "Gestió de projectes de disseny" es va endinsant en els continguts propis de la gestió, tenint com a objectiu la comprensió de tots aquells factors de gestió imprescindibles per tirar un projecte de disseny endavant, com son la correcta definició del projecte, la planificació temporal, la gestió dels recursos, el lideratge, el treball amb equips, la prevenció dels riscos, etc..

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

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.

Resultat

CE.11.2. Analitzar les condicions i sistemes de funcionament habituals per a la contractació externa de serveis de disseny.

Competència



CE13. Planificar, organitzar, gestionar i administrar el desenvolupament de projectes de disseny, tant en el marc del treball professional autònom com en les organitzacions empresarials o institucionals.

Resultat

C.13.1. Planificar i organitzar un projecte de disseny establint objectius, cronograma de fases i lliuraments, definint els agents participants o col·laboradors del procés.

Competència

CE15. Demostrar que es disposa de coneixements sobre el marc legal en el qual es desenvolupen les activitats de disseny: models de contractació, registre de patents, marques, drets d'autor, etc.

Resultat

CE.15.1. Discernir tipologies de contractació dels serveis de disseny, descriure les seves característiques i identificar en quin sectors son més freqüents cadascuna.

CE.15.2 Analitzar el marc legal dels drets d'autoria que tenen els dissenyadors i la protecció dels seus dissenys.

Competència

CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.

Competència

CT6. Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

Competència

CT3. 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.

Competència

CT11. Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

6.- Continguts de l'assignatura

Tema 1. Definició del projecte

El client i els 'stakeholders'.

Anàlisi de necessitats.

Definició clara dels objectius del projecte.

Cas I. BMW Pez de Plata.



Tema 2. Planificació

Planificació.

Activitats, duració i esforç.

Les fites o marcadors.

Tècniques de programació clàssiques: diagrama en xarxa PERT i diagrama de GANTT.

Suport informàtic (MS Project i Coper)

El camí crític d'un projecte.

Cas II. TDW Tokio Designers Week

Tema 3. Gestió recursos humans

La gestió del talent.

L'equip.

Diferències culturals dins dels equips de treball.

Cas III. "Frohe Weihnachten"

Tema 4. *Gestió de recursos externs. Proveïdors*

La gestió dels recursos externs, els proveïdors.

Dels models clàssics al "win-win"

Qualitat, disponibilitat, preu.

Cas IV. El cas dels globus inflables

Tema 5. *Gestió del recursos financers*

Pressupostos

Control de costos. Cash-flow durant el projecte.

Umbral de rendibilitat

Cas V. Media-TIC l'edifici

Tema 6. *Marc legal*

Visats, registres, propietat intel·lectual.

Normatives nacionals i internacionals de contractació.

Concursos públics.

Cas VI. Concurs públic del CoNca

Tema 7. Gestió de riscos del projecte

Prevenió. Amortidors.

La gestió dels canvis d'abast.

Cas VII. The never ending website

Tema 8. Direcció i lideratge.

Estratègia vs. tàctica.

Anàlisi SWOT - Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats.

Benchmarking.

Context internacional.

La importància de la visió global.

Cas VIII. Ginger. The story behind Segway.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Activitats formatives	Ects	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes Teòriques	20%	Classes magistrals i debat en gran grup	C11, C13, C15
Seminaris de discussió de casos	20%	Presentació de casos, discussió crítica col·lectiva	C11, C13, C15, CT6, CT1, CT3
Lectura de textos per la preparació dels casos	20%	Treball autònom de lectura i preparació dels casos.	C11, C13, C15, CT11, CT3
Estudi	20%	Treball autònom de realització d'esquemes, i resums	C11, C13,
Recerca de documentació	5%	Ús de les bases de dades bibliogràfiques, consulta de fons documentals.	C15, CT1, CT11
Redacció de treballs	20%	Redacció d'un treball on es planifica la gestió de un projecte	CT1, C13, CT11
Avaluació	5%	proves escrites i presentacions orals	CT1, C13

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Classes magistrals i debats en gran grup	30	C112, C131, C151, C152
Supervisades	Anàlisi i discussió dels casos	15	C112, C131, C151, C152
Autònomes	Recerca documental i preparació dels casos	40	C151, C152, C131, C112



Preparació d'una plica per a concurs públic de disseny	8
Redacció d'un treball d'anàlisi dels riscos de un projecte	38

8.- Avaluació

Modalitats d'avaluació.

Avaluació continuada (participació, lectures...) 20%

Avaluació final (examen) 40%

Avaluació formativa (treball de recerca) 40%

Criteris d'avaluació.

Es considerarà no presentat l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver-ne justificat les absències.

En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb la professora, en el moment de la reincorporació, per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

La revisió ordinària de les qualificacions es realitzarà la setmana següent al lliurament de les correccions, en l'horari que la professora comunicarà.

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Una prova escrita. Setmana 19.	2	C112, C131, C151, C152
Lliurament d'un treball recerca riscos de un projecte	2	C131

9- Bibliografia i enllaços web

Lectures de referència sobre la gestió de projectes

Nokes, S; Greenwood, A.: *La guía definitiva de la gestión de proyectos. La vía rápida de todo ejecutivo para cumplir a tiempo y dentro del presupuesto.* Madrid: Pearson Educación, 2007

Newell, Michael W.; Grashina, Marina N. *Preguntas y respuestas sobre la gestión de proyectos*. Barcelona: Gestion 2000, 2004

Estratègia

"Steve Jobs and Jeff Bezos meet "Ginger"" (<http://hbswk.hbs.edu/archive/3533.html>) Excerpt from KEMPER, S.: *Code Name Ginger: The Story Behind Segway and Dean Kamen's Quest to Invent a New World*. Harvard: Business School Press, 2003

Trout, J.; Rivkin, S. *The Power of Simplicity*. Nova York: McGraw-Hill, 1998

Gestió d'equips. Motivació

Lundin, S.; C., Paul, H; Chritesen, J. *Fish!* Barcelona: Empresa Activa, 2001

Gestió d'equips. Diferències culturals

Hofstede, G. *Cultures and Organizations, Software of the Mind 200*. Nova York: McGraw-Hill, 1991

Lideratge

Conferència d'Steve Jobs (2005 at Standford University)

http://www.youtube.com/watch?v=UF8uR6Z6KLc&feature=player_embedded

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

Data/es	Activitat	Lloc	Resultats d'aprenentatge
Setmana 1 i 2	Classes magistrals del tema 1. Cas pràctic I.	A l'aula A l'aula amb preparació prèvia fora de l'aula.	C112, C131
Setmana 3 i 4	Classes magistrals del tema 2. Cas pràctic II.	A l'aula A l'aula amb preparació prèvia fora de l'aula.	C131
Setmana 5 i	Classes magistrals del	A l'aula	C131



6	tema 3. Cas pràctic III.	A l'aula amb preparació prèvia fora de l'aula.	
Setmana 7 i 8	Classes magistrals del tema 4. Cas pràctic IV.	A l'aula A l'aula amb preparació prèvia fora de l'aula.	C131
Setmana 9 i 10	Classes magistrals del tema 5. Cas pràctic V.	A l'aula A l'aula amb preparació prèvia fora de l'aula.	C131, C112
Setmana 11 i 12	Classes magistrals del tema 6. Cas pràctic VI.	A l'aula A l'aula amb preparació prèvia fora de l'aula.	C131, C151, C152
Setmana 13 i 14	Classes magistrals del tema 7. Cas pràctic VII.	A l'aula A l'aula amb preparació prèvia fora de l'aula.	C131
Setmana 15 i 16	Classes magistrals del tema 8. Cas pràctic VIII.	A l'aula A l'aula amb preparació prèvia fora de l'aula.	C131
Setmana 17	Tutories pel treball.	A l'aula	
Setmana 18 i 19	Prova escrita avaluació final Redacció del treball	A l'aula Fora de l'aula.	

Lliuraments

Data/es	Lliurament	Lloc	Resultats d'aprenentatge
----------------	-------------------	-------------	---------------------------------



Setmana 13	lliurament d'un treball consistent en la redacció d'una plica per a un concurs públic	A l'aula	C151, C131
Setmana 18	lliurament del treball d'anàlisi de riscos d'un projecte	A l'aula	C131, C112

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Gràfica en moviment (Motion graphics)
Codi	200688
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs Primer o segon semestre
Horari	Grup 1 (1er semestre) Dimarts 11'30 14'30 Grup 2 (2on semestre) Divendres de 11'30 a 14'30
Lloc on s'imparteix	Eina. Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona
Llengües	Català/Castellà

Professor/a de contacte

Nom professor/a	Diego Fernández
e-mail	dfernandez@eina.cat
Horari d'atenció	

2. Equip docent

Nom professor/a	Nicolás Rosales
e-mail	nrosales@eina.cat
Horari de tutories	



3.- Prerequisits

Cal un bon domini de programes de grafisme, com ara Photoshop i Illustrator

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Gràfica en moviment és una assignatura optativa de quart curs que pertany a la matèria de Processos del disseny i forma part dels crèdits que configuren la Menció de Disseny gràfic. L'objectiu final d'aquest curs és crear un arxiu de treballs amb prou qualitat perquè pugui ser mostrat a possibles entrevistes de feina i que hauria de reflectir un projecte integral de canal de TV. L'assignatura vol ajudar a crear professionals creatius, intel·ligents i segurs de si mateixos, que sàpiguen fer front a les diverses vicissituds d'aquesta professió. Amb aquest plus de qualitat, que era un valor afegit que ha distingit els alumnes d'Eina fent renéixer aquest punt d'experimentació, de creativitat i d'impacte.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
Competència	CE6 Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabets llatins.
Resultats d'aprenentatge	CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte. CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabets.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla. CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.
Competència	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 què s'inscriu el projecte.
Competència	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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb

	els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

El programa d'aquesta assignatura es basa en l'estudi de la gràfica en moviment a través de la realització d'un canal de televisió i de les seves interfícies gràfiques.

Tema 1. Comprensió del llenguatge de la gràfica i la topografia en moviment

Tema 2. Creació de la marca del canal

Tema 3. Creació dels separadors o cortinetes

Tema 4. Realització d'un informatiu, la seva capçalera i les diagramacions

Tema 5. Disseny d'un nombre més o menys extens de capçaleres de programes

Tema 6. Treball conceptual i realització d'un *storyboard*

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)



--

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

A la puntuació final s'estimaran tres variables:

- Assistència a classe i puntualitat: 10%
- Intervenció de l'alumne (segons el grau d'interacció de l'alumne a la classe, els comentaris i les crítiques): 20%
- Treballs (qualitat, inventiva, creativitat, presentació): 70%

L'assistència és obligatòria a totes les sessions, per tant cada falta no justificada descomtarà mig punt de la qualificació final.



--

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--

APLICATIU

GUIA DOCENT



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	<input type="text" value="Història de l'art i el disseny contemporanis"/>
Codi	<input type="text" value="200655"/>
Crèdits ECTS	<input type="text" value="6"/>
Curs i període en el que s'imparteix	<input type="text" value="3er curs, 1er semestre"/>
Horari	<input type="text" value="(link a la pàgina web del centre o titulació)"/>
Lloc on s'imparteix	<input type="text" value="Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)"/>
Llengües	<input type="text" value="català"/>

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	<input type="text"/>
Departament	<input type="text"/>
Universitat/Institució	<input type="text"/>
Despatx	<input type="text"/>
Telèfon (*)	<input type="text"/>
e-mail	<input type="text"/>
Horari d'atenció	<input type="text"/>

2. Equip docent

Nom professor/a	<input type="text" value="Isabel Campi"/>
Departament	<input type="text"/>
Universitat/Institució	<input type="text" value="Escola Eina de Disseny i Art"/>
Despatx	<input type="text"/>
Telèfon (*)	<input type="text"/>
e-mail	<input type="text" value="icampi@eina.cat isabelcampi@ono.com"/>
Horari de tutories	<input type="text"/>

(Afegeu tants camps com sigui necessari)
(*) camps optatius

3.- Prerequisits

Haver cursat les assignatures “Introducció a la teoria del disseny i l’art” (200639); “Introducció a la història del disseny i l’art” (200641) i “Història de l’art i el disseny moderns” (200645)

Tenir nocions dels marcs conceptuals, mètodes i principals autors d’història social de l’art i el disseny, i de les institucions artístiques així com nocions de les principals problemàtiques i conceptes filosòfics implicats en l’art i el disseny.

Tenir nocions bàsiques sobre la història de l’art i el disseny del segle XIX i XX. Entendre què és la modernitat.

4.- Contextualització i objectius formatius de l’assignatura

L’assignatura estudia la història del disseny i l’art de la segona meitat del segle XX. Un període atractiu perquè no queda gaire lluny de les vivències del alumne. Política i socialment és un període marcat per la Guerra Freda, les repercussions de la qual es deixen sentir en el disseny i l’art. També és un període interessant perquè es produeix la ruptura amb una idea de la modernitat que semblava intemporal.

El curs arrencarà amb l’art i el disseny en el context de la Guerra Freda i conclourà amb la recerca de nous paradigmes en el segle XXI. Entre mig es veuran les diferents escoles nacionals, tant en la gràfica com en el producte: Alemanya, Itàlia, Països Escandinaus, Estats Units i Espanya així com l’obra d’aquells artistes que assoleixen la maduresa a partir dels anys cinquanta.

Es parlarà dels diversos enfocaments possibles de la història del disseny així com de les problemàtiques relacions entre art i disseny que, partir dels anys seixanta adopten camins divergents.

Es pretén que l’alumne assoleixi una sèrie de coneixements històrics i els situï en el seu context social i polític. També es pretén que assoleixi un bon grau de cultura visual i sigui capaç de reconèixer estils i tendències.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE1. Demostrar que compren el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment el projectes i les activitats de disseny
Resultats d'aprenentatge	CE 11.6. Identificar els agents socials que participen de la cultura del disseny i definir les seves funcions i la seva interacció en el sistema de disseny. CE11.7. Comparar les característiques de diferents cultures del disseny
Competència	CE 12 Demostrar que coneix l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials
Resultats d'aprenentatge	CE 12. 1. Distingir les característiques i funcions de les diferents institucions que configuren la cultura del disseny. CE 12.2. Distingir les diferents tradicions en la pedagogia de les arts aplicades i el disseny
Competència	CE16 Demostrar, entendre i interpretar de manera pertinent i raonada textos d'història, teoria i crítica del disseny
Resultats d'aprenentatge	CE 16.1 Aplicar críticament els conceptes i mètodes de la història, teoria i crítica del disseny a nous objectius d'investigació
Competència	CE 19 Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i l'art
Resultats d'aprenentatge	CE 19.3 Plantejar un projecte d'investigació en disseny
Competència	CT 3 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.
Competència	CT 4 Demostrar interès per l'estudi de les llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT 6 Capacitat de treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en un projecte de disseny.
Competència	CT 15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT 2 Elaborar informes i treballs acadèmics
Competència	CT1. Capacitat de comunicació oral i escrita en llengua nativa i en altres llengües que permeti treballar en un context internacional

6.- Contingut s de l'assignat ura



1. El disseny en la guerra i la reconstrucció
 - El cartellisme a la Guerra Civil Espanyola
 - Les conseqüències de la investigació militar durant la Segona Guerra Mundial
 - Els programes de reconstrucció de la vivenda: del bloc de formigó a la Lewittown
2. Art i disseny durant la Guerra Freda
 - El món en dos blocs i el Teló d'Acer
 - El terror nuclear i disseny atòmic
 - Una guerra tecnològica: electrònica i ordinadors
 - De com Nova York va prendre el mercat de l'art a París
 - L'expresionisme abstracte americà contra el realisme socialista
 - L'informalisme
3. Art i disseny als EE. UU.
 - L'Estil Internacional
 - Les exposicions de disseny del MOMA
 - La societat de consum i el gust popular: el "Populuxe"
 - La Cranbrook Academy of Art
 - L'escola gràfica de Nova York
4. El disseny alemany i suís
 - L'Alemanya de postguerra. La desnazificació
 - El disseny entès com a forma d'organització social i de reconstrucció
 - Característiques del disseny alemany: la Gute Form
 - El cas Braun-Dieter Rams
 - Suïssa i l'estil tipogràfic internacional
5. La HfG d'Ulm
 - Orígens i fundació
 - Sis fases, sis idees
 - Fallida i tancament,
 - La continuïtat de les idees d'Ulm
5. El disseny italià
 - L'ajuda americana a la reconstrucció
 - Estil i individualisme
 - El paper de la revista *Domus*
 - Les Triennales
 - Els grans pioners del disseny Nizzoli, Ponti, Mollino
 - El cas Olivetti
6. El disseny escandinau
 - Una cultura identitària o una operació de màrketig?
 - Finlàndia: El cas d'Alvar Aalto
 - Dinamarca i Suècia
7. El disseny a l'Espanya franquista

El "desarrollismo"

Arquitectura dels anys cinquanta i seixanta. Coderch, el Grup R, etc.

Les institucions van al davant: Grafistes FAD, ADIFAD, ADG, etc.

Els pioners de la gràfica i de la democràcia

Els pioners del disseny industrial

El cas del País Basc

8. Les escoles nacionals gràfiques

Anglaterra, Alemanya, Holanda i Japó

El cartellisme als països de l'Est: Polònia, Hongria, Rússia

La gràfica d'utilitat pública a Itàlia i França

9. Segones avantguardes

L'art conceptual

El minimal

Entornaments i happenings

Arte povera i activisme

Op art i art cinètic

10. Art i disseny pop

El Pop-Art americà versus el Pop-Art britànic

Arquitectura Pop: Archigram, Archizoom, etc.

Psiquedèlia i gràfica Pop

El pop-futurista: Joe Colombo i Verner Panton

El moment inflable

11. La crisi de la modernitat

Els moviments underground i la força de la cultura juvenil

La "mort de l'arquitectura" i l'objectualitat dura

El pensament i la societat postmoderna

Arquitectura postmoderna: Venturi, Graves, Rossi, Botta, Krier

Disseny postmodern a Itàlia i Alemanya

El Macintosh i la crisi de la gràfica tradicional

12. El disseny als països comunistes

De l'estalinisme a l'era de Kruschef

La gràfica de la revolució cultural xinesa

El disseny dels equipaments socials

El disseny a la República Democràtica Alemanya

La desintegració de la Unió Soviètica i la caiguda del Mur de Berlín

13. El nou disseny espanyol

El restabliment de la democràcia.

Una nova cultura del lleure: revistes, botigues i bars

Disseny gràfic per a les institucions i empreses estatals

Una nova generació de dissenyadors

1992 Els jocs Olímpics i l'Expo de Sevilla

14. Anys 90: la recerca de nous valors ètics
La crisi ambiental i l'ecodisseny
L'entorn democràtic i el disseny per a tothom
15. Últimes tendències del segle XX
Gràfica postmoderna
Globalització i digitalització
Biodesign i blobisme
Minimalisme

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Activitats formatives	ECTS	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes Teòriques	20%	Classes magistrals i debats en gran grup	CE 11, CE12
Seminaris de discussió de textos i obres artístiques	10%	Presentacions de textos i obres artístiques i discussió crítica col·lectiva	CE 16, CT1, CT4, CT6
Lectura de textos	25%	Treball autònom de lectura comprensiva de textos	CE 16
Estudi	20%	Treball autònom de realització d'esquemes i mapes conceptuals i resums	CE11, CE12, CT3
Recerca de documentació	5%	Ús de bases de dades bibliogràfiques a partir de paraules clau, consulta de fonts documentals en biblioteques especialitzades i arxius	CE 19, CT3
Redacció de treballs	20%	Redacció d'un assaig a partir d'una guia per a la seva realització	CE 19, CT2, CT6
Avaluació	5%	Proves escrites i presentacions orals	CE11, CE12, CT1

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Classes magistrals i debats en gran grup	30	CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CT 6
--	----	---------------------------------

Supervisades

Realització d'anàlisis interpretatives d'obres d'art, disseny, cinema i exposicions	8	CE 16.1, CT4, CT1
Esquemes, presentacions i discussions de les lectures obligatòries	22	CE 16.1, CT4, CT1

Autònomes

Preparació de les lectures del curs	20	CE 16.1
Realització d'un estat de la qüestió sobre un tema donat (en equip)	30	CE 19.3, CT 2, CT 3, CT 6
Estudi	30	

8.- Avaluació

Avaluació continuada:

- **30%** : Participació oral activa als seminaris: s'avaluarà la participació i l'esforç d'elaboració i comentaris a propòsit dels textos i pel·lícules examinats a classe.
- **20%** : Entrega de dos treballs de crítica realitzats en equip de 3 persones i amb prèvia presentació oral. La nota es donarà en un termini breu.

Avaluació formativa:

- **20%**: Realització d'un treball d'investigació en equip (2-3 persones) consistent en l'elaboració d'un estat de la qüestió de les fonts d'informació històrica relativa a un autor de la segona meitat del segle XX.

Avaluació final:

- **30%**: Dues proves escrites consistents en el comentari documentat d'algunes obres i una pregunta de caràcter teòric referida als continguts principals exposats a classe i als textos. La primera prova servirà per alliberar matèria i no caldrà repetir-la si està aprovada.

Es considerarà "no presentat" l'alumne que no assoleixi una assistència mínima del 80% de les classes i seminaris de manera no justificada. L'alumne ha de presentar en tots els cassos els exercicis demanats i haurà de fer un treball substitutori en el cas de no haver assistit a alguns dels seminaris. En aquest cas l'alumne s'ha de posar en contacte amb el professor per a determinar la recuperació de els activitats a les quals no hagi assistit.

ACTIVITATS D'AVUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
2 Proves escrites	4	CE11.6, CE11.7, CE 12.1, CE 12.2
Presentació oral de dos treballs de crítica	2	CE 19.3, CT1,CT4, CT6,

9- Bibliografia i enllaços web

Llibres de capçalera:

Peter Dormer: *El diseño desde 1945*, Ediciones Destino, Barcelona, 1993.

Edward Lucie-Smith: *Movimientos artísticos desde 1945*, Ediciones Destino, 1995.

Josep Maria Montaner: *Después del movimiento moderno. Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX*, Editorial GG, Barcelona, 2009 [1a. Edició 1993]

Enric Satué: *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*, Alianza Forma, Madrid, 1990.

Per a qui domini l'anglès:

Jonathan M. Woodham: *Twentieth-Century Design*, Oxford University Press, Oxford-NY, 1993.

Penny Sparke: *The Modern Interior*, Reaktion Books, Londres, 2008.

Curiós i a treballar en el segon seminari:

Marshall McLuhan/ Quentin Fiore: *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1988 [1a Edició 1967]

Pàgines web:

S'aniran donant amb cada tema

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Història del disseny i l'art moderns																														
Codi	200645																														
Crèdits ECTS	6																														
Curs i període en el que s'imparteix	1er semestre 2011-2012																														
Horari	<table><tr><td>1</td><td>1</td><td>DV</td><td>11,15</td><td>13,30</td></tr><tr><td>2</td><td>1</td><td>DX</td><td>11,15</td><td>13,30</td></tr><tr><td>A</td><td>1</td><td>DM</td><td>13,15</td><td>14,15</td></tr><tr><td>B</td><td>1</td><td>DM</td><td>12,00</td><td>13,00</td></tr><tr><td>C</td><td>1</td><td>DJ</td><td>12,00</td><td>13,00</td></tr><tr><td>D</td><td>1</td><td>DJ</td><td>10,45</td><td>11,45</td></tr></table>	1	1	DV	11,15	13,30	2	1	DX	11,15	13,30	A	1	DM	13,15	14,15	B	1	DM	12,00	13,00	C	1	DJ	12,00	13,00	D	1	DJ	10,45	11,45
1	1	DV	11,15	13,30																											
2	1	DX	11,15	13,30																											
A	1	DM	13,15	14,15																											
B	1	DM	12,00	13,00																											
C	1	DJ	12,00	13,00																											
D	1	DJ	10,45	11,45																											
Lloc on s'imparteix	Aula E1 i Aula 7																														
Llengües	Català																														
Professor/a de contacte																															
Nom professor/a	Àlex Mitrani																														
e-mail	amitrani@eina.cat																														
Horari d'atenció	dimecres de 10 a 11h																														



3.- Prerequisits

Haver cursat les assignatures “Introducció a la Teoria del disseny i l’art” (200639) “Introducció a la història del disseny i l’art” (200641). Tenir unes nocions bàsiques sobre l’evolució del disseny i sobre la història de l’art, que seran aprofundides al llarg de l’assignatura.

4.- Contextualització i objectius formatius de l’assignatura

El període estudiat es correspon amb un període clau de la cultura occidental: el de la industrialització i la consolidació de la modernitat com a model. Seguirem un fil conductor cronològic que permetrà seguir l’evolució de les disciplines del disseny de l’art, tot lligant-les amb el seu context històric.

Al final del curs l’alumne serà capaç distingir els estils i les escoles principals del disseny i de l’art entre 1815 i 1945. Es desenvolupa la capacitat d’analitzar els productes de disseny o artístics característics d’un temps que posa les bases de la nostra cultura actual, en les seves dimensions ideològica i material.

L’objectiu fonamental de l’assignatura és assolir un coneixement de la història del disseny, vinculada a l’evolució social i al debat artístic que permeti entendre l’origen de la disciplina i d’una sèrie de problemes clau que afecten la nostre contemporaneïtat.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència CE16 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny.

Resultats d'aprenentatge CE16.6 Localitzar els conceptes claus i les principals línees argumentals d'un assaig acadèmic de teoria i crítica de l'art i el disseny.

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 CE 19.4 Descriure les característiques generals dels principals mètodes i tendències de la història de l'art i del disseny.
CE 19.5 Distingir els diferents enfocaments alhora de definir l'objecte d'estudi històric de l'art i el disseny.

Competència CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

**6.-
Continguts de
l'assignatura**

Programa:

Resultats d'aprenentatge

1

Introducció: la tradició i el futur.

L'època del romanticisme: la natura i la genialitat. Els conceptes de pintoresc i de sublim. El realisme i l'apologia del treball rural. La caricatura i la premsa.

Competència

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

2

L'industrialització: l'arquitectura de ferro, el ferrocarrils i les exposicions universals. El gust burgès: el biedermeier i l'eclecticisme. La polarització de gèneres en l'indumentària. El naixement de la indústria de la moda.

3

Les grans reformes urbanístiques. El naixement de la ciutat moderna i l'experiència urbana. Paris i Barcelona. La fotografia.

4

William Morris i les Arts & Crafts. La redefinició de l'artesania i l'aparició de la figura del dissenyador: objectius i procediments. Thonet.

5 i 6

L'art Nouveau (I i II). La fi de segle. Arquitectura, mobiliari, objecte, arts gràfiques (el cartell publicitari).

7

El camí cap al funcionalisme i el rigor formal: Loos, els Wiener Werkstaete, la Werkbund i l'AEG. El fordisme. Industrialització i consum.

8

El sistema de la ruptura. Les avantguardes: fauvisme, expressionisme, cubisme i futurisme. El collage. Les *parole in libertà*. La Primera Guerra Mundial com a punt d'inflexió.

9

Nihilisme i utopia. La tabula rasa dadaista. Els projectes utòpics: el constructivisme soviètic. El formalisme de De Stijl.

10

L'escola de la Bauhaus. Del romanticisme artesà al funcionalisme d'avantguarda.

11

El racionalisme arquitectònic. Le Corbusier. El GATPAC i el projectes d'higientització.

12

L'Art Déco. L'exposició de Paris 1925. L'importància de l'estil. Les contaminacions entre avantguarda i conservadurisme. La revista D'ací i d'Allà: una modernitat local.

13

El surrealisme. La teoria de l'objecte surrealista i les exposicions. El nou paisatge urbà: el gratacels.

14

La cultura moderna als anys trenta. El *streamline*.
El cinema (Walter Benjamin). Modernitat i kistch.

15

Panoràmica de l'evolució del disseny i l'art a Catalunya i Espanya. Principals figures i institucions. Síntesi de qüestions fonamentals.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

Per a cada tema es realitzarà una classe magistral amb el grup en plenari. Aquesta classe serà també participativa.

A cada tema li correspon també una clàsse en seminari de debat i posada en comú del treball realitzat individualment per part dels alumnes a partir de qüestionaris, lectures proposades i altres exercicis. Es combinaràn les presentacions orals amb l'entrega de les respostes per escrit.

ACTIVIDADES FORMATIVES	ECTS	METODOLOGÍA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
Clases Teóricas	20 %	Clases magistrales y debate en gran grupo	,CE10, CE16, CE19, CT15,

8.- Avaluació

Avaluació continua:

4 Proves d'avaluació parcial: 60%

Treball de curs: 30%

Participació oral: 10%

Avaluació continuada:

Es faran quatre proves escrites presencials que eliminaran matèria d'estudi a mesura que avanci el curs. Les notes d'avaluació es donaran en el termini d'una setmana. L'objectiu de cada nota d'avaluació parcial és que l'alumne pugui tenir-la en compte i corregir les seves possibles mancances. En el cas de que el resultat d'una de les proves sigui molt deficient es plantejarà una re-avaluació, independentment del resultat de la mitjana. En aquest cas, el conjunt de les proves d'avaluació a revisar s'entregarà de nou a final de curs en dossier.

Participació oral activa als seminaris: es valorarà el grau d'atenció i l'esforç d'elaboració de preguntes i comentaris a propòsit del material visual i textual proposat a classe.

Avaluació formativa:

Realització d'un treball de curs tutelat consistent en la tria d'un objecte de disseny històric, en el seu estudi i la realització d'un treball final seguint una pauta establerta. Els millors treballs seran triats per a una exposició a l'escola.

Es considerarà "no presentat" l'alumne que no assoleixi una assistència mínima del 80 % de les classes i seminaris de manera no justificada. L'alumne ha de presentar en tots els casos els exercicis demanats i haurà de fer un treball substitutori en el cas de no haver assistit a algun dels seminaris. En aquest cas, l'alumne s'ha de posar en contacte amb el professor per a determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Quatre proves escrites (assaig i resposta a qüestionari)	4	CE 16.5, CE 16.6, CT3,
Presentació pública del treball de curs.	3	CE 16.5, CT2, CT3, CT 19, CT20

9- Bibliografia i enllaços web

Lectures obligatòries (les diferents edicions possibles es comentaran a classe):

- Charles Baudelaire: "Le peintre de la vie moderne" [El pintor de la vida moderna] (parts I-V IX i XIII), 1863.
- William Morris: "Art under plutocracy" [L'art sota la plutocràcia], 1883.
- Adolf Loos: "Ornament und Verbrechen" [Ornament i delictes] 1908; "Möbel für Neuvermählte" [Mobles per a noves parelles], 1918; "Die Abschaffung der Möbel" [La supressió dels mobles], 1924.
- Walter Benjamin: "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit" [L'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica] (1-7 i 14-epíleg), 1936.
- Le Corbusier: "Défense de l'architecture" [En defensa de l'arquitectura], 1933.

Bibliografia bàsica recomenada:

· Manuals i llibres de referència:

- Barnicoat, John. *Los carteles. Su historia y su lenguaje*, Barcelona, Gustavo Gili, 1972.
- Bürdek, Bernhard. *Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. Gustavo Gili, Barcelona, 1994.
- Calinescu, Matei. *Cinco caras de la modernidad. Modernisme, vanguardia, decadencia, kitsch, postmodernismo*. Madrid, Tecnos, 1991.
- Campi, Isabel. *Iniciació a la història del disseny industrial*, Barcelona, Edicions 62, 1987.
- Campi, Isabel. *La idea y la materia*. Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- Cerrillo Rubio, Lourdes. *La moda moderna. Génesis de un arte nuevo*. Madrid, Siruela, 2010.
- De Fusco, Renato. *Historia del diseño*, Barcelona, Destino, 1995.
- Duby, Georges i Arriès, Philippe, *Historia de la vida cotidiana*, Madrid, Taurus, 2000.
- De Micheli, Mario: *Las vanguardias artísticas del siglo XX*, Madrid, Editorial Alianza, 1991.
- Eisenmann, Stephen F. *Historia crítica del arte del siglo XIX*, Madrid, Akal, 2001.
- Massey, Anne. *El diseño de interiores en el siglo XX*, Barcelona, Destino, 1995.
- Meggs, Philip B.. *Historia del diseño gráfico*, Barcelona, RM, 2009.
- Pevsner, Nikolaus. *Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño*. Barcelona, Gustavo Gili, 1992 [*Sources of modern architecture and design*, 1968].
- Satué, Enric. *El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*. Madrid, Alianza Editorial, 1990.
- Schmutzler, Robert. *El modernismo*. Madrid, Alianza editorial, 1985.
- Wick, Rainer. *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid, Alianza Editorial, 2007.

· Fonts i textos d'època:

- Cirlot, Lourdes (ed.). *Primeras vanguardias artísticas: textos y documentos*. Barcelona, Labor, 1999
- Baudelaire, Charles. *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid, Visor, 1999.
- Benjamin, Walter. *Iluminaciones*. Madrid. Taurus. 1980
- Benjamin, Walter. *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica*. Barcelona, Edicions 62, 1983.
- Loos, Adolf. *Escritos*. Vols I i II, Madrid. El Croquis editorial, 2004
- Morris, William. *Como vivimos y como podríamos vivir*. Logroño. Pepitas de calabaza, 2004.
- Wilde, Oscar. *Las artes y el artesano*, Madrid, Gadir, 2010.

· Sobre el disseny a Catalunya i Espanya:



- Fontbona, Francesc (ed.). *El modernisme*. 5 volums, 2003.
- Barral i Altet, Xavier (dir.). *Art de Catalunya*. Edicions de l'Isard, 2001. vols. 10, 11 i 12 dedicats a les arts decoratives i el disseny.
- Satué, Enric. *Los años del diseño. La década republicana*. Madrid, Turner, 2003.
- Revista *Coup de Fouet*. Barcelona, Ruta Europea del Modernisme, 2003-actualitat.

Algunes pàgines web recomanades:

Disseny HUB

<http://www.dhub-bcn.cat/>

Exposicions sobre disseny produïdes a Barcelona. Poseeix un bon llistat d'enllaços.

Museu de la Ciència i de la tècnica de Catalunya

<http://www.mnactec.cat/>

L'arxiu documental encara està en procés, però s'hi pot trobar informació sobre les exposicions temporals.

Vitra Museum

<http://www.vitra.com/>

El Vitra Museum organitza interessants exposicions itinerants.

MOMA de Nova York

<http://www.moma.org/>

Es pot fer una visita virtual de les col·leccions d'art i disseny.

Centre Pompidou

<http://www.centrepompidou.fr/>

Es pot consultar tota la col·lecció, així com accedir a diversos dossier pedagògics. També en castellà.

Pinakothek der moderne, Múnic.

<http://www.pinakothek.de/pinakothek-der-moderne/>

<http://die-neue-sammlung.de>

Important col·lecció d'història del disseny.

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Il·lustració aplicada
Codi	200690
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Segon semestre
Horari	<i>Dilluns de 9 a 10 dimecres de 12 a 14</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Eina. Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona</i>
Llengües	
Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Rosario Velasco
Universitat/Institució	
e-mail	correo@rosariovelasco.com
Horari d'atenció	

3.- Prerequisits

No hi han prerequisits per cursar aquesta assignatura

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Il·lustració aplicada és una assignatura optativa de quart curs inclosa dins de les matèries de Processos del disseny. És oberta a estudiants de totes les especialitats i forma part del conjunt de les assignatures de la menció de Creació Visual.

La il·lustració és, ara més que mai, una disciplina de moda i de consum immediat amb una accelerada evolució i repercussió tant televisiva, editorial, revistes, còmics, periòdics, cartells, aparadors, cinemes, anuncis publicitaris, internet, etc., consumim imatges amb una velocitat pasmosa que requereix el treball i la prestesa de molts professionals. Les noves tecnologies han vingut a aportar a l'artista gràfic una gran varietat de solucions i eines que s'han transformat en professions totalment noves o han canviat la forma de treballar de les d'abans; eines que un bon creatiu ha de dominar. Tot això ens ajuda a desenvolupar diverses i diferents aplicacions en qualsevol suport i dimensió.

La labor professional de l'artista gràfic consisteix principalment a comunicar amb imatges, transmetre mitjançant dibuixos, il·lustracions, dissenys, animacions, pintures, gravats, etc., propostes personals o per encàrrec d'uns altres: editorials, grans empreses, premsa, publicitat, cinema, teatre, televisió, internet... Les noves tecnologies i els nous sistemes de comunicació han obert noves vies per transmetre el nostre treball, creant professions noves i ampliant considerablement les possibilitats laborals. Com a mostra, indiquem alguns dels camps professionals:

Il·lustrador de premsa
Dissenyador de tipografia
Il·lustrador arqueològic
Il·lustrador de moda
Dibuixant de *story-board*
Il·lustrador de contes
Dibuixant de còmics
Il·lustrador de llibres de text
Il·lustrador de decorats per a cinema
Packaging
Tèxtils artístics
Dissenyador de serigrafia
Il·lustrador de decorats de teatre
Creador de dissenys per a tatuatges
Il·lustrador de web
Il·lustrador digital
Il·lustrador infantil,... entre molts altres

Avui moltes empreses, grans o petites, en aquest intent de distinció, aposten per tenir una imatge il·lustrada com a senyal d'identitat. En l'actualitat la il·lustració té una visió àmplia que vincula la realització de diferents desenvolupaments, que serveix com a denominador d'un conjunt d'aplicacions plàstiques al món del disseny, ja sigui tèxtil, de producte, gràfic, publicitari... La il·lustració participa en totes les disciplines.

L'alumnat ha d'experimentar els mètodes i tècniques necessaris per desenvolupar projectes il·lustrats i treballar la capacitat d'interpretar idees amb imatges, donant-los la solució creativa més adequada segons cada aplicació.



Els objectius del curs són varis:

1. Desenvolupar projectes concrets en un temps de lliurament determinat.
2. Explorar la relació entre text i imatge a les dues àrees treballades, buscant el màxim efectivitat de comunicació.
3. Aprendre a interpretar i extreure els conceptes principals d'un article de premsa.
4. Traduir aquestes idees en una sèrie d'il·lustracions utilitzant la tècnica mes indicada segons el resultat gràfic que es busqui. Consciència de la importància de la documentació en el sistema de treball.
5. Preparar el material per al lliurament.
6. Apropar als alumnes als treballs de diferents il·lustradors de premsa. Diferències entre el treball *freelance* i les agències. Com preparar un dossier.
7. Aprenentatge del procés d'il·lustració, des del *briefing* a l'art final, amb especial atenció al procés creatiu del projecte.
8. Comprendre les diferències entre un àlbum que es fa a partir de l'encàrrec d'un editor i un àlbum de creació pròpia.
9. Adquirir una metodologia de treball, fins i tot quan parlem de projectes en els quals no se'ns han donat unes pautes tècniques, sinó on nosaltres mateixos hem de prendre decisions.
10. Aprendre a desenvolupar de forma integral un projecte propi.
11. Conèixer alguns aspectes tècnics sobre l'enquadració d'àlbum (per poder decidir com serà el llibre que desenvoluparem)
13. Ser capaços de fer una bona presentació del nostre treball a possibles editors, concursos d'il·lustració...etc.
14. Conèixer els marcs legals i tipus de contractes que té cada sector de la professió.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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

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

Competència

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.

Competència

CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.

Competència

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.

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

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

Competència

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.
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	
	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	
	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.

Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

Blocs Temàtic 1: Activitat teòrica i pràctica

- Definició de projectes d'il·lustració. Coneixements del procés de disseny d'il·lustració.
- Definició de la il·lustració
- Imatge / il·lustració com a comunicació
- Definir la professió d'il·lustrador
- Introducció als principals contextos on se solen aplicar la il·lustració

Blocs Temàtic 2: Activitat teòrica i pràctica

Il·lustració Publicitària

La utilització de la il·lustració en la publicitat com a codi o com a llenguatge, creix, es multiplica i ofereix aquest caràcter proper, aquest costat amable i creatiu de l'humà, la il·lustració, com a argument comunicatiu. Quantes marques fan ús de la il·lustració com a cavall de batalla en la seva baralla per destacar al mercat? És imprescindible formar nous dissenyadors amb aquesta percepció, amb aquest ímpetu per renovar i renovar-se, per oferir al disseny i a la publicitat una oportunitat permanent de revisió i canvi" de la il·lustració com a vehicle de comunicació.

Blocs Temàtic 3: Activitat teòrica i pràctica

Il·lustració Premsa

La il·lustració de premsa és un dels més fascinants reptes als quals pot enfrontar-se una artista gràfic. Des de la seva taula de treball, l'il·lustrador "absorbeix" el contingut d'un text, l'article, una notícia de premsa, "treu" la idea principal i la plasma en imatges gràfiques.

L'aprenentatge s'inicia amb una part teòrica sobre com llegir i interpretar un article de premsa. Es mostraran il·lustracions de diferents il·lustradors i es comenten els resultats obtinguts i la manera d'aconseguir-los.

Després se'ls lliurarà als alumnes articles sobre els treballs. La interpretació dels textos es durà a terme amb la realització de dibuixos lliures o més pautats on s'exigeix una traducció del text correcta i un resultat tècnic satisfactori.

Finalment es comentaran els treballs en grup i el procediment dut a terme per cada alumne, propiciant el debat.

Blocs Temàtic 4: Activitat teòrica i pràctica

II·lustració Editorial I

La il·lustració editorial és un camp molt ric i ampli d'actuació per a l'il·lustrador.

Els alumnes hauran de planificar el budell d'un petit lliuro-àlbum de col·lecció, il·lustrant un text curt de ficció (poema, rondalla o cançó). Se centraran a potenciar els aspectes narratius dels personatges que intervinguin, les accions que realitzin i els escenaris en què es desenvolupin: tant en cadascuna de les seves imatges com en la sèrie completa. El resultat (text + il·lustració) haurà de ser un projecte de llibre clarament estructurat en: plantejament, desenvolupament, nus i desenllaç. Segons la complexitat de l'art final, cada alumne haurà de lliurar, a més d'un abocetado del llibre complet, un mínim de 2 i un màxim de 7 il·lustracions acabades.

Desenvoluparan una sèrie d'il·lustracions a partir d'un text curt de ficció.

Analitzaran i investigaran els elements narratius dels textos i de les il·lustracions, tant junts com per separat. Treballaran la construcció d'un personatge al llarg de diverses il·lustracions en les quals aquest es va desplegant.

Investigaran l'adequació dels registres gràfics de l'alumne al missatge i to d'una narració determinada.

Treballaran la coherència formal i conceptual en una sèrie d'il·lustracions, entre si i respecte del text al com acompanyen.

Gèneres i estils:

El Llibre Il·lustrat

El Conte Infantil

Caràtulas de CD i discos

El Còmic

Projecte Editorial

Il·lustració Fantàstica

Blocs Temàtic 5: Activitat teòrica i pràctica

II·lustració Editorial II. II·lustració infantil

Una de les especialitats amb més encant dins del món de la il·lustració és la de contes infantils. Arribar a la fantasia i a la imaginació d'un nen és un repte difícil però ple de satisfaccions.

L'il·lustrador de contes infantils facilita al nen la possibilitat de materialitzar i desenvolupar la seva imaginació mitjançant els colors, formes, accions i personatges de la seva obra.

L'il·lustrador ajuda amb el seu treball al fet que el nen entengui i visualitzi una narració, organitzant i alimentant el seu gust estètic.

Cal adquirir els suficients recursos tècnics per explicar imatges, narracions orientades al món infantil i aconseguir un nivell de qualitat que sigui publicable.

Blocs Temàtic 6: Activitat teòrica i pràctica

II·lustració en el camp tèxtil

Qualsevol disseny aïllat pot servir per crear repetició de motius sobre un teixit, que poden ordenar-se o disseminar-se a l'atzar. Veurem com crear un disseny continu en un teixit, mitjançant la repetició d'un rapport.

La Moda és un gran sector consumidor d'il·lustració que demanda nous dissenys tèxtils i noves línies d'il·lustració més actuals. Els dissenyadors de moda, utilitzen teixits rics en missatges subjectius, plens de continguts il·lustrats. Es necessiten nous talents de la il·lustració coneixedors a un temps de les tendències del disseny, capaços d'analitzar en profunditat als seus consumidors, les necessitats i capritxos dels mateixos, i que estiguin al dia de les noves tecnologies i de tot el procés de producció necessari en cada projecte de disseny. La il·lustració envaeix el vast camp d'investigació dels tèxtils experimentals, una novetat que amplia les expectatives dels creadors i els consumidors. Són moltes les empreses, estudis de disseny, equips creatius..., responsables de revestir els nostres espais habitables, crear nous conceptes d'indumentària i complements, i un sense fi d'objectes plens de qualitats, factures matèriques, texturades i personalitzades per un ampli univers

il·lustrat...; una altra manera d'habitar, de vestir, una altra forma d'entendre i gaudir dels objectes i de l'espai quotidià i de l'entorn incorporant en els dissenys una diversitat de significats.

Blocs Temàtic 7: Activitat teòrica i pràctica

Il·lustració per disseny de producte

El disseny de nous productes és crucial per a la supervivència de la majoria de les empreses. Encara que existeixin algunes signatures que experimenten molt pocs canvis en els seus productes, la majoria de les companyies han de revisar-los en manera contínua. En les indústries que canvien amb rapidesa, la introducció de nous productes és una forma de vida i s'han desenvolupat enfocaments molt sofisticats per presentar nous productes. I per a això usen la il·lustració com una pareceria de distinció entre les altres signatures.

Blocs Temàtic 8: Activitat teòrica i pràctica

Il·lustració i interiorisme

L'hàbitat ha sofert modificacions i variacions en els últims anys, estem en l'era de la personalització i dels objectes singulars. El component emocional és molt important, i a causa de les constants transformacions de l'entorn s'han produït diferents reaccions en els usuaris i als mercats. L'espai on vivim i treballem té resposta a la demanda de la diversitat de grups socials. El concepte hàbitat canvia com a resposta al continu moviment, i el disseny d'il·lustració desvetlla i aporta una identitat singularitzada amb una nova pell il·lustrada.

En cada bloc temàtic veurem temes relacionats a contractes, marcs legals i facturació referents al sector.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

Les sessions es distribueixen en una hora els dilluns, que es dedicarà a la part teòrica i conceptual, i 2 hores els dimecres destinades a treballar en classe.

La metodologia emprada consistirà en:

1. Exposició teòrica o classe teòrica: Desenvolupada a l'aula i entrelaçada amb els exercicis a l'aula i a casa.
2. Classe teòric-pràctica: Desenvolupada a l'aula, l'activitat consistirà entorn del treball pràctic que l'alumne dugui a terme aplicant els continguts teòrics prèviament plantejats. Treball tutoritzat a l'aula per la professora.
3. Treball autònom extern de l'alumne podrà tenir caràcter teòric-pràctic, consistint en la realització de treballs proposats. Investigació, elaboració i aportació de material documental per l'alumne com a eina autònoma d'aprenentatge.
4. Tutoria i atenció personal a l'estudiant que facilitin el seguiment conjunt professor-alumne

Blocs Temàtic 1: Activitat teòrica

Activitats formatives:

- Definició de projectes d'il·lustració. Coneixements del procés de disseny d'il·lustració.
- Definició de la il·lustració
- Imatge / il·lustració com a comunicació

-Definir la professió d'il·lustrador

-Introducció als principals contextos on se solen aplicar la il·lustració

Metodologia:

Classes teòriques a l'aula.

Blocs Temàtic 2: Activitat teòrica i pràctica

Il·lustració Publicitària

Activitats formatives:

Presentació, exploració i definició de dues àrees de treball per a l'il·lustrador de publicitat i disseny gràfic: Cartell publicitari d'una signatura existent, encàrrec fictici, i objecte de autopromoció.

Metodologia:

Estudi del briefing , cerca del concepte, realització de layouts, esbós i art final en tècnica lliure.

La il·lustració publicitària. Desenvoluparà la capacitat d'interpretar idees amb imatges, donant-los la solució creativa més adequada.

-Relació conceptual de la idea i el missatge

-La il·lustració promocional, discos música, el grafisme publicitari,...

-El cartell publicitari. La il·lustració publicitària ens introdueix al món dels anuncis promocionals, les campanyes publicitàries, la cartelleria, el grafisme publicitari, etc.

Blocs Temàtic 3: Activitat teòrica i pràctica

Il·lustració Premsa

Activitats formatives:

Realització de les il·lustracions para:

Articles d'opinió.

Article de cultura.

Portada per a una revista.

Metodologia:

L'aprenentatge s'inicia amb una part teòrica sobre com llegir i interpretar un article de premsa. Es mostren il·lustracions de diferents il·lustradors i es comenten els resultats obtinguts i la manera d'aconseguir-los. Després se'ls lliura als alumnes articles sobre els treballs. La interpretació dels textos es duu a terme amb la realització de dibuixos lliures o més pautats on s'exigeix una traducció del text correcta i un resultat tècnic satisfactori.

Finalment es comenten els treballs en grup i el procediment dut a terme per cada alumne, propiciant el debat.

Blocs Temàtic 4: Activitat teòrica i pràctica

II·lustració Editorial I

Activitats formatives:

Els alumnes hauran de planificar el budell d'un petit lliuro-àlbum de col·lecció, il·lustrant un text curt de ficció (poema, rondalla o cançó). Se centraran a potenciar els aspectes narratius dels personatges que intervinguin, les accions que realitzin i els escenaris en què es desemboquin: tant en cadascuna de les seves imatges com en la sèrie completa. El resultat (text + il·lustració) haurà de ser un projecte de llibre clarament estructurat en: plantejament, desenvolupament, nus i desenllaç. Segons la complexitat de l'art final, cada alumne haurà de lliurar, a més d'un abocetado del llibre complet, un mínim de 2 i un màxim de 7 il·lustracions acabades.

Metodologia:

Desenvoluparan una sèrie d'il·lustracions a partir d'un text curt de ficció. Analtzaran i investigaran els elements narratius dels textos i de les il·lustracions, tant junts com per separat. Treballaran la construcció d'un personatge al llarg de diverses il·lustracions en les quals aquest es va desplegant. Investigaran l'adequació dels registres gràfics de l'alumne al missatge i to d'una narració determinada. Treballaran la coherència formal i conceptual en una sèrie d'il·lustracions, entre si i respecte del text al com acompanyen.

Blocs Temàtic 5: Activitat teòrica i pràctica

II·lustració Editorial II. II·lustració infantil

Activitats formatives:

L'avaluació es realitzarà a partir dels treballs presentats (normalment es demanarà com a mínim el desenvolupament complet del story board i tres pàgines del llibre a color. També es tindran en compte altres aspectes del taller com la participació en classe, l'assistència...etc.

Metodologia:

Treballarem tots i cadascun dels passos propis del desenvolupament d'un treball infantil. En el plànol tècnic: story board, construcció de personatges, espais, plànols, seqüència i narració, color... i d'altra banda el treball amb les emocions en relació amb els personatges, el color, la tensió, la sinergia, la forma plena i la buida... etc. La professora acompanyarà i assessorarà als alumnes de forma individual en la presa de decisions i execució del treball. També es faran correccions col·lectives perquè el taller també sigui un espai d'observació i participació amb el treball dels altres.

Blocs Temàtic 6: Activitat teòrica i pràctica

II·lustració en el camp textil

Activitats formatives:

Conceptes d'emplaçats o posicionals i rapport. Creació d'un rapport manual i en Photoshop e Illustrator. Qualsevol disseny aïllat pot servir per crear repetició de motius sobre un teixit, que poden ordenar-se o disseminar-se a l'atzar.

Metodologia:

Veurem com crear un disseny continu en un teixit, mitjançant la repetició d'un rapport.

Blocs Temàtic 7: Activitat teòrica i pràctica

II·lustració per disseny de producte

Activitats formatives:

Realització de les il·lustracions para la elaboració d'una imatge per al packaging d'un producte de alimentació



i/o un altre producte de consum diari.

Metodologia:

Il·lustració aplicada en el camp de disseny de producte i packaging. Veurem casos reals de com a diverses i diferents signatures i empreses usen la il·lustració per donar entitat i una imatge fresca als seus productes.

Blocs Temàtic 8: Activitat teòrica i pràctica

Il·lustració e interiorisme

Activitats formatives:

Creació de la tapisseria d'una butaca i/o llum.

Com tot projecte de disseny, comporta l'anàlisi de mercat, de tendències del disseny i de la il·lustració més actual, el concepte de reciclatge i producció de baix cost. Dirigit a un usuari, habitual consumidor i creador de disseny i més exigent en aspectes com l'originalitat, funcionalitat i qualitat d'execució i més receptiu a la innovació i singularitat del dissenyador/il·lustrador.

Amb aquests productes il·lustrats, -els llums o butaques-, es mostra la definició de nous espais singulars tant habitables com de trànsit, que inciten a una observació per part de l'usuari, modificació del recorregut de l'espai quotidià i la provocació d'una emoció o sorpresa en interactuar física i emocionalment amb aquest producte il·lustrat.

Metodologia:

Un treball pluridisciplinar és el que la matèria basic, ha de ser un objecte reciclat, idees, materials suposadament de desfet i eines. Els temes de reciclatge, medi ambient o sostenibilitat, sempre formen part dels nostres conceptes bàsics de desenvolupament dels projectes.

La finalitat era crear espais viables d'ús sobre tres possibilitats de formes habitables; en definitiva, dissenys d'una forta càrrega expressiva i comunicativa, que havien de servir per protegir-se, reunir-se i fins i tot on descansar.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Temario prensa a) Artículos de opinión.		

Supervisades



Temario prensa b) Artículo de cultura.		

Autònomes

Temario prensa a) Portada para una revista.		

8.- Avaluació

(Indicar el tipus d'evidències d'aprenentatge que l'estudiant haurà de lliurar, el seu pes en la qualificació final, els criteris d'avaluació, la definició de "no presentat", el procediment de revisió de les proves, el tractament d'eventuals casos particulars, etc.)

Observar les actituds personals dels alumnes, la seva manera d'organitzar el treball, les seves estratègies, com resol les activitats i els problemes que van sorgint.
L'entrevista amb l'alumne és un instrument molt útil. En aquest taller es plantegen molts dubtes a l'hora d'interpretar els textos i traduir-los en imatges, triar la manera de resoldre'ls gràficament. Es pot aprofitar el moment de la resolució per "investigar" l'aprofitament de l'alumne i la intensitat del seu ritme d'aprenentatge. En definitiva s'ha de contemplar una tendència progressiva cap a la professionalitat del treball.

Criteris i sistemes d'avaluació (respecte de què, quan, qui i com s'avaluarà)

Avaluació continuada i progressiva:

El sistema d'avaluació serà el següent:

- La correcta aplicació dels coneixements teòrics i pràctics transmesos a l'aula
- La feina del dia a dia dins a l'aula i la participació de l'alumne
- La correcta execució de cadascuna de les feines plantejades
- L'esforç del procés d'aprenentatge realitzat per l'alumne

Puntuacions de les diferents proves, i ponderació respecte de la qualificació final de l'assignatura

L'assistència a classe és imprescindible. L'alumne ha d'assistir a un 75% de les classes per ser avaluat.

L'actitud i interès que mostra l'alumne a aprendre, formen part del percentatge de la nota final.

Per superar l'assignatura, l'alumne ha de tenir presentats i aprovats tots el treballs

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

Bibliografia específica sobre il·lustración gràfica:

García, Jaime. Formas y colores: la ilustración infantil en España. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2004.

Obiols Suari, Núria. Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil. Laertes Psicopedagogía

Vvaa . Libro Blanco de la ilustración Gráfica en España. Editado por FADIP

Bozal, Valeriano. La ilustración gráfica del XIX en España. Comunicación , 1979

Harthan, J. The history of the illustrated book. London: Thames & Hudson, 1981

Blackburn, Henry. The art of illustration. W. H. ALLEN & CO., 1896.

Eisner, Will. La narración gráfica. Barcelona: Norma, 1998

Martínez Moro, Juan. La ilustración como categoría. Gijón, Trea, 2004

Steven Heller, Seymour Chwast. Illustration: a visual history. New York : Harry N. Abrams, 2008

Nodelman, Perry. Words about pictures: The Narrative Art Of Children's Picture Books. University of Georgia Press

Parmegiani, C-A. "Historia de las ilustraciones" pp. 49-72. Libros y bibliotecas Salamanca. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1985

Schritter, Istvan. La otra lectura. La ilustración en libros para niños. Lugar Editorial.

Nodelman, Perry. Words about pictures: The Narrative Art Of Children's Picture Books. University of Georgia Press

Dalley, T. Ilustración y diseño. Técnicas y materiales, 1981

Salisbury, Martin. Ilustración de libros infantiles. Barcelona: Ed. Acanto , 2005

Kingman, Lee, Ed. The Illustrator's Notebook. Boston, MA: Horn Book, 1978

Parmegiani, C-A. Historia de las ilustraciones. Libros y bibliotecas Salamanca. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1985

Bibliografía específica sobre ilustración infantil

Aa. Vv., XIV Jornadas de Literatura Infantil y Juvenil , Arenas de San Pedro (Ávila), CPR, Consejería de Educación y Cultura Junta de Castilla y León, 2000

García Padrino, Jaime. "Formas y colores: la ilustración infantil en España". Colección Arcadia. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha: Cuenca, 2004.

Lobato, Arcadio. "Historia crítica de la ilustración en los libros infantiles y juveniles publicados en lengua castellana" en Aa. Vv., Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil. Badajoz: Junta de Extremadura/Universidad de Extremadura, 2000, pp. 107-11.

Libros prácticos sobre la profesión de ilustrador

Lawrence Zeegen, Cruz (consultoría), Christopher Pelling, Silvia Pujol. Principios de ilustración: Cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la Ilustración Manual y Digital. Editorial Gustavo Gili , 2006

Colyer, Martin. Cómo encargar ilustraciones. Gustavo Gili

Dalley, T. Ilustración y diseño. Técnicas y materiales. 198

Sanmiguel Cuevas, David. Todo sobre la técnica de la ilustración: Parramon, 2000

Bibliografía comunicación y lenguaje visual

Arnheim, Rudolf. El pensamiento visual. Barcelona: Paidós Arte y Percepción visual: Psicología de la visión creadora. Madrid: Alianza, 2002

Müller-Brockmann, Josef. Historia de la comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili , 1986

Irving Junior, W.M. Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica. Barcelona: Gustavo Gili, 1975

Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili

Aumont, J. La imagen. Barcelona: Paidós: 1992

Gombrich, E.M. Arte e ilusión. Arte, percepción y realidad.

Satué, Enric El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza, 1988

Shore, Stephen. Lección de fotografía. La naturaleza de las fotografías. Ciudad: Phaidon, 2009
Irving, W.M. Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica. Barcelona: Gustavo Gili, 1975

Josef Müller-Brockmann. Historia de la comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1986

Blas Benito, J. Bibliografía del Arte Gráfico. Calcografía Nacional , 1994

Eisentein, E. La revolución de la imprenta en la Edad Moderna . Madrid : Akal , 1994

Esteve Botey, Francisco. El significado de las artes visuales. Madrid : Ed. Alianza, 1996

Martínez Moro, Juan. Un ensayo sobre el grabado (a finales del siglo XX). Creática (Santander)

Panofsky, Edwin. El significado de las artes visuales, Madrid, Ed. Alianza, 1971

Peninou, Georges. Semiótica de la publicidad. Barcelona: Gustavo Gili, 1976,

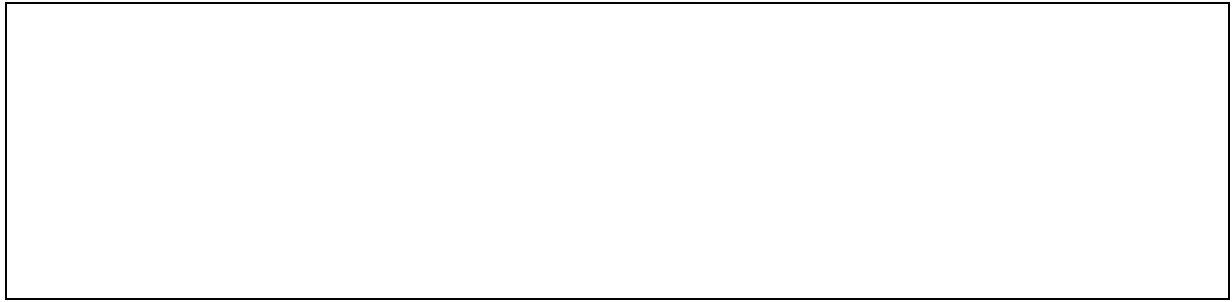
Blas Benito, J. Diccionario del dibujo y la estampa: vocabulario y thesaurus de las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía. Calcografía Nacional, 1996

Barnicoat, J. Los carteles, su historia y lenguaje. Barcelona: Gustavo Gili, 1973

Stewing, J. Looking at picture books. Wisconsin Highsmith press, 1995

Dees, Darrel. How to be an Illustrator. London: Laurence King.

Vv.Aa. Desarrollo de un proyecto gráfico. Indexbook: barcelona, 2010



APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Infografia
Codi	200691
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Primer semestre
Horari	<i>dimarts de 11'30 a 14'30 Grup A dimecres de 8'30 a 11'30 Grup B</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Jordi Duró
Universitat/Institució	
e-mail	jduro@eina.cat
Horari d'atenció	

2. Equip docent

Nom professor/a	
Universitat/Institució	
e-mail	
Horari de tutories	

*(Afegeu tants camps com sigui necessari)
(*) camps optatius*

3.- Prerequisits

Es recomanen coneixements generals de fotografia, il·lustració, disseny de marques, història de l'art.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El problema de representar una informació o conjunt d'informacions de manera diagramàtica es gairebé ineludible per a un dissenyador gràfic. L'objectiu del curs es demostrar com dades i fets abstractes –que no es poden representar si simplement com a objectes naturals – poden ser representats a través de les transformacions gràfiques adients.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
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	CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte. CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabetos.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla. CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.
Competència	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 què s'inscriu el projecte.
Competència	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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb

	els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

Redacció i comprensió de text.

Edició visual de la iconografia: correcció, resum, organització, etc

Simbologia. Anàlisi de signes motivats i arbitraris a través de canvis històrics i culturals.

La visualització d'informacions complexes: descripció, jerarquia, narrativa i seqüència.

L'imatge sintètica: objectivitat i subjectivitat gràfica (cobertes/cartells, opinió/publicitat. etc)



Els codis visuals de la informació. La direcció d'art en el tractament gràfic de la informació.

L'infografista com a autor.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

--

TIPUS D'ACTIVITAT

ACTIVITAT

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

Es realitzaran 7 exercicis corresponents als enumerats en els continguts de l'assignatura. S'impartirà una classe teòrica per cadascuna i es dedicaran les restants a correccions a classe.

**L'assistència a classe serà un 20% de la nota final.
5 faltes no justificades equivaldran a una nota final de 'No Presentat'**

Cada exercici tindrà una nota pròpia i valdran el mateix entre elles. No hi haurà examen final.

**Els treballs no presentats contabilitzen amb nota '0'.
Els alumnes poden tornar a presentar els treballs en qualsevol moment per pujar nota.**

Els eventuais casos particulars en que hi hagi problemes per seguir l'assignatura de forma continuada ho hauran de comunicar immediatament i es buscarà una fórmula adequada a la seva disponibilitat.



9- Bibliografia i enllaços web

Bibliografia:

Mitologías. Roland Barthes. Siglo XXI, Madrid 2009.
Marcas y relatos. Bruno Remaury. Gustavo Gili, Barcelona 2005.
El instinto del arte. Dennis Dutton. Paidós. Barcelona 2010.
No te creas una palabra. David Crow. Promopress. Barcelona 2008
Des Signes et des Hommes. Adrian Frutiger. Delta + Spes, Denges 1983.
Beautiful evidence. Edward Tufte. Graphics Press, Connecticut 2006.
Marks of Excellence. Per Mollerup. Phaidon, London 2000.



Informàtica aplicada al disseny d'espai i volum

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200647

Crèdits: ECTS: 6

Matèria: Informàtica

Curs i període: 2n curs, 1r semestre.

Horari d'atenció als estudiants: Espai: Dimarts: 10:30-12:45 - Divendres: 8:30-10:45

Volum: Dimecres: 8:30-10:45 - Dijous: 10:15-12:30

2. Equip docent

Professor: Axel Legares / Oriol Ventura

Email: alegares@eina.cat / oventura@eina.cat

Llengua: català / castellà

3.- Prerequisits

Haver cursat l'assignatura de Recursos informàtics per al disseny.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'eina informàtica ha esdevingut una eina tècnica essencial per al dissenyador, i el mercat li exigeix un ús àgil i fiable en diferents programes i sistemes operatius, per tant es plantegen els següents objectius formatius:

ESPAI:

L'objectiu en aquestes sessions de l'assignatura és poder assolir la capacitat de representar i presentar un espai amb mitjans informàtics.

Aquest simple enunciat comporta el domini del C.A.D. en 2D i 3D i el 3dstudio Max en modelat 3D i render.

VOLUM:

L'objectiu en aquestes sessions de l'assignatura és poder assolir la capacitat de representar i presentar volums a partir de mitjans informàtics.

Aquest simple enunciat comporta el domini del Solid Works i Photoview 360°

Objectius comuns:

1.La capacitat d'assolir el treball i les operacions principals dels programes, Auto Cad 2010, 3DStudio Max, SolidWorks 2010 i Photoworks 360° i l'ús de "Adobe Photoshop" per prostroducció d'imatge.

2.Assolir els coneixements necessaris per realitzar originals a partir del treball informàtic, ja sigui la realització de planells, maquetes tridimensionals, etc.

3.Dominar els recursos gràfics propis dels programes per la representació de planells amb intencionalitat comunicativa.



4. Controlar les extensions dels arxius dels programes treballats i les relacions d'exportació i importació per el treball creuat entre els mateixos i d'altres programes.
5. Assolir la capacitat de treball a escala amb l'aplicació de les unitats de mesura correctes per cada cas concret.
6. La capacitat de realitzar imatges fotorealistes, de qualitat mitjançant l'aplicació de materials, càmeres, il·luminació etc.
7. La motivació per la qualitat del treball, l'ordre en la organització d'arxius i presentació de treballs de disseny.
8. Entendre la importància de treballar amb programes informàtics els projectes de disseny.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència.

CE3. sintetitzar aquells coneixements y habilitats de expressió plàstica, de tècniques de representació y de materials y tecnologies productives que permetin plantejar y desenvolupar projectes de disseny.

Resultat d'aprenentatge

CE3.9. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.

Competència.

CE9. Demostrar que coneix l'ús del medi audiovisual, l'entorn digital i les eines de creació y producció del mateix.

Resultat d'aprenentatge

CE9.4 Distingir els diferents tipus de programes de informàtica aplicada al disseny y reconèixer les seves característiques y funcions.

CE9.5 Modelar digitalment objectes amb tres dimensions, canviar paràmetres i produir plànols acotats.

CE9.7 Representar espais amb dos i tres dimensions mitjançant l'ús de programes informàtics.

Competència

CE.5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny. CE9.7 Representar espais amb dos i tres dimensions mitjançant l'ús de programes informàtics.

Resultat d'aprenentatge

CE.5.3 Representar superfícies, espais i modelar objectes fent us de programes informàtics.

Competència

CT5. Dominar el medi informàtic y las tecnologies digitals

6.- Continguts de l'assignatura

Contingut de modelat i representació d'espais

I. AUTOCAD 2D

- I.1. Dibuix 2D. Autocad
- I.2. Presentació en Espai paper
- I.3. Menu de Capes
- I.4. Arxiu Pgp



- 1.5. Plot : Ctb, pdf
- 1.6. Utilitats, Menus
- 1.7. Referències Externes i d'imatge

2. AUTOCAD 3D

- 2.1. Treball 2D per generació de volumetries.
- 2.2 Generació i Edició de volumetries Bàsiques
- 2.3. Generació i Edició de Volumetries Complexes

3. 3d STUDIO MAX

3.1. Generació

- 3.1.1. Generació i Edició de volumetries Bàsiques
- 3.1.2. Generació i Edició de Volumetries Complexes
- 3.1.3. Topografia

3.2. Render: Il·luminació

- 3.2.1. Il·luminació indirecta
- 3.2.2. Il·luminació exterior
- 3.2.3. Il·luminació interior

3.3. Render: Mapejat

- 3.3.1. Materials
- 3.3.2. Biblioteques de materials
- 3.3.3. Mapes

3.4. Blocs

Inserció de models: persones, vegetació....etc.

4. POSPRODUCCIÓ

- 4.1. 3d Studio
- 4.2. Adobe Photoshop

Contingut de modelat i representació de volums

Mòdul I. SOLIDWORKS 2010

I.Introducció

- 1.1 Repàs dels conceptes principals i necessaris per el treball de nivell mig dels programes del mòdul.
- 1.2 Presentació de noves eines i interfícies dels programes. I Sistemes d'organització del treball.

2.Modelat bàsic amb SolidWorks

- 2.1 El croquis i les relacions de posició paramètriques
- 2.2 Els plans de treball i la intenció de disseny
- 2.3 Les operacions de modelat

3. L'assemblatge avançat

- 3.1 Les relacions de posició
- 3.2 Les relacions de posició avançades / es a dir les relacions a partir de croquis
- 3.3 L' Exploding

4. Els recobriments avançats com eines de treball avançades

- 4.1 Les configuracions

5. Operacions compostes a partir de diversos croquis. “recobriments i escombrats”

6. Els “Sólidos Multicuerpo”

7. Realització de planells detallats i comunicatius a partir dels volums creats.

8. Buidats i nervadures

Mòdul 2. PhotoView360° amb postproducció.

- 11.1 Aplicació de materials
- 11.2 Aplicació d'entorns
- 11.3 Creació d'imatges fotorealistes
- 11.4 Formats i qualitat de les imatges

Mòdul 3. Projecte informàtic de volum / exercici transversal

7.- Metodologia docent i activitats formatives

La integració de coneixements teòrics i pràctics es realitzarà amb una explicació a l'inici de cada sessió on es presentaran els continguts i les tècniques amb les que assolir els objectius de cada sessió.

Seguidament s'aplicaran els coneixements en una activitat formativa de durada variable. Cada activitat vindrà acompanyada de les explicacions pertinents. Les activitats podran ser desenvolupades durant el transcurs de la classe (activitats dirigides) o bé requerir treball autònom de l'alumne fora de l'aula (activitats supervisades i autònomes).

Hi haurà un treball final de caràcter propi i individual que es realitzarà com a activitat supervisada i autònoma, i que s'entregarà a final de curs.

Les activitats formatives tindran una durada de 75 hores, i estaran fonamentades en l'aplicació i síntesi dels procediments informàtics adquirits a les classes teòriques i els seminaris.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante.			
ACTIVIDADES FORMATIVAS	% ECTS	METODOLOGÍA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
Clases Teóricas	10%	Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada	CE3 ,CE5, CE6, CT11
Tutoriales de programas	25%	Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el autoaprendizaje.	CE3, CE5, CE6, CT5

Taller	15 %	Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados.	CE5, CE9, CT5, CT11.
Realización de ejercicios	50%	Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos	CE3, CE5, CE6, CE9, CT5. CT11
Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones. Evaluación continua. Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante la Carpeta del estudiante donde se recopilarán el conjunto de los ejercicios y trabajos (<i>Portfolio</i>) [70%]; y la asistencia, el seguimiento, el aprovechamiento y la participación activa en los tutoriales de programa y las sesiones de taller [30 %].			
Breve descripción de contenidos de la materia. Conceptos clave de la informática aplicada al diseño (usabilidad, interacción, resolución, compatibilidad, ...) Gestión de archivos informáticos en diferentes formatos. Métodos de edición y visualización en pantalla. Características específicas de los programas profesionales de diseño.			
Comentarios adicionales.			

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Classes teòriques i tutorials de programes	26	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Supervisades	Taller	11	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Autònomes	Realització d'exercicis	38	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5

8.- Avaluació

Modalitats d'avaluació.

L'avaluació es realitzarà valorant les activitats presencials, les activitats autònomes realitzades durant el curs i mitjançant un examen final d'obligada presència que englobarà tots els temes tractats a les classes.

- Cada activitat tindrà un valor concret per a la nota final.
- La nota de l'examen, pot fer aprovar o suspendre l'assignatura.
- Un exercici no presentat pot fer suspendre l'assignatura sencera.
- La falta d'assistència en un total de 8 classes, sigui aquesta justificada o no, és causa de no avaluació i el resultat d'un no presentat. Cada retard serà valorat amb 1/3 de falta general. Es a dir cada 3 retards es sumarà una falta.

- Cada activitat vindrà acompanyada d'un enunciat i de material didàctic per la seva correcta resolució.

Criteris d'avaluació.

Els criteris d'avaluació que es presenten a continuació son de caire genèric.

Cadascuna de les activitats i exercicis que es realitzin durant el transcurs de l'assignatura, anirà acompanyada d'uns objectius i uns criteris d'avaluació concrets.

1. Continguts

Es valoraran partint de l'assoliment dels objectius generals, mitjançant:

- Treballs, projectes
- Exàmens
- Intervenció a la classe

2. Procediments

Es valoraran a partir dels objectius generals de l'assignatura amb els següents paràmetres:

- Procediment seguit per l'alumne
- Com treballa i com aplica els coneixements
- La comprensió i assimilació dels continguts
- Presentació física dels treballs

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Entrega Mòdul 1 (espai)	6	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CT.5
Entrega Mòdul 2 (espai)	6	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Mòdul 3 (espai)	6	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Final (espai)	12	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Examen Final (espai)	2	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Mòdul I (volum) Temari 1-3	3	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Mòdul I (volum) Temari 4-6	6	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Mòdul I (volum) Temari 6-10	6	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Mòdul 2. (volum)	3	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Mòdul 3. Exercici transversal	12	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Examen Final (volum)	2	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5

9- Bibliografia i enllaços web

• Tutorials nivell elemental i bàsic:

Mòdul 1, Mòdul 2 (volum)

Modelat 3D: SolidWorks Office Premium "Conceptos Básicos de Solid Works" .CIM Works.

Planells 2D: SolidWorks Office Premium "Dibujos de Solid Works" .CIM Works

• **Tutorials nivell avançat:**

Mòdul 1, Mòdul 2 (volum)

Modelat 3D: SolidWorks Office Premium “Advanced Surfaces Modeling” .CIM Works

Modelat 3D: SolidWorks Office Premium “Chapa Metálica” .CIM Works

Modelat 3D: SolidWorks Office Premium “Técnicas avanzadas del modelado de piezas” .CIM Works

Webs d'interès

www.autodesk.com

www.students.autodesk.com

www.doschdesign.com

www.cdtexture.com

www.dosch3d.com

www.turbosquid.com

www.evermotion.com

www.got3d.com

www.cgarchitect.com

www.solidworksgallery.com/index.php?category=photoview-360-images

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

Data/es	Activitat	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
1a setmana (espai)	1a Classe magistral M1 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CT.5
1a setmana (volum)	1a Classe magistral M1-1	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CT.5
2a setmana (espai)	2a Classe magistral M1 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CT.5
2a setmana (volum)	2a Classe magistral M1-2 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CT.5
3a setmana (espai)	3a Classe magistral M1 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CT.5
3a setmana (volum)	3a Classe magistral M1-2 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CT.5
4a setmana (espai)	4a Classe magistral M1 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CT.5
4a setmana (volum)	3a Classe magistral M1-3 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CT.5
5a setmana (espai)	Seminari entrega n°1 1a Classe magistral M2	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
5a setmana (volum)	Seminari entrega n°1 4a Classe magistral M1.4	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5

6a setmana (espai)	2a Classe magistral M2 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
6a setmana (volum)	5a Classe magistral M1.4 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
7a setmana (espai)	3a Classe magistral M2 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
7a setmana (volum)	6a Classe magistral M1.5 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
8a setmana (espai)	Seminari entrega n°2 1a Classe magistral M3	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
8a setmana (volum)	6a Classe magistral M1.6 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
9a setmana (espai)	2a Classe magistral M3.1 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
9a setmana (volum)	Seminari entrega n°2 7a Classe magistral M1.7	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
10a setmana (espai)	1a Classe magistral M3.2 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
10a setmana (volum)	8a Classe magistral M1.8 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
11a setmana (espai)	2a Classe magistral M3.2 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
11a setmana (volum)	9a Classe magistral M1.9 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
12a setmana (espai)	Seminari entrega n°3 1a Classe magistral M3.3	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
12a setmana (volum)	10a Classe magistral M1.10 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
13a setmana (espai)	2a Classe magistral M3.3 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
13a setmana (volum)	Seminari entrega n°3 1a Classe magistral M2	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
14a setmana (espai)	3a Classe magistral M3.3 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
14a setmana (volum)	2a Classe magistral M2 i Entrega 4	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
15a setmana (espai)	1a Classe magistral M3.4 i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
15a setmana (volum)	Taller Mòdul 3	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
16a setmana (espai)	1a Classe magistral M4i Taller	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
16a setmana (volum)	Taller Mòdul 3	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
17a setmana (espai)	Examen i Entrega Final	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
17a setmana (volum)	Examen i Entrega Final 5	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5



18a setmana (espai)	Comentari de l'activitat d'avaluació / tutoria final.	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
18a setmana (volum)	Comentari de l'activitat d'avaluació / tutoria final.	Aules d'informàtica		CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5

Lliuraments

Data/es	Lliurament	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
5a setmana (espai)	Entrega n°1	Aules d'informàtica	Digital i A3	CE3.12, CE3.13
5a setmana (volum)	Entrega n°1	Aules d'informàtica	Digital	CE3.12, CE3.13
8a setmana (espai)	Entrega n°2	Aules d'informàtica	Digital	CE3.12, CE3.13
9a setmana (volum)	Entrega n°2	Aules d'informàtica	Digital i A3	CE3.12, CE3.13
12a setmana (espai)	Entrega n°3	Aules d'informàtica	Digital	CE3.12, CE3.13
13a setmana (volum)	Entrega n°3	Aules d'informàtica	Digital	CE3.12, CE3.13
14a setmana (volum)	Entrega n°4	Aules d'informàtica	Digital	CE3.12, CE3.13
17a setmana (espai)	Examen i Entrega Final	Aules d'informàtica	Digital i A3	CE3.12, CE3.13
17a setmana (volum)	Examen i Entrega Final n°5	Aules d'informàtica	Digital i A3	CE3.12, CE3.13



Informàtica aplicada al disseny de text i imatge

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200648

Crèdits: ECTS 6

Matèria: Informàtica aplicada

Curs i període: 2on curs, 1er semestre.

2. Equip docent

Professor: Salvador Huertas

Email: shuertas@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

S'ha d'haver cursat l'assignatura Informàtica I.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El domini de les eines informàtiques ha esdevingut essencial per a la pràctica del disseny i és necessari mantenir-se al dia dels principals softwares que s'utilitzen en aquesta professió.

L'objectiu de l'assignatura és plantejar els punts de comunió i les arestes de distanciament entre els programes d'edició, il·lustració i retoc fotogràfic.

S'impartiran aquells coneixements necessaris per a que l'alumne pugui formalitzar un concepte, triant el procés de treball i les aplicacions informàtiques tant en paper com en suport digital.

Es potenciarà l'assimilació de conceptes comuns a totes les plataformes informàtiques i l'enteniment de la tecnologia com una eina i no com un objectiu.

Veurem els recursos que ens proporciona cada programa per solucionar la problemàtica visual que ens presenti cada projecte.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura



Competència

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i habilitats d'expressió plàstica, tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permeten plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE3.14. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.

Competència

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

Resultats d'aprenentatge

CE6.4. Gestionar els alfabetos digitals i les aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.

Competència

CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat en l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les eines de creació i producció dels mateixos.

Resultats d'aprenentatge

CE9.5. Dominar a nivell d'usuari els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny.

Competència

CE9.7. Utilitzar programes professionals de maquetació de pàgina i produir plantilles.

Competències transversals

CT5- Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT11 – Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc I

ADOBE INDESIGN

GESTIÓ TIPOGRAFICA - COMPOSICIÓ

Tema 1. Gestió tipogràfica

Control i ús de les variables tipogràfiques (track, kern, capitulars,...)

Estils de Caràcter vs Paràgraf.

Estils d'objecte.



Tema 2. Treball amb documents word

Opcions d'importació de textos. Ajustos automàtics de composició de marges
Preferències d'edició en editor d'articles. Gestió del motor Buscar/Canviar.

Tema 3. Maquetació

Opcions de pàgines mestre.

Creació graella base. Dualitat de graella en un document. Convivència.

Modularització de pàgina. Gestió de guies, quadrícula de document.

Tema 4. Preimpresió i originals

Comprobacions preliminars. (Vincles, tipos,...). Opcions d'empaquetat.

Creació d'arxius PDF (Portable Document File)

Bloc II

ADOBE ILLUSTRATOR

GESTIÓ VECTORIAL - IL·LUSTRACIÓ

Tema 1. Dibuix

Primitives estàndar. Eina llapis vs ploma. Edició de traçats.

Calc interactiu. Pintura interactiva.

Tema 2. Símbols

Creació de símbol. Edició d'estils gràfics.

Maies i fusions.

Tema 3. Efectes especials

Atributs d'aparença.

Treball amb filtre vs efecte

Efectes 3D. Opcions de mapejat de capes

Tema 4. Gestió del color

Tipus de mostra. Global vs local

Gestió del color actiu.

Gestió i creació de biblioteques i grups de color.

Bloc III

ADOBE PHOTOSHOP

TREBALL AMB PÍXELS - IMATGE

Tema 1. Resolució vs pes

Establiment de la relació entre el pes d'un arxiu i la seva resolució de sortida.

Opcions de format d'imatge i especificacions d'ús.

Tema 2. Efectes vs filtres

Diferències entre el treball amb filtre vs efecte i l'afectació en l'edició de les operacions.

Trames, semitons de color. Gestió i control de transparències.

Tema 3. Automatització de tasques

Gestió del temps. Creació d'accions. Creació de grups d'accions

Resolució de problemes

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Es combinarà l'explicació de procediments tècnics amb realització d'exercicis pràctics que solidifiquin l'essència de cada plataforma de treball.

El curs s'estructura en base a exercicis curts pràctics. Aquests exercicis incorporaran coneixements i conceptes exposat a classe.

ACTIVITATS FORMATIVES	% ECTS	METODOLOGIA ENSENYAMENT – APRENTATGE	COMPETÈNCIES
Classes Teòriques	10%	Classes magistrals: conceptes clau i procediments generals de la informàtica aplicada.	CE3 , CE6, CT11
Tutorials de programes	25%	Introducció a les característiques específiques de cada programa informàtic i pautes per a l'aprenentatge.	CE3, CE5, CE6, CT5
Taller	15 %	Exercicis a l'aula amb assistència i resolució de les dificultats en l'aplicació dels diferents recursos utilitzats.	CE5, CE9, CT5, CT11.
Realització d'exercicis	50%	Treball autònom: realització d'exercicis d'aplicació i síntesis de processos informàtics	CE3, CE5, CE6, CE9, CT5, CT11

Dirigides

Classes magistrals	15h (10%)	CE3.14 / CE6.4 / CE9.4 / CE9.6
--------------------	--------------	--------------------------------

Supervisades

Seminaris	37,5h (25%)	CE3.14 / CE6.4 / CE9.4 / CE9.6
Tutories – Taller	15h	CE3.14 / CE6.4 / CE9.4 / CE9.6

	(15%)	
--	-------	--

Autònomes

Treball autònom	75h (50%)	CE3.14 / CE6.4 / CE9.4. / CE9.6. CT5, CT11
-----------------	--------------	--

8.- Avaluació

Sistema d'avaluació de l'adquisició de les competències i sistema de qualificacions.

Avaluació contínua. Les competències d'aquesta matèria seran avaluades mitjançant la Carpeta de l'estudiant. On es recopilaran el conjunt dels exercicis i treballs (Portfoli) [70%]; i l'assistència, el seguiment, l'aprofitament i la participació activa als tutorials de programa i les sessions de taller [30 %].

La nota final resultarà de la combinació de quatre avaluacions:

Prova pràctica (projecte final): 3 punts

Presentació oral (exposició d'aquest projecte): 3 punts

Prova teoria (examen escrit) escrita: 3 punts

La presentació dels exercicis durant el curs: 1 punt.

L'assistència a classe i la puntualitat són importats per al bon funcionament de la dinàmica lectiva i seran presents en consideració a l'hora de l'avaluació final.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Prova pràctica (projecte final)	2	CE3.14 / CE6.4 / CE9.4.
Presentació oral	2	CE3.14 / CE6.4 / CE9.4.
Examen escrit Grup 1 (2h) Revisió examen (3,5h).	5,5h (5%)	CE3.14 / CE6.4 / CE9.4.

9- Bibliografia i enllaços web

Lectures de referència



- Tschichold, Jan. *The Form of the Book. Essays on the Morality of Coog Design*. Londres: Lund Humphries Publishers, 1991.
- Ruari-Mclean. *Manual de tipografia*. Madrid: Tursen Hermann Blume Ediciones, 1987
- Jardí, Enric. *Veintidós consejos sobre tipografía y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras*. Barcelona: Ed. Actar, 2007.
- Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. *Tipografía. Bases del diseño*. Barcelona: Ed. Parramón, 2005.
- D. A. Dondis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1976.
- Ambrose, Gavin – HARRIS, Paul. *Formato. Bases del diseño*. Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- Samara, Timothy. *Making and Breaking the Grid. A Graphic Design Layout Workshop*. Gloucester, Mass.: Ed. Rockport, 2005.
- West, Suzanne. *Cuestión de estilo. Los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía*. Madrid: Ed. ACK Publish, 1991
- Ambrose, Gavin – Harris, Paul. *Impresión y acabados. Bases del diseño*. Barcelona: Ed. Parramón, 2004.
- Print Work. Capture the Best Publication and Promotion*. Victionary, 2008
- Sagmeister, Stefan. *Things i have learned Work. Capture the Best Publication and Promotion*. New York: Ed. Abrams, 2008
- Penguin by design : a cover story 1935-2005*. Editors: Phil BAINES, Steve HARE. London : Penguin Books, 2005
- Jury, David. *Letterpress: The allure of he handmade*. Mies, Switzerland: Rotovision, 2004.
- Cheung, Victor. *De cerca y de Lejos. Concepto de diseño, formato e impacto visual*. Ed. Index Book, 2007.
- Harvey, Wilson. *1000 ideas gráficas. Detalles para diseños originales*. Ed. Index Book
- Cornella, Alfons; Flores, Antoni. *La alquimia de la innovación. Diez palabras para innovar*. Barcelona : Generalitat de Catalunya, Departament de Treball i Indústria, Centre d'Informació i Desenvolupament Empresarial CIDEM, 2006
- Package & Wrapping Graphics. Form Boxes, Bottles, Wrapping Paper and Accessories to Display*. Tokyo : Pie Books, cop. 2004
- Structural package designs. Diseños de estructuras para embalajes*. Amsterdam: A Pepin Press Dessing Book, 2003
- Kouroudis, Giannis; Shoji, Sayuri; Lancaster, Tom. *Estamos hablando de Packaging. Si hablamos de diseño*. Barcelona : Index Book, cop. 2005

Espais web

Tipografia

<http://webtypography.net>

<http://fontstruct.fontshop.com>

<http://www.unostiposduros.com>

<http://es.letrag.com>

<http://www.typebase.com>

<http://www.glosariografico.com>



<http://www.handmadefont.com>
<http://www.bluevertigo.com.ar>
<http://www.glossyinc.com>

Imatge i vídeo

<http://www.glossyinc.com>
<http://gallery.hd.org>
<http://shutterstock.com>
<http://ace-clipart.com>
<http://openphoto.net>
<http://morguefile.com>
<http://www.sxc.hu>
<http://www.glossyinc.com>

Curiositats

<http://www.exactitudes.com>
http://eatpes.com/western_spaghetti.htm

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

DATA/ES	ACTIVITAT	LLOC	RESULTATS D'APRENTATGE
Setmana 1, 2	Identificació nivell inicial alumnes. Test. Presentació assignatura. Aspectes bàsics.	Aula	
Setmana 3, 4	Indesign: Interfície; paleta d'eines. Exercicis: Configuració espais de treball. Quadres.	Aula	CE3.14, CE6.4, CE9.7
Setmana 4	Indesign: Paleta de Control. Filets. Subratllats. Opentype. Exercicis.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7
Setmana 5	Indesign: Estil de caràcter verus paràgraf. Exercici tarjetons.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7
Setmana 6	Indesign: Anidats. Estils capitulars.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7



	Exercici anidats.		
Setmana 7	Indesign: treball amb word. Exc.: llibre. Exc. Professors.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7
Setmana 8 i 9	Correcció Exercici Professors. Indesign: Taula Contingut. Exc.: A la feina iguals.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7
Setmana 10 i 11	Indesign: Tabulacions i pàgines mestre. Graelles. Exercici Revistes i publicacions. Tabloide, "sábana nórdica" A3 reduït.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7
Setmana 12	Taller PDF i taller empaquetar. Exercicis corresponents.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7
Setmana 13 i 14	Illustrator / Photoshop. Tractaments d'arxius. Exportació. Empaquetar.	Aula	CE3.14, CE6.4, CE9.7
Setmana 15	Illustrator: Busca-traços, guies, etc. Transformar. Sobreimpressió. Filtres. Color. Etc. Exercicis corresponents.	Aula	CE3.14, CE6.4, CE9.7
Setmana 16 i 17	Illustrator: Color, calc actiu, malles degradat, fusions; opcions de text, capes, tipus màscara.	Aula	CE3.14 , CE6.4, CE9.7
Setmana 18 i 19	Examen teorico-pràctic. Exposició oral presentació projecte. Revisió exàmens. Recuperacions. Notes finals.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

Lliuraments

DATA/ES	LLIURAMENT	LLOC	RESULTATS D'APRENTATGE
Totes les setmanes.	Exercicis diaris a classe.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7
Setmanes 11	Presentació proposta projecte final.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7
Setmanes 18 i 19	Presentació oral i escrit del projecte final. Examen pràctic i teòric.	Aula	CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Interiorisme d'espais domèstics
Codi	200692
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Segon semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	Eina. Centre Universitari de Disseny i Art
Llengües	Català

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Silvia Santaeugènia Geronès
Universitat/Institució	Eina. Centre Universitari de Disseny i Art
e-mail	ssantaeugeni@eina.cat
Horari d'atenció	Dilluns 12.30-13.30h

2. Equip docent

Nom professor/a	
Universitat/Institució	
e-mail	
Horari de tutories	

(Afegeu tants camps com sigui necessari)
() camps optatius*



3.- Prerequisits

No es demanen prerequisits oficials per a seguir correctament l'assignatura però sí que és important haver adquirit els coneixements projectuals bàsics de disseny d'espais interiors als cursos anteriors i tenir coneixements informàtics aplicats al disseny d'espais i volums.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Interiorisme d'Espais Domèstics és una assignatura optativa de quart curs, obligatòria pels alumnes que volen obtenir la menció en Disseny d'Interiors.

L'objectiu formatiu principal de l'assignatura és familiaritzar l'estudiant en el mètode de projecte dels interiors domèstics. A partir de sessions teòriques i pràctiques l'alumne s'introdueix en els diferents àmbits que defineixen els espais domèstics i se n'estudien les solucions conceptuals, formals i tècniques que els determinen per tal donar respostes als problemes d'ús. Tanmateix, es vol apropar a l'alumne a les característiques de la pràctica professional, fent que conegui el procés de treball que hi ha darrera d'un projecte domèstic.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.
Competència	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 què s'inscriu el projecte.
Competència	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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	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.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

Es treballaran els següents blocs temàtics tenint en compte l'estudi d'un programa d'usos, la distribució dels elements, la tria de materials i acabats i l'ús de les instal·lacions als interiors domèstics:

Bloc I.

Pensar l'espai domèstic: Analitzar el programa d'usos i de necessitats. Planificar i organitzar l'espai. Anàlisi del context on s'inscriu l'espai domèstic.

Bloc II.

Cuinar. Menjar. Rentar. Emmagatzemar.

Bloc III.

La cambra de bany.



Bloc IV.
Espais de descans. Espais de lleure. Espais de treball.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

--	--	--

8.- Avaluació

El sistema d'avaluació de l'assignatura serà continuat i l'alumne haurà de presentar quatre treballs que reflectiran els continguts de cada bloc temàtic.

El primer treball s'anirà perfilant al llarg de tot el curs i l'estudiant el lliurarà quan aquest conclougui ja que consisteix en el plantejament d'un habitatge d'uns 150-200m² que s'anirà projectant i enriquint aportant-hi les temàtiques que es treballin a l'assignatura.

Els altres tres treballs són específics dels blocs II, III i IV i es lliuraran al final de cada bloc.

El lliurament dels treballs anirà acompanyat d'una exposició oral de l'alumne que defensarà i explicarà el projecte davant de la resta d'estudiants.

Paral·lelament a l'execució dels treballs l'alumne també haurà de participar en preparar i buscar informació referent als blocs temàtics.

Als criteris d'avaluació general es tindrà en compte el següent: la participació activa de l'alumne a les classes, el lliurament dels treballs a les dates assenyalades i l'assistència. En quant als treballs es valorarà l'adequació del projecte al programa d'usos, la distribució dels espais, la proporció dels diferents elements, la tria coherent de materials i acabats i el correcte grafat i dibuix dels plànols.

Proporcionalment el pes de cada treball és: Treball 1 (35% de la nota final), Treball 2 (15% de la nota final), Treball 3 (15% de la nota final), Treball 4 (15% de la nota final), Assistència (10% de la nota final), Participació activa de l'alumne i exposicions orals (10% de la nota final)

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

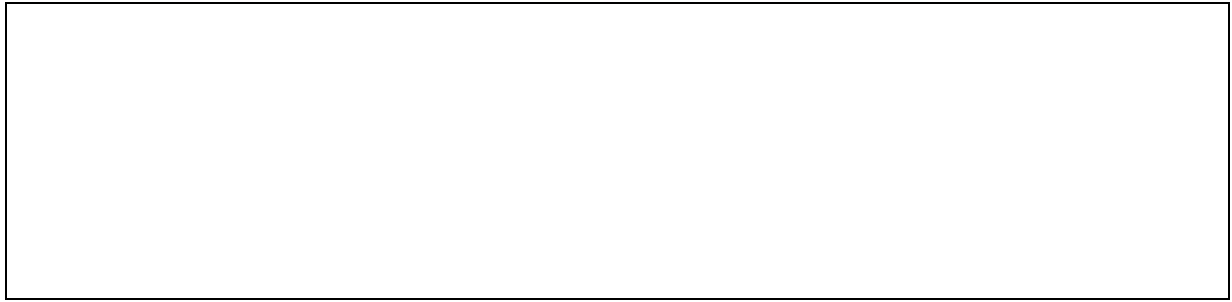
HORES

RESULTATS D'APRENENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--



APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Interiorisme d'espais comercials
Codi	200692
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Segon semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	Català, Castellà

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Anna Bach
Universitat/Institució	EINA Centre adscrit a la UAB
e-mail	bach@eina.cat
Horari d'atenció	Dimarts 10:00 – 11:00

2. Equip docent

Nom professor/a	
Universitat/Institució	
e-mail	
Horari de tutories	

(Afegiu tants camps com sigui necessari)
() camps optatius*

3.- Prerequisits

(prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura)

No hi han prerequisits específics.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura de Interiorisme d'espais comercials, com moltes altres optatives del quart curs, s'inscriu dins de la Matèria de Processos del Disseny i és una de les assignatures requerides per obtenir la Menció de Disseny d'Interiors.

Els principals objectius en serien:

Dissenyar interiors adaptats a les necessitats dels espais comercials: adaptació als diferents condicionants segons tipus de producte i/o marques, cadenes i franquícies.

Conèixer els diferents programes del sector a través d'anàlisis dels principis comuns i els trets particulars dels diferents tipus d'espais comercials.

Elaborar de projectes d'interiorisme d'espais comercials incidint en temes d'exposició dels productes, il·luminació, aplicacions gràfiques, acústica, criteris de climatització etc.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

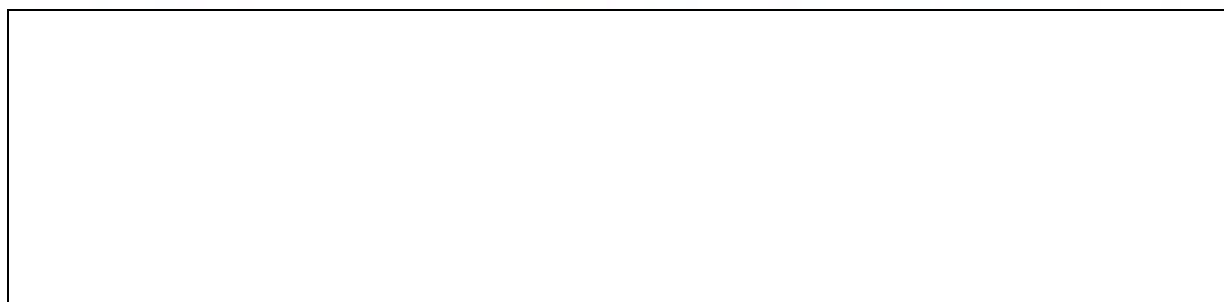
Competència	CE1 Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.
Resultats d'aprenentatge	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.
Competència	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 què s'inscriu el projecte.
Competència	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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

A través d'un breu repàs històric de l'interiorisme d'espais comercials es pretén dotar l'alumne d'una primera base teòrica de com s'ha enfocat aquesta especialitat en el disseny d'interiors al llarg de l'evolució dels diferents espais comercials en les últimes dècades. Paral·lelament s'estudiaran les principals teories i estratègies d'organització d'aquests espais, entrant també a analitzar algunes teories sobre imatge corporativa, disseny de marques i presentació de producte de manera que l'estudiant entengui la importància del treball en equip juntament amb d'altres especialistes. En tercer lloc, s'analitzaran, sota els paràmetres anteriors, espais exemplars des del punt de vista del disseny d'interiors, i s'aplicaran els coneixements obtinguts en un projecte de disseny propi.



7.- Metodologia docent i activitats formatives

L'assignatura consisteix de tres línies principals:

Una primera part teòrica que permet a l'alumne adquirir els coneixements bàsics i disposar d'un marc d'actuació i d'un apropiat context històric i teòric de l'especialitat.

Una segona part basada en l'anàlisi crítica de casos reals en forma de treball de grup per tal d'estimular el fluxe de coneixement.

I una tercera part de desenvolupament d'una proposta a mode de cas pràctic per tal d'implementar els coneixements adquirits en les dues línies anteriors en un cas de projecte hipotèticament real.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Clases magistrales y debate en gran grupo	6	CE1, CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT11
Tutorías	12	CE1, CE2, CE8, CE10, CE21, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19

Supervisades

Taller de tecnología	12	CE7, CE8, CT11, CT13,
----------------------	----	-----------------------

Taller de representación	12	CE5, CE6, CE9
Evaluación	12	CE2, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE17, CE21, , CT2, CT6

Autònomes

Información y documentación	10	CE19, CE8, CE10, CE11, CT1, CT3, CT4, CT11
Elaboración de proyectos	44	CE1, CE2, CE8, CE9, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT7, CT10, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19

8.- Avaluació

Es faran tres lliuraments amb material gràfic i escrit (un treball de grup, un treball individual de recerca i un projecte de disseny d'interiors) que es valoraran amb nota.
La qualificació final és el resultat d'aquestes avaluacions i de la participació activa a classes teòriques i tallers específics.
La definició "no presentat" és aplicable als treballs que no es lliuren segons els criteris acordats al principi de curs (dates i material de presentació).

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Presentaciones individuales de la documentación y memoria del proyecto	4	CE2, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE17, CE21, , CT2, CT6
Presentaciones colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones	8	CE2, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE17, CE21, CT2, CT6

9- Bibliografia i enllaços web

Sudjic, Deyan; The Language of things; Penguin Books, 2009.
Maeda, John; Las leyes de la simplicidad; Editorial Gedisa, 2006.

APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Interiorismo de espacios de trabajo
Codi	
Crèdits ECTS	5c
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs-2º semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	EINA
Llengües	Castellano

<u>Professor/a de contacte</u>	
Nom professor/a	Ulrich Marchsteiner
Universitat/Institució	EINA
e-mail	umarchsteine@eina.cat
Horari d'atenció	xxx

3.- Prerequisits

Dominio de programas AUTOCAD, Vectorworks o similar para dibujos técnicos

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

La fábrica era el modelo desde los inicios de la revolución industrial en la cual la cadena productiva y su máxima racionalidad en la organización predominaban. El concepto de productividad se limitaba a la perfecta ejecución de procesos industriales. Los espacios laborales eran organizadas según las leyes de Taylor: se estudiaba cada movimiento de los trabajadores para optimizar el rendimiento productivo. De forma similar se planteaba el espacio laboral en las oficinas que administraban estas fábricas. El trabajador/empleo y su espacio eran tratados como parte de una gran relojería productiva.

Hoy en día las oficinas han dejado de ser salas de maquinas con sistemas organizativos verticales en favor de entornos laborales basados en grupos de trabajo entre colaboradores dirigidos por un manager de grupo. Un adecuado espacio y clima para generar innovación y competitividad es crucial. Tanto por parte de la medicina neurológica como desde las antiguas sabidurías orientales se sabe de la gran importancia que tiene la calidad del entorno laboral, su luz, su orientación, sus materiales, ... el espacio de trabajo actual consiste en un conjunto de medidas organizativas –no solamente arquitectónicas – para optimizar el trabajo a realizar y su resultado final.

Uno de los objetivos será conseguir un funcionamiento orgánico entre la tecnología integrada con los espacios y zonas abiertas a la comunicación humana. Espacios saludables para las personas y para el medioambiente, motivadores tanto para los individuos como para los colectivos a aportar su energía al compromiso laboral. Es objetivo de esta asignatura de formar profesionales en diseño de espacios laborales que sepan unir los valores de la identidad corporativa de la empresa con los valores del bienestar físico i psíquico de los actores implicados. Esta asignatura mostrará tanto en nivel teórico como en proyectos contemporáneos concretos los distintos modelos de espacios de trabajo existentes en la actualidad. En formato de ejercicios el alumno aprenderá aplicar estas herramientas conceptuales a un encargo con sus exigencias concretas.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència CE1. (CE: competències específiques ...)

Resultats d'aprenentatge

CompetènciaCE7.

Resultats d'aprenentatge

Competència CT2. (CT: competències transversals)

Resultats d'aprenentatge

Competència CG3. (CGU: competències generals UAB, si no estan incloses a les CT)

6.- Continguts de l'assignatura

Los contenidos se distribuyen en cinco bloques temáticos:

A. Human Workspace - Antología y modelos clásicos

1. Antigüedad - Siglo XX
2. La oficina moderna: modelos clásicos
3. La "nueva" oficina

B. La oficina - Centro de comunicación, arquitectura e integración tecnológica

1. Análisis de modelos contemporáneos: planta libre, paisaje, cubículo
2. Suelos técnicos
3. Techos registrables
4. Paredes, Pantallas, Aislamientos
5. Iluminación
6. Mobiliario

C. El interfaz humano - Ergonomía, Biónica, Diseño emocional

1. Actores y roles clásicos / actuales estructuras: ejemplos AV
2. Diseñar un puesto de trabajo: análisis ejemplos
3. Calidades no-tangibles para el diseño (Feng-shui, colores,...)

D. Nuevos espacios de trabajo (4 modelos combinables para el siglo XXI)

1. Academia: La oficina como lugar de formación (análisis ejemplos)
2. Ágora: La oficina como espacio público (análisis ejemplos)
3. Gremio: La oficina como red de profesionales (análisis ejemplos)
4. Colmena: La oficina como un entorno vivo de trabajo (análisis ejemplos)

E. Materiales, calidades, sostenibilidad: aplicaciones en espacios, mobiliario e iluminación

1. Análisis de materiales y modelos clásicos (1920-actualidad)
2. Programas pilotos (Vitra, Wilkhahn, Knoll, Steelcase,...)
3. Experimentación, los espacios laborales que vienen,...

7.- Metodologia docent i activitats formatives

La asignatura está organizada en un total de 18 semanas á 3h lectivas. Estas 18 sesiones están agrupadas en 5 bloques temáticos, tal como se indica en punto 6. Cada uno de estos 5 bloques abarca un tema que se tratará en las clases magistrales impartidas por el profesor de la asignatura (o en algún caso por un experto invitado). Como segunda parte de cada bloque se hace un ejercicio en clase en el cual el alumno ha de mostrar los conocimientos adquiridos y aplicarlos en casos concretos. Como este ejercicio se hará a lo largo de varias semanas habrá al menos una corrección por alumno antes de la entrega. En total tendrán que entregarse cinco ejercicios a lo largo del semestre. Es importante que la entrega se haga puntualmente antes de iniciar el siguiente bloque temático de la asignatura.

La metodología consiste por lo tanto en la transferencia de conocimiento a través de las clases magistrales y en paralelo por los ejercicios prácticos realizados por los alumnos. Para ello será necesario tener conocimientos básicos en poder leer y realizar planos técnicos (plantas, alzados, secciones, detalles). Los alumnos tendrán que participar activamente en el trascurso de la clase y han de presentar sus conocimientos adquiridos en formato de presentación pública en clase.

TIPUS D'ACTIVITAT ACTIVITAT HORES RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

La nota final de esta asignatura se calcula por 3 conceptos:

1. Presencia y colaboración en clase: Se valorará la participación en clase. En nivel de presencia se pasa lista y a partir de más de cinco faltas se rebajará la nota final en un punto. Sin embargo una continuada colaboración activa de un alumno puede subir también la nota en un punto.
2. Los Ejercicios: Se han de entregar un total de cinco ejercicios en el plazo previsto. En el caso de entrega fuera de tiempo se rebaja la nota del ejercicio en un punto.
3. Examen final de curso: Se realiza un examen escrito en clase al final del semestre. El examen recogerá el temario tratado y sirve para mostrar los conocimientos adquiridos.

En el caso de que un alumno no ha podido asistir a clase durante un largo tiempo, trayendo un justificante aceptable (por ejemplo medico) puede aprobar la asignatura (nota máxima un "aprobado") al presentar:

- | |
|--|
| -Los 5 ejercicios resueltos de forma satisfactoria
-Presentar un trabajo de investigación escrita sobre un tema previamente acordado con el profesor. Mínimo de 30 páginas de manuscrito. |
|--|

ACTIVITATS D'AVUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

- | |
|--|
| - Hascher, Jeska, Klauck: Atlas de edificios de oficinas , Gustavo Gili, 2005 |
| - Myerson, Ross: La oficina del siglo XXI , Kliczkowski, 2004 |
| - Myerson, Ross: Nuevos diseños de oficinas , Kliczkowski, 2006 |
| - Stewart, Mathew: The Other Office: Creative Workplace Design , Birkhäuser
2004 |
| - Duffy, Francis: The New Office: With 20 International Case Histories , Conran
Octopus, 1997 |
| - Grech C.& Walters D. (Ed.): Future Office. Design, Practice and Applied
Research , Taylor & Francis, 2007 |
| - Minguet, J.M.: Trabajar en casa, Vivir en la oficina , Monsa de Ediciones, 2009 |
| |
| |

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Introducció a la fotografia
Codi	
Crèdits ECTS	6.0
Curs i període en el que s'imparteix	segón semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	català, castellà, anglès

Professor/a de contacte

Nom professor/a	
Departament	
Universitat/Institució	
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	
Horari d'atenció	

2. Equip docent

Nom professor/a	Núria Andreu
Departament	
Universitat/Institució	
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	nandreu@eina.cat
Horari de tutories	dijous 14-15h

(Afegeu tants camps com sigui necessari)
() camps optatius*

3.- Prerequisits

És requereix tenir una càmera fotogràfica r flex digital o compacta amb programaci  manual de l'exposici . Cost de mercat: 450 

4.- Contextualitzaci  i objectius formatius de l'assignatura

Assignatura que permet la utilitzaci  de la fotografia com a eina d'expressi  i creaci  visual, per tant vinculada amb l'art, el disseny i recomanada sobretot pels alumnes de l'itinerari de Creaci  Visual.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús de la fotografia com a mitjà de comunicació audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	El coneixement del llenguatge bàsic de la fotografia com a recurs expressiu en el àmbit de la creació i el disseny
Competència	CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.
Resultats d'aprenentatge	Ofereix les pautes per la creació de conceptes i la valoració dels resultats de les imatges i el seu ús en el diferents processos de comunicació i pràctiques artístiques. Dominar el ús de la càmera i el procés digital de postproducció per representar les idees i la realitat visual.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual
Resultats d'aprenentatge	Adopció de la capacitat crítica per la valoració dels criteris estètics i la funció social de les imatges. Elaboració i crítica de les imatges amb pautes i referències de la història i teoria de la fotografia.
Competència	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.

6.- Continguts de l'assignatura

Introducció al llenguatge fotogràfic. Pràctica i seguiment del procés de creació, realització i producció d'imatges amb l'aplicació de conceptes i la experimentació de les diverses tècniques i recursos del llenguatge fotogràfic. Anàlisi de la relació entre la forma i el contingut de les imatges. Estudi i comprensió de les diferències entre la percepció visual i la mirada a través de la càmera fotogràfica.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

15% classes teòriques relacionades amb els conceptes relacionats amb les pràctiques. Utilització d'exemples de treballs fotogràfics significatius en la història de la fotografia i l'art contemporani. Comentaris i discussions en grup.

10% seminaris que inclouen la explicació de la utilització de la càmera com a eina de representació i expressió visual, tècniques d'il·luminació, de postproducció i presentació d'imatges.

50% treball autònom. Realització dels exercicis pràctics amb l'aplicació de les diferents tècniques fotogràfiques.

30% taller. Seguiment de treballs personals i del diari personal de treball.

5% Visita i comentaris a una exposició fotogràfica.

TIPUS
D'ACTIVITAT

ACTIVITAT

HORES

RESULTATS
D'APRENTATGE

Dirigides

Practica de la càmera	6h	Coneixement del llenguatge de la càmera com a recurs expressiu
Pràctica d'il.luminació	6h	Coneixement de la llum com a matèria bàsica de la creació visual
Visita a una exposició	3h	Relacionar les formes amb els continguts de comunicació i reforçar els criteris de valoració i crítica de les imatges

Supervisades

Realització d'exercicis pràctics	15h	Utilitzar els recursos expressius de la fotografia per la creació d'imatges
Recerca d'obres fotogràfiques i autors representants de la història de la fotografia	10h	Motivació per la recerca i la innovació en la utilització dels recursos de creació visual

Autònomes

Realització de un diari o àlbum personal de treball	20h	Valoració dels resultats de les imatges segons els elements i conceptes del llenguatge fotogràfic

8.- Avaluació

L'avaluació consta de cinc **exercicis pràctics**, el seguiment del **diari de treball** i realització d'un **treball de recerca**.

Les correccions dels **exercicis** segueixen un ordre consecutiu seguint el procés de producció: discussió temàtica, documentació i primera proposta visual, realització de les imatges, presentació final amb el format i suport adequat. Les correccions són sessions públiques de grup on es comparen les diverses propostes dels estudiants i es valora la seva intervenció. Cada estudiant ha de recollir informació, valorar les seves propostes i reflectir les conclusions en un **diari de treball** que mostra el seguiment dels diferents exercicis.

Durant el curs els alumnes preparen un **treball de recerca** d'un autor que es presentarà públicament a classe, relacionat amb al tema de la programació. La presentació i redacció d'aquest treball forma part del 10% de la nota final d'avaluació.

L'avaluació final de curs consta de les propostes millorades amb el seu suport i mides definitives. Finalment s'avaluarà tot el procés d'aprenentatge de l'estudiant, la seva capacitat per l'anàlisi i la valoració de les imatges segons el contingut i la forma, així com la qualitat fotogràfica de les imatges.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Diari de treball	4	Definició dels conceptes i la tècnica fotogràfica
Presentació dels exercicis	12	Apropiació i aplicació del llenguatge fotogràfic en la discussió teòrica de les propostes
Presentació de recerca d'autor	6	Documentació i recerca

9- Bibliografia i enllaços web

Barthes, R., *La Càmera Lúcida*, Barcelona: Paidós, 1989
Fontcuberta, Joan, *La càmera de Pandora*, (Barcelona:GG),2010
Langford,M, Fox.A, Sawdon,R, *Fotografia Basica*, (Barcelona: Omega), 2011
Sontag, Susan, *Sobre la Fotografia*, (Barcelona: De Bolsillo), 2010
Schotte, H, *Diccionario de la Fotografia*, (Barcelona: Blume), 1982
Weston, Chris, *Domina la Exposición Digital*, (Barcelona: IndexBox),2008

10.- Programació de l'assignatura
GRUP/S: _____

El programa es desenvolupa amb la realització d'una sèrie d'exercicis per posar en pràctica els diferents elements del llenguatge fotogràfic i conceptes. El contingut de les classes teòriques serveix per contextualitzar els exercicis segons la tècnica i la teoria de la fotografia:

- 01. Fotografia i Realitat
- 02. La Càmera, Elements de representació. Profunditat de camp i Moviment
- 04. Llum i Exposició. Lluminositat. Contrast. Saturació
- 03. Analògic-Digital. Edició i Formats
- 10. Blanc i Negre/ Color
- 05. Enquadrament. Composició. Abstracció
- 06. Llum i Volum. Figuració
- 11. Espai. Ficció i Documental
- 12. Temps. Imatge fixa. Seqüència

ACTIVITATS D'APRENTATGE

DATA/ES	ACTIVITAT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE
febrer	pràctica 1	exterior escola	càmera	exposició, elements de la càmera
abril-maig	pràctica 2	interior escola	càmera i equip d'il.luminació+fotòmetre càmera	constatar evalors d'exposició, contrast variació de la percepció volum segons els diferents esquemes de il.luminació,
maig	visita exposició	museu , galeria		redacció de un text crític per una exposició

LLIURAMENTS

DATA/ES	LLIURAMENT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE
febrer	exercici 1	escola	3 fotografies max 30x40cm	coneixement del mitjà
març	exercici 2	escola	caixa de 20 fotografies sobre paper fotogràfic muntades en suport	perfeccionament de la tècnica i visualització dels conceptes



			max.18x24	
abril	exercici 3	escola	edició digital d'imatges max.DINA4	estudi del procés de creació , producció i edició fotogràfica
maig-juny	exercici 4	escola	fotocollage sobre paper max. 60x80 Seqüència animada. Format digital	introducció a la postproducció digital de les imatges



Introducció a la Història del Disseny i de l'Art

I. Dades de l'assignatura

Codi: 200641

Crèdits: ECTS 6

Matèria: Art

Curs i període: 1r curs, 2n semestre

Horari d'atenció als estudiants: divendres de 10.30 a 11.30h

2. Equip docent

Professora: Anna Pujadas

Email: apujadas@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

Aquesta assignatura és de continuïtat amb l'assignatura "Introducció a la teoria del disseny i de l'art" (200639) i en recull els conceptes bàsics que tornaran a aparèixer i a ser utilitzats.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

A través d'una aproximació cronològica als temes i a les obres essencials, s'estudiaran críticament les principals manifestacions històriques en l'àmbit de la cultura visual, material, artística i arquitectònica. Es contextualitzaran les manifestacions d'art i disseny en els diversos àmbits (cultural, econòmic, social i polític) del seu temps. I s'identificaran els elements característics de l'estil en els principals moviments de l'art i del disseny occidental.

En finalitzar el curs, l'estudiant serà capaç de definir un tema (objecte d'estudi) en l'àmbit de la història del disseny i de l'art, tant del patrimoni artístic com visual, material o arquitectònic. Així com serà capaç d'aplicar una metodologia adequada, formulant interrogants i hipòtesis per orientar la recerca cap a l'obtenció d'uns resultats originals.

L'objectiu fonamental és formar professionals amb un coneixement global de totes les àrees relacionades amb la història del disseny i de l'art, amb capacitat per desenvolupar de manera idònia les seves funcions, per participar en el desenvolupament de projectes: proporcionar coneixements racionals i crítics de la producció cultural al llarg de la història i de les seves manifestacions en diferents cultures.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Resultats d'aprenentatge:

10.3. Esquematitzar i elaborar plànols conceptuals a partir de la lectura d'articles d'història de l'art i del disseny.

10.4. Realitzar cronogrames relacionant els estils artístics, arquitectònics i del disseny amb els contextos històrics en els quals es desenvolupen.

Competència

CEI6 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny.

Resultats d'aprenentatge:

16.6. Localitzar els conceptes clau i les principals línies argumentals d'un assaig acadèmic.

16.7. Identificar els principals corrents historiogràfics i distingir les metodologies d'aproximació històrica a l'art i el disseny.

Competència

CEI9 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:

19.4. Descriure les característiques generals dels principals mètodes i tendències de la història de l'art i del disseny.

19.5. Distingir els diferents enfocaments en definir l'objecte d'estudi històric de l'art i el disseny.

Competència

CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

Competència

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.

6.- Continguts de l'assignatura

1. El disseny abans del disseny

Primeres manifestacions gràfiques, industrials i espacials de la història de la humanitat. De la invenció de l'escriptura fins a la creació del llibre. De l'eina a la màquina. De l'espai ritual a l'espai civil.

2. Renaixement

Alberti. La *perspectiva naturalis* i la perspectiva *artificialis*, una concepció del món. Leonardo da Vinci inventor. El saler de Benvenuto Cellini, una joia de taula. Aldo Manuzio, l'origen del llibre modern. Claude Garamond, el primer tipògraf independent. Els interiors domèstics. Palladio, ordre i simetria. Les escenografies de Inigo Jones.

3. Barroc i Rococó

Les manufactures del luxe. Els gabinets, les col·leccions d'objectes sumptuaris. La magnificència del Versailles de Lluís XIV. Jardins del segle XVII i XVIII. Caslon i Baskerville, una alternativa al *fleuron*. El *Boudoir*. Les festes galants. La *rocaille*. L'arabesc. La prefiguració de l'obra d'art total.

4. Neoclassicisme i Romanticisme

Percier i Fontaine, la prefiguració de l'estudi modern. La venta per catàleg i l'abaratiment de les còpies. L'estil imperi, homenatge a Napoleó. L'estil Restauració. La descoberta de l'arqueologia. Wedgwood i la industrialització del passat. La popularització del gust. L'estil victorià. Ledoux, espais de sociabilitat i noves tipologies. Bodoni i l'estil modern. La impressió il·luminada de William Blake.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Activitats formatives	Ects	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes Teòriques	20%	Classes magistrals i debat en gran grup	CE10, CE16, CE19, CT15
Seminaris de discussió de textos i obres artístiques	10%	Presentacions de, textos i obres artístiques, i discussió crítica col·lectiva	CE16, CE19, CT19, CT20
Lectura de textos	25%	Treball autònom de lectura comprensiva de textos	CE16, CE19, CT3
Estudi	20%	Treball autònom de realització d'esquemes, mapes conceptuals i resums	CE10, CT2
Recerca de documentació	5 %	Ús de bases de dades bibliogràfiques a partir de paraules clau, consulta de fonts documentals en biblioteques especialitzades i arxius.	CT2, CT3
Redacció de treballs	20%	Redacció d'un assaig a partir d'una guia per a la seva realització	CE16, CE19, CT2, CT3, CT20
Avaluació	5%	Proves escrites i presentacions orals	CE10, CE16, CE19

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
-------------------	-----------	-------	--------------------------

Dirigides

Classes magistrals.	30	CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CE16.7, CE19.4, CE19.5
Realització d'un cronograma entorn a les manifestacions principals de la història del disseny i de l'art.	10	CE10.3, CE16.6, CE10.4

Supervisades

Realització d'anàlisis interpretatives d'obres clàssiques del disseny i de l'art	31	CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.5
Realització d'un exercici de recerca comparatiu de dues obres de disseny de la mateixa família però d'èpoques diferents.	40	CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Autònomes

Debat oral de la comprensió d'un text	10	CE16.5, CE19.4, CE19.5
Realització de diagrames de les lectures de classe.	12	CE10.2, CE16.5, CE19.5
Represa del cronograma sobre les manifestacions principals de la	10	CE10.3, CE16.6, CE10.4

història del disseny i de l'art fet a principi de curs.		
Realització de dos breus exercicis, a base d'un qüestionari de preguntes referides als continguts principals exposats a les classes i els textos que constitueixen la base documental del curs.	4	CEI6.5, CEI6.6, CEI9.1, CEI9.2, CT2, CT3, CEI6.7, CEI9.4, CEI9.5
Realització d'un dossier on es recullen les anàlisi interpretatives, els diagrames de lectures, el cronograma definitiu i la recerca final.	3	CT2, CEI6.6, CEI9.2, CEI0.3, CEI6.6, CEI9.1, CT3, CT15, CT19, CEI0.4, CEI6.7, CEI9.4, CEI9.5

8.- Avaluació

Avaluació continuada

1) Avaluació inicial. Es durà a terme a través d'un exercici molt senzill de concreció, en forma de cronograma, entorn a les manifestacions principals de la història del disseny i de l'art. El valor d'aquesta avaluació serà d'un 10 % de la nota final.

2) Avaluació continuada. Aquesta es durà a terme a través de 3 vies. La primera (1) serà l'anàlisi interpretativa d'obres clàssiques de la història del disseny i de l'art. La segona via d'avaluació continuada (2) serà entorn a la lectura de textos. La tercera via d'avaluació (3) seran els diagrames de les lectures obligatòries que els estudiants hauran de realitzar i dels quals un serà avaluat. Aquest tercer exercici té caràcter optatiu.

3) Avaluació formativa. Aquesta es durà a terme a través d'un exercici de recerca que segueixi les prescripcions acadèmiques (índex, paginació, bibliografia, imatges correctament documentades, etc.). La recerca tindrà per objectiu comparar dues obres de la mateixa família però de dues èpoques diferents. Els estudiants poden triar cartells, llibres, vehicles, mobles, arquitectures, el que vulguin. De cada obra caldrà fer una fitxa tècnica, una ressenya històrica i després aplicar els criteris de comparació. Realitzat individualment.

4) Avaluació final. Es realitzarà mitjançant dos breus exercicis, a base d'un qüestionari de preguntes referides als continguts principals exposats a les classes i als textos que constitueixen la base documental del curs. Aquests exercicis són individuals.

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Realització de dos breus exercicis, a base d'un qüestionari de preguntes referides a les tesis principals exposades en les classes i els textos que constitueixen la base documental del curs.	4	CEI6.6, CT2, CT3, CEI6.7, CEI9.4, CEI9.5
Dossier on es recullen les anàlisi interpretatives, els diagrames de lectures, el cronograma definitiu i la recerca final.	3	CT2, CEI6.6, CEI0.3, CEI6.6, CT3, CEI6.7, CEI9.4, CEI9.5

9- Bibliografia i enllaços web

Campi, Isabel. *La idea y la materia*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
 Campi Isabel. *Iniciació a la història del disseny industrial*. Barcelona : Edicions 62, 1987.
 Forty, Adrian. *Objects of desire: designs and society 1750-1980*. London: Thames and Hudson, 1986.
 Fusco, Renato de. *Historia del diseño*. Barcelona: Santa & Cole, 2005.
 Massey, Anne. *El diseño de interiores en el siglo XX*. Barcelona: Destino, 1995
 Meggs, Philip B. *Historia del diseño gráfico*. Barcelona: RM, 2009.
 Torrent, Rosalía i Marín, Joan M.. *Historia del diseño industrial*. Madrid: Càtedra, 2007.
 Walker, John A. *Design history and the history of design*. London: Pluto Press, 1989.

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

DATA/ES	ACTIVITAT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE
Segona quinzena de febrer	Realització d'un cronograma entorn a les manifestacions principals de la història del disseny i de l'art.	A l'aula i a casa	Classes, textos, documentació bibliogràfica	CE10.3, CE16.6, CE10.4
Segona quinzena d'abril	Realització d'un breu exercici, a base d'un qüestionari de preguntes referides als continguts principals exposats a les classes i als textos que constitueixen la base documental del curs.	A l'aula	Classes i textos	CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5
Segona quinzena de juny	Represa del cronograma sobre les manifestacions principals de la història del disseny i de l'art fet a principi de curs.	A casa	Exercici previ	CE10.3, CE16.6, CE10.4



Segona quinzena de juny	Realització del dossier on es recullin les anàlisi interpretatives, els diagrames de lectures, el cronograma definitiu i la recerca final.	A casa	Exercicis previs	CT2, CE16.6, CE19.2, CE10.3, CE16.6, CE19.1, CT3, CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5
Segona quinzena de juny	Realització d'un breu exercici, a base d'un qüestionari de preguntes referides als continguts principals exposats a les classes i als textos que constitueixen la base documental del curs.	A l'aula	Classes i textos	CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5
Rotativament al llarg del semestre	Debat oral de la comprensió d'un text	A casa i a l'aula	Textos. Plantilla orientativa	CE16.5, CE19.4, CE19.5
Per quinzenes alternes al llarg del semestre	Realització de diagrames de les lectures de classe.	A casa	Textos.	CE10.2, CE16.5, CE19.5
Per quinzenes alternes al llarg del semestre	Realització d'anàlisis interpretatives d'obres clàssiques del disseny i de l'art	A l'aula	Classes i dossiers complementaris.	CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.5
Al llarg de tot el semestre	Realització d'un exercici de recerca comparatiu de dues obres de disseny de la mateixa família però d'èpoques diferents.	A casa	Documentació de camp i bibliogràfica. Classes i textos.	CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Lliuraments



DATA/ES	LLIURAMENT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE
Per quinzenes alternes al llarg del semestre	Lliurament de les anàlisi interpretatives	A l'aula	Classes i dossiers complementaris.	CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.4, CE19.5
Segona quinzena de juny	Lliurament del dossier on es recullin les anàlisis interpretatives, els diagrames de lectures, el cronograma definitiu i la recerca final.	A casa	Exercicis previs	CT2, CE16.6, CE19.2, CE10.3, CE16.6, CE19.1, CT3, CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Introducció al projecte de disseny

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200644.

Crèdits: ECTS 6.

Matèria: Projectes.

Curs i període: 1r curs, 2on semestre.

Horari d'atenció als estudiants: dilluns de 13,30 a 14,30h

2. Equip docent

Professora: Ariadna Serrahima.

Email: aserrahima@eina.cat

Llengua: castellà/català.

Professora: Ariadna Fàbregas.

Email: afabregas@eina.cat

Llengua: català.

Professora: Lúa Coderch

Email: lcoderch@eina.cat

Llengua: català/castellà

Professor: Raúl Oliva.

Email: roliva@eina.cat

Llengua: castellà/català.

Professor: Oriol Ventura.

Email: oventura@eina.cat

Llengua: català.

Professor: Octavi Rofes

Email: orofes@eina.cat

Llengua: català.

3.- Prerequisits

No es demanen prerequisits oficials ni coneixements previs específics per a seguir correctament l'assignatura. Tot i així, és important haver superat satisfactòriament les assignatures del 1er semestre, ja que son la base formal i conceptual per a iniciar l'assignatura "Introducció als projectes de disseny".

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura és una introducció al desenvolupament del projecte de disseny on es treballen totes fases necessàries per a dur-lo a terme:

1) Idees i conceptes de disseny: els llenguatges formals, els usos socials i individuals i les solucions tècniques i productives.

- 2) Informació prèvia al projecte: pautes de recerca, anàlisi i interpretació.
- 3) Fases i processos del desenvolupament del projecte: planificació i gestió del treball.
- 4) Viabilitat del projecte: eines d'anàlisi i crítica de les solucions aportades i plantejament d'alternatives.
- 5) Presentació visual i oral del projecte.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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 d'un element de l'entorn immediat per a realitzar un anàlisi previ al desenvolupament d'un projecte de disseny.

Competència

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge:

CE 2.2. Dissenyar un programa d'usos i funcions que condueixi al desenvolupament d'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:

CE 5.2. 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 alfabetes llatins.

Resultats d'aprenentatge:

CE 6.3. 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:

CE 7.9. 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:

CE 8.5. Aplicar al projecte paràmetres antropomètrics i perceptius, i criteris ergonòmics adients a les característiques d'ús del mateix.

Competència

CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Resultats d'aprenentatge:

CE 10.5. 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:

CE 17.2. Realitzar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment.

Competència

CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

Competència

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.

Competència

CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

Competència

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.

Competència

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

Competència

CT19. Demostrar una disposició efectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc I

PLANIFICACIÓ I GESTIÓ DEL PROJECTE DE DISSENY

I.1. Metodologia i processos del projecte de disseny: planificació de les fases del projecte.

I.2. Observació crítica de l'entorn i detecció de problemes de disseny.

I.3. Anàlisi d'usos i programació de funcions per a la creació d'un projecte de disseny.

Bloc II

RECURSOS PER A LA PRESA DE DECISIONS EN EL PROCÉS DE PROJECTACIÓ I LA SEVA RESOLUCIÓ

2. 1. Recursos tecnològics

2.1.1. Us, propietats i característiques dels materials

2.1.2. Estructures i sistemes de suport

2.1.3. Paràmetres ergonòmics, antropomètrics i perceptius



2.1.4. Arts gràfiques

2.2. Recursos de representació

2.2.1. Jerarquia i composició plàstica de la idea

2.2.3. Materials i suports

2.2.4. Tècniques de representació gràfica d'espais i volums

Bloc III

PRESENTACIÓ DE TREBALLS: FORMATS I ESTRATÈGIES

3.1. Identitat de l'estudi i presentació de situació

3.2. Detecció de problemes i repte de disseny

3.3. Programa

3.4. Anàlisi de l'oferta existent

3.5. *Mood Board* i presentació de les idees inicials

3.6. Formalització i conclusions

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Metodologia docent

L'assignatura és impartida per sis professors, cadascun dels quals està especialitzat en un camp del disseny: disseny gràfic, disseny de producte, disseny d'interiors, presentacions, arts visuals, tecnologia, teoria i anàlisi. La dedicació dels professors, en funció del tipus d'activitat formativa, està especificada en la taula a continuació.

L'assignatura compta amb 19 setmanes lectives i s'imparteix els dilluns de 10,45 a 13,30, dimarts de 10,45 a 12 o de 12,15 a 13,30 i dijous de 11 a 12,15 o de 12,30 a 13,45h.

Les sessions de dimarts i dijous son amb la professora Pilar Górriz i/o amb el professor Octavi Rofes, amb els que es treballarà el Bloc III dels continguts de l'assignatura.

Les sessions dels dilluns son amb els 6 professors.

Durant el transcurs de l'assignatura es duran a terme diferents sessions de correcció conjunta.

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Classes teòriques: classes magistrals i debat en gran grup.	7h 30' 4 grups	CE2.2
	Taller de tecnologia: assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.	15h 5 grups	CE8.5 CE7.9
	Taller de representació: assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions.	15h 5 grups 15h	CE10.5 CE8.5 CE7.9 CE5.2

	Correcció de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions.	4 grups	CE6.3
Supervisades	Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte.	15h 5 grups	CE 17.2 CEI.8
Autònomes	Informació i documentació: treball autònom de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa	15h	CEI.8 CE2.2
	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	67h 50'	CE 5.2 CE 8.5 CE7.9

8.- Avaluació

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. El 70 % de la nota correspon al nivell de resolució, presentació de la documentació que es determini i a la defensa oral dels projectes. El 30% de la nota correspon al seguiment de la participació activa en les tutories, tallers i sessions conjuntes de treball i correcció. Dins aquest 30%, el 10 % correspon a l'assistència.

L'avaluació final dels projectes es durà a terme per l'equip complet de professors 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. La falta d'assistència no justificada de més del 20% de les classes comporta un no presentat. 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 cap treball de curs, hagin o no hagin assistit a classe, tindran la qualificació de "No presentat".

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Anàlisi previ /elecció del programa	20h	CE1.8, CE 2.2, CE 5.2
Avantprojecte	65h	CE 5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5
Projecte	65h	CE5.2, CE9, CE6.3, CE 8.5, CE10.5, CE17.2,

9- Bibliografia i enllaços web

Bibliografia recomanada

Dondis, D.A. *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili, 1985; ed. org. 1973. Estudi de la funció senyalèctica, estratègica i promocional.

Bollnow, O. Friedrich. *Hombre y espacio*. Capítol 4 "Aspectos del espacio", apartat 4 "El espacio ambiental". Circumstàncies que influeixen en les distintes percepcions d'un espai i que transmeten diferents caràcters, estats d'ànim, sensacions i interpretacions.

Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Buenos Aires: Infinito, 1966; ed. org. 1960. Selecció de conceptes per a la construcció d'espais significants: recorreguts, extensions, límits, punts d'articulació i punts de referència.

Edward T. Hall. *La dimensión oculta*. Mèxic: S. XXI, 2005; ed. org. 1966. Capítols IX i X, "La antropología del espacio: un modelo organizativo" i "Las distancias del hombre". Estudi antropològic sobre la tipologia d'espais (fix, semifix, informal) i les distàncies interpresonals (íntima, personal, social, pública).

Frutiger, A. *Signos, Símbolos, Marcas, Señales*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994. Analitza com comprendre la configuració dels signes comunicatius, a partir de constants formals i posteriorment els analitza sota paràmetres culturals i psicològics. 1) "Los elementos de un signo" pág. 17-29; 2) "Los signos básicos" pág. 30-34.

Luidl, P. *Tipografía Básica*. Valencia: Camp Gràfic, 2004. Manual de treball sobre tipografia.

Maderuelo, Javier. *El espacio raptado*. Madrid: Mondadori, 1990. Capítol VIII, "Instalaciones". Plantejament de la idea d'instal·lació escultòrica en relació a l'arquitectura, com a distintes formes d'ocupació de l'espai a través de la llum, de construccions modulars, d'elements lineals, etc. Apartat 10.4. del capítol X, "Experiencias perceptivas: la escala de la maqueta". Significacions que es desprenen de la relació d'escala entre l'observador i l'objecte observat.

Martí Font, J.M. *Introducción a la metodología del disseny*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona, 1999. Recerca, anàlisi i síntesi en el disseny

Moles, A. i Costa, J. *La imagen didáctica. Enciclopedia del diseño*. Barcelona: CEAC, 1991. Capítol "Los esbozos, primer recurso de la esquematización didáctica", Luc Janiszewski (pág 217-227). Estudi de la funció descriptiva en el disseny de la gràfica expositiva

Moles, A. i Costa, J. *Grafismo funcional. Enciclopedia del diseño*. Barcelona: CEAC, 1990. Capítol "Principales criterios que caracterizan los diferentes tipos de imágenes" Abraham Moles i Luc Janiszewski.

Munari, Bruno. *¿Como nacen los objetos? Apuntes para una metodologia proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1987. Ens “parla” del trajecte que ha de seguir un dissenyador des d’enfrontar-se a un problema funcional fins la projecció i formalització final. Lectura important per entendre l’existència de mètodes de projectació.

10.- Programació de l’assignatura

L’assignatura és una introducció a la concepció i pràctica del projecte de disseny. A tal fi, es proposa que l’estudiant desenvolupi un projecte de disseny complet –des de la recerca inicial fins a la presentació final– com a simulació d’un projecte real.

Enguany es treballarà una intervenció de disseny en un espai públic accessible i proper a l’Escola. La primera fase del projecte es realitzarà en grup i consistirà en fer un anàlisi d’usos i funcions de l’espai, en base a la qual es presentarà una proposta de disseny. La proposta pot ser enfocada a l’àmbit de disseny que els estudiants decideixin, sempre determinada per les necessitats demandades per l’objecte d’estudi. La segona part del projecte es realitzarà individualment i focalitzarà el treball de disseny en un aspecte més concret, dins de l’àmbit o àmbits de disseny que l’estudiant esculli. El desenvolupament del projecte individual serà seguit per tots els professors de l’assignatura i serà tractat des dels diferents punts de vista de producció que requereix un producte de disseny professional.

Activitats d’aprenentatge

Activitats formatives	Ects	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes teòriques	5%	Classes magistrals i debat en gran grup.	CE1, CE2
Informació i documentació	10%	Treball de recerca de fonts, recollida d’informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa.	CE19, CT3, CT4
Taller de tecnologia	10%	Assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.	CE7, CE20, CT13
Taller de representació	10%	Assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions.	CE5, CE6
Elaboració de projectes	45%	Formulació de programes de disseny a partir de situacions simulades i pautes per al desenvolupament del projecte. Treball autònom amb assistència als problemes que es plantegen en el desenvolupament del projecte, tant de tipus conceptual com tècnic. Correccions individualitzades.	CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19
Tutories	10%	Tutories de seguiment i correcció del projecte.	CE1, CE2, CE8, CE10, CE20, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19
Avaluació	10%	Presentacions individuals i col·lectives de la documentació i memòria del projecte, defensa oral del projecte, i ronda de valoracions.	CE2, CE6, CE17, CT2



Lliuraments

Data/es	Lliurament	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
3a setmana	Documentació i a presentació pública de les intencions, criteris i recerca conceptual del projecte	Aula		CE5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5
9a setmana	Lliurament de l'avantprojecte	Aula		CE5.2, CE7.9, C6.3, CE8.5, CE10.5
19a setmana	Lliurament de projectes	Aula		CE5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5, CE17.2.

Introducció a la Teoria del Disseny i de l'Art

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200639.

Crèdits ECTS: 6.

Matèria: Filosofia.

Curs i període: 1r curs, 1r semestre.

Horari d'atenció als estudiants: Dimarts de 15.30 a 16.30h.

2. Equip docent

Professora: Anna Pujadas Matarin.

Email: apujadas@eina.cat

Llengua: català.

3.- Prerequisits

No hi ha cap prerequisit per matricular-se d'aquesta assignatura. És introductòria i les persones que no hagin cursat mai estudis de filosofia poden perfectament seguir-la.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Partint d'una introducció a l'estudi teòric i crític de les principals manifestacions artístiques i de disseny, s'estudiaran les transformacions de la cultura en relació a elles i a la seva apreciació. Es farà una aproximació a les principals problemàtiques i conceptes filosòfics implicats en l'art i el disseny, a través d'una acostament crític als temes i als textos fundacionals d'aquestes disciplines.

En acabar el curs l'estudiant estarà familiaritzat amb els diferents models d'aproximació, lectura i anàlisi del disseny i de l'art, així com podrà reflexionar sobre les categories fonamentals de la història i de la teoria del disseny i de l'art.

L'objectiu general és que l'estudiant conegui la teoria del disseny i de l'art en el seu discórrer històric i dins dels diferents contextos culturals, socials, econòmics, polítics, ideològics, religiosos, que han condicionat els discursos, l'estètica, la funció, les tècniques i els llenguatges formals de les obres.

Es busca que l'estudiant desenvolupi el seu esperit analític i crític i la seva sensibilitat per apreciar i interpretar les obres de disseny i art; que es familiaritzi amb el seu llenguatge, que aprengui a valorar-les i a extreure de les diverses manifestacions informacions sobre la cultura que les ha generat.



5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Resultats d'aprenentatge

CE10.2. Esquematzar i elaborar plànols conceptuals a partir de la lectura d'articles de teoria i crítica de l'art i del disseny.

Competència

CE16 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE 16.2. Distingir entre el tema i els objectius d'un assaig acadèmic de teoria i crítica de l'art i del disseny.

CE 16.3. Localitzar els conceptes clau i les principals línies argumentals d'un assaig acadèmic de teoria i crítica de l'art i el disseny.

CE 16.4. Confrontar les divergències entre els diferents autors en una polèmica de teoria i crítica de l'art i el disseny.

CE 16.5. Contrastar els conceptes i arguments adquirits en els lectures de teoria i crítica de l'art i del disseny mitjançant la seva aplicació a l'anàlisi de nous casos.

Competència

CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

Competència

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.

Competència

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

Competència

CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

1. Entorn al concepte de disseny.

La idea de disseny al llarg de la història i la seva classificació dins les jerarquies artístiques, científiques i tècniques.

2. Distinció entre artesanía i disseny.

Concepte de projecte. Seriació, còpia, redisseny i apropiacionisme.

3. Industrialització i màquina.

Mecanicisme i maquinisme. Funcionalitat i funcionalisme. Fotografia: la imatge mecànica.

4. Racionalisme i objectivitat

Silenci, abstracció, blancor. Transparència. La retòrica de la neutralitat. Comfort. *Existenz minimum*. *Die Gute Form*. Universalitat. No-estil. Positivism. Modularitat. Estandardització.

5. Ornament i subjectivitat

Decoració. Necessari i superflu. Improvisació, accident, atzar. Irracionalisme. Emoció. Fantasia. Narrativitat.

6. L'estetització de la vida quotidiana.

La reproductibilitat tècnica i la desestetització de l'art. L'aura. Bellesa i utilitat: la bellesa adherent. Obertura i multifuncionalitat. L'ús. Utilitarisme.

7. Els escenaris de l'objecte.

Informació, publicitat, comunicació. Disseny i consumisme. Mitjans de masses. Mitologies. Postmodernisme i mercantilització.

8. La revolució digital

De la tècnica a la tecnologia. La societat immaterial. Iconoclasme. Virtualitat. Interacció. Utopia.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Activitats formatives	Ects	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes Teòriques	20%	Classes magistrals i debat en gran grup	CEI0, CEI6, CT15
Seminaris de discussió de textos i obres artístiques	10%	Presentacions de textos i obres artístiques i discussió crítica col·lectiva	CEI6, CT19
Lectura de textos	20%	Treball autònom lectura comprensiva de textos	CEI6, CT3
Estudi	20%	Treball autònom de realització d'esquemes, mapes conceptuals i resums	CEI0, CEI6, CT2
Recerca de documentació	5 %	Ús de bases de dades bibliogràfics a partir de paraules clau	CT2, CT3
Redacció de treballs	20%	Redacció d'un assaig a partir d'una guia per a la seva, realització	CEI5, CEI6, CT2, CT3
Avaluació	5 %	Proves escrites i presentacions orals	CEI0, CEI6

Dirigides

Classes magistrals.	40	CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CEI6.4
---------------------	----	--------------------------------

Realització d'un mapa conceptual sobre la idea de disseny i l'ofici de dissenyar.	10	CEI0.1
---	----	--------

Supervisades

Lectura de textos i la seva comprensió oral en debat en grup.	51	CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CEI6.4
---	----	--------------------------------

Autònomes

Exercicis-test realitzats individualment sobre els textos llegits i debatuts prèviament.	18	CEI0.1, CEI6.4
Realització de dos breus exercicis, a base d'un qüestionari de preguntes referides a les tesis principals exposades en les classes i els textos que constitueixen la base documental del curs.	18	CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CEI6.4
Realització d'un mapa conceptual entorn al concepte de disseny i a l'ofici de dissenyar.	10	CEI0.1
Realització d'un dossier on es recullen els exercicis-test i el mapa conceptual.	3	CEI0.1, CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CT2, CT3

8.- Avaluació

I.- avaluació continuada:

1) Avaluació inicial. Es durà a terme a través d'un exercici molt senzill de concreció, en forma de mapa conceptual entorn al concepte de disseny i a l'ofici de dissenyar.

2) Avaluació continuada. Aquesta es durà a terme a través de 2 vies. La primera (1) serà entorn a la lectura de textos i el seu debat oral en grup. La segona via d'avaluació (2) seran els exercicis-test realitzats individualment sobre els textos llegits i debatuts prèviament.

4) Avaluació final. Es realitzarà mitjançant dos breus exercicis, a base d'un qüestionari de preguntes referides a les tesis principals exposades en les classes i els textos que constitueixen la base documental del curs.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Realització de dos breus exercicis, a base d'un qüestionari de preguntes referides a les tesis principals exposades en les classes i els textos que constitueixen la base documental del curs.	4	CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CEI6.4

Dossier on es recullin els exercicis-test i el mapa conceptual.	3	CEI0.1, CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CT2, CT3
---	---	--

9- Bibliografia i enllaços web

- Bierut et al. *Looking Closer 3: Classic Writings on Graphic Design*. New York: Allworth Press, 1999.
- Costa, Joan. *Diseño, Comunicación y Cultura*. Madrid: Fundesco, 1994.
- Dorfles, Gillo. *Símbolo, comunicación y consumo*. Barcelona: Editorial Lumen, 1975.
- Dorfles, Gillo. *El diseño industrial y su estética*. Barcelona: Editorial Labor, 1973.
- Huisman, Denis i Patrix, Georges. *La estética industrial*. Barcelona: Oikos Tau Ediciones, 1971.
- Llovet, Jordi. *Ideología y metodología del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1981.
- Lupton, Ellen i Abbot Miller, J. *Design Writing Research: Writing on Graphic Design*. London: Phaidon Press, 1996.
- Margolin, Lluís (ed). *Design Discourse*. Chicago & London: The University of Chicago Press, 1989.
- Wenceslao Rambla, *Estética y diseño*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2007.

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

DATA/ES	ACTIVITAT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE
Segona quinzena de setembre	Realització d'un mapa conceptual sobre la idea de disseny i l'ofici de dissenyar	A l'aula i a casa	Classes.	CEI0.1
Segona quinzena de novembre	Realització d'un breu exercici, a base d'un qüestionari de preguntes referides a les tesis principals exposades en les classes i els textos que constitueixen la base documental del curs.	A l'aula	Classes i textos	CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CEI6.4
Primera quinzena de febrer	Realització d'un breu exercici, a base d'un qüestionari de preguntes referides a les tesis principals exposades en les classes i els textos que constitueixen la base documental del curs.	A l'aula	Classes i textos	CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CEI6.4
Primera quinzena de febrer	Realització del dossier on es recullin els exercicis-test i el mapa conceptual.	A casa	Exercicis previs	CEI0.1, CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3



Cada setmana	Debat oral de la comprensió d'un text.	A casa i a l'aula	Textos. Plantilla orientativa	CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CEI6.4
Un cop al mes	Exercicis-test realitzats individualment sobre els textos llegits i debatuts prèviament.	Visita a l'exposició, a casa i a l'aula	Documentació de camp. Textos. Plantilla orientativa	CT15, CT19

Lliuraments

DATA/ES	LLIURAMENT	LLOC	MATERIAL	RESULTATS D'APRENTATGE
Primera quinzena d'octubre	Mapa conceptual entorn al concepte de disseny i a l'ofici de dissenyar.	A casa	Classes. Textos. Documentació bibliogràfica.	CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3
Primera quinzena de febrer	Lliurament del dossier on es recullin els exercicis-test i el mapa conceptual.	A casa	Exercicis previs	CEI0.1, CEI6.1, CEI6.2, CEI6.3, CT2, CT3, CEI6.4

APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Maquetació Editorial
Codi	200661
Crèdits ECTS	6
Curs i període en el que s'imparteix	3r curs - 2n semestre
Horari	
Lloc on s'imparteix	Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)
Llengües	Català

Professor/a de contacte

Nom professor/a	Laia Clos Hernandez
Departament	
Universitat/Institució	Escola Eina
Despatx	
Telèfon (*)	933043596 - 647465244
e-mail	eclos@eina.cat
Horari d'atenció	XXX

3.- Prerequisits

És necessari haver cursat a segon curs la Informàtica aplicada al disseny de text i imatge i per tant tenir coneixements d'Indesign, Photoshop i Illustrator

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'objectiu de l'assignatura és introduir l'alumne en el món del disseny editorial. Per un costat, s'aportaran els coneixements teòrics

necessaris per tal que tingui una visió clara de les principals branques que el formen: llibres, revistes i diaris. Definirem les particularitats de cada branca, origen, evolució i tendència actual. Per l'altre, a través de la pràctica, l'alumne aprendrà a desenvolupar un projecte editorial passant per totes les seves fases, desde la fase inicial de conceptualització fins a la realització final del mateix.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competències específiques

Competència CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge CE3.14 Aplicar els recursos del disseny assistit per ordinador a les diferents fases d'un rojecte de disseny.

Competència CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge CE5.3 Representar superfícies i espais i modelar objectes fent us de programes informàtics.

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

Resultats d'aprenentatge CE6.4 Gestionar els alfabetes digitals i les aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.

Competència CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

Resultats d'aprenentatge CE9.5 Dominar a nivell d'usuari els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny.
CE9.6 Modelar digitalment objectes en tres dimensions i canviar paràmetres i produir plans acotats.
CE9.7 Utilitzar programes professionals de maquetació de pàgina i produir plantilles.

Competència	CE9.8 Representar espais en dues i tres dimensions mitjançant l'ús de programes informàtics.
	CE9.9 Editar productes audiovisuals amb imatges animades i so sincronitzat.
	Competències específiques
	CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.
	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

6.- Continguts de l'assignatura

L'assignatura es dividirà en dos blocs. L'eix principal serà un projecte que cada estudiant desenvoluparà individualment (BLOC II), i que s'anirà intercalant amb sessions teòriques (BLOC I) per tal que l'alumne tingui coneixements i referències sobre la matèria i pugui desenvolupar correctament el seu propi projecte.

BLOC I Teoria

Dins d'aquest bloc es tractaran diversos temes, petites monografies explicades en suport pdf que quedaran a disposició de l'estudiant. S'aportaran referències bibliogràfiques, videos, recursos online, etc.

Alguns dels temes que es tractaran en aquest apartat seran.

- Repàs antecedents històrics
- Definició i contextualització: el llibre
- Definició i contextualització: la revista
- Definició i contextualització: el diari
- Case studies
- Tipografia i layout
- Sistemes de producció
- Últimes tendències panorama actual (nacional/internacional)

El Bloc I ocuparà un 30% de les hores de classe de l'assignatura.

BLOC II Projecte

Desenvolupament d'un únic projecte editorial —una revista— en diferents fases.

1. Anàlisi i crítica

Estudi dels models existents en el mercat tenint en compte paràmetres conceptuals, formals, funcionals i comercials: continguts, estructura, jerarquia, ritme, llegibilitat, producció, usos, públic, viabilitat comercial.

2. Conceptualització

Tria del tema sobre el que girarà la revista. Estudi de referents en el mercat del mateix tema. Presentació objectius i viabilitat del projecte. Proposta, jerarquització i distribució dels continguts.

3. Realització

Definició de l'estructura i layout de la publicació, disseny de la maqueta, tipografies escollides, estils, etc.

4. Edició gràfica

Anàlisi i discriminació del material gràfic.
Tractament de fotografies, il·lustracions i infografies.

5. Maquetació

6. Producció

Realització d'una maqueta de la revista sencera a tamany real i en color.
Impresa, tallada i enquadernada.

--

El Bloc II ocuparà un 70% de les hores de classe de l'assignatura.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

- Els Blocs I i II descrits en l'apartat 6 d'aquesta guia s'aniran intercalant al llarg del semestre.
- Els continguts teòrics s'explicaran en càpsules monogràfiques de 20'-30' aproximadament.
- L'activitat pràctica —desenvolupment del projecte— es realitzarà desde l'aula d'informàtica de MAC.
- Al llarg del semestre, hi haurà sessions de control de projecte per poder fer un seguiment continu l'evolució de l'estudiant. Hi haurà sessions individuals i col·lectives.

--

TIPUS D'ACTIVITAT ACTIVITAT HORES RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Continguts teòrics	30	CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

Supervisades

Sessions de control (individuals i públiques)	15	CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

Autònomes

Projecte	105	CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

8.- Avaluació

Criteris d'avaluació

L'avaluació és la suma de A, B, C i D:

A. Assistència a classe.

(Més d'un 20% de faltes d'assistència suposa no poder ser avaluat pel professor, i per tant no superar l'assignatura.

La llista només es passarà una vegada al començament de la classe, l'alumne que arriba tard ha de comunicar-ho al professor a final de classe, ja que si no, es considerarà falta.)

B. Actitut, interès, predisposició i assistència a classe = 10% de la nota

C. Sessions de control

Cada sessió de control es posarà una nota del 0 al 10 (hi haurà 4 sessions en total) = 40% de la nota

D. Entrega final

Entrega final del projecte = 50% de la nota

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Sessions de control	15	CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.7

9- Bibliografia i enllaços web

Offline

BRINGHURST, Robert The elements of typographic style. Hartley & Marks Publishers. Canadà 2002

JARDÍ, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán). Editorial Actar. Barcelona 2007

KING, Stacey. Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño. Gustavo Gili. Barcelona 2001.

KLANTEN, R. i EHMANN, S. Turning Pages. Editorial Design for Print Media. Editorial Gestalten, 2011

KLANTEN, R, EHMANN, S. i SCHULZE, F. Visual Storytelling. Inspiring a New Visual Language. Editorial Gestalten, 2011

MESEGUER, LAURA TypoMag - Tipografía en las revistas. Index Book, 2010

MIDDENDORP, Jan i TwoPoints.Net Type Navigator. Editorial Gestalten, 2011

MOSER, Horst. The art director's handbook of professional magazine design. Thames & Hudson. UK, 2003

MÜLLER BROCKMANN, Josef. Sistemas de retículas. Gustavo Gili. Barcelona 1982

ZAPPATERRA, Yolanda. Diseño editorial. Periódicos y revistas. Gustavo Gili. Barcelona 2008

Online

Foros i diaris tipogràfics

- <http://fontfeed.com/>
- <http://ilovetypography.com/>
- <http://typesites.com/>
- <http://typographica.org/>
- <http://www.typophile.com/>
- <http://www.re-type.com/notaweblog/>

Documentació

- <http://designthinks.blogspot.com/>
- <http://www.typeculture.com/>
- <http://www.typebase.com/>
- www.designobserver.com/

Fundicions

- www.fontshop.com/
- www.houseind.com/
- www.typography.com/
- <http://www.lettererror.com/>
- <https://ourtype.com/>
- www.fontbureau.com/
- www.typotheque.com/
- lineto.com/
- www.re-type.com
- <http://www.typerepublic.com/>
- dstype.com
- daltonmaag.com

Llibres

- <http://ypsilonediteur.com>
- <http://www.hyphenpress.co.uk/>
- <http://www.campgrafic.com/>

Blogs sobre disseny gràfic

- <http://0porciento.com> (A l'esquerra d'aquest blog hi trobareu més de 40 referències de blogs de disseny gràfic; els més importants hi estan referenciats)

Blogs sobre disseny en general

- www.design-milk.com



- www.formfiftyfive.com
- <http://mocoloco.com>

Blogs sobre tendències

- www.thecoolhunter.net
- www.yatzer.com
- www.good2b.com
- www.mybufferguest.com
- www.notcot.org

Blogs sobre revistes i disseny editorial

- www.magspreads.com
- www.designingmagazines.com
- www.spd.org
- www.dezeen.com

Venda/distribuïdor de revistes

- www.bruil.info

Recursos fotografia

- www.flickr.com
- www.milim.com
- www.gettyimages.es
- www.corbisimages.com
- <http://search.creativecommons.org/> (buscador que troba imatges directament lliures de drets, que es poden utilitzar amb finalitats comercials)



Maquetes i Prototips

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200652

Crèdits: ECTS 6

Matèria: Tecnologia

Curs i període: 2on curs, 2on semestre

Horari d'atenció als estudiants:

2. Equip docent

Professor: Àxel Legares Sierra

Email: alegares@eina.cat

Llengua: català

Suport a la docència: Ariadna Fabregas

Email: afabregas@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

Aquesta assignatura no té cap requisit previ però és important haver superat l'assignatura Color i Volum de 1er.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura està dividida en dos àmbits de coneixement que es complementen. Per una banda, s'introdueix a l'alumne en els coneixements bàsics de materials i tecnologies i, per l'altra, es desenvolupen coneixements, tècniques i habilitats que tenen a veure amb la producció de maquetes i prototips dins del context del disseny.

Tenir coneixements bàsics de materials i tecnologies és imprescindible alhora de desenvolupar un projecte de disseny amb coherència. Són els materials i les seves característiques, així com la indústria i les seves possibilitats de manipulació i producció les que ens donen el ventall d'allò que és possible dins del món del disseny.

Els coneixements i habilitats relacionats amb la producció de maquetes i prototips són un eina necessària, complementària al dibuix, alhora de desenvolupar, representar i presentar un projecte de disseny. Treballarem dos tipus de maquetes, les que ens ajuden a desenvolupar el

projecte i les que ens ajuden a presentar-lo. Però totes dues són, principalment, maneres de representar el projecte des de diferents aspectes i intencions.

Les maquetes de treball les fem amb materials efímers i són de ràpida execució. Això ens permet utilitzar-les com a eina de treball dins del procés de disseny d'un projecte. Amb aquest tipus de maquetes podem expressar conceptes, treballar amb els espais i les proporcions, les formes i l'ergonomia d'una manera molt ràpida i amb moltes possibilitats de provar i canviar fins aconseguir el que requereix el projecte.

Amb les maquetes de presentació representem de forma descriptiva un projecte que es dona per acabat. S'acostuma a utilitzar com una eina de presentació i comunicació dels projectes, complementaria als croquis, renders i planells.

També els prototips s'utilitzen en ambdós sentits, com a ajut per resoldre problemes del procés de disseny com per a les presentacions del projecte.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

CE 3. Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de material i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE 3.1 Relacionar solucions formals i expressives de disseny amb els materials, les seves característiques i comportaments i sobre els seus processos de transformació i el tractament dels acabats per plantejar avantprojectes de disseny.

Competència

CE 8. Demostrar coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com antropometria i fisiologia de la percepció visual, ergonomia i mètodes d'avaluació d'us, mercadotècnia, tècnica de prospecció, etc

Resultats d'aprenentatge

CE 8.4 Usar adequadament els conceptes bàsics d'antropometria, fisiologia de la percepció visual i ergonomia en el plantejament y desenvolupament de projectes de disseny

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc 1

MAQUETES I PROTOTIPS DE PRODUCTE



1. Introducció

1.1 Tipus de maquetes: Pre-maquetes, maquetes i prototips.

1.2 Funció de cada tipus de maqueta dins del procés de desenvolupament d'un producte industrial.

1.3 Eines i materials que s'utilitzen per a la fabricació de maquetes.

2. Espuma de Poliuretà

2.1 Exercici 1. Exercici bàsic amb geometria pautaada.

Aprendre a treballar el material.

2.2 Exercici 2. Model a E 1:1 d'un petit electrodomèstic.

Propietats multidimensionals del material.

El model a escala real com a eina per a comprovar les solucions ergonòmiques i formals del projecte.

3. Motlles de silicona / Models amb resina de poliuretà.

Exercici 2.B. Reproducció de peces en resina de poliuretà mitjançant motlles de silicona.

4. Maquetes de treball a E 1:1

4.1 Exercici 3. Construcció d'un electrodomèstic amb paper, cartolina i porex.

4.2 Exercici 4. Construcció d'un taburet/cadira amb cartró i materials efímers.

5. Tecnologia

5.1 Materials utilitzats en els productes de fabricació industrial.

5.2 Estat dels materials processats industrialment.

5.3 Manipulació dels materials per a fabricar productes industrials.

Bloc 11

MAQUETES D'INTERIORS

1. Introducció:

1. 1. Conceptes: Tipologies de maquetes, Avantprojecte, Projecte i Execució

1. 2. Estudis previs: Documentació, materials i expressivitat

1.3. Escala i concepte

2. El taller: presentació, descripció i pràctica dels elements del taller

2.1. Eines

2.2. Adhesius - unions

2.3. Màquines: tall, fresatge, plegatge, CNC *mass customization*, impressió 3D

2.4. Materials amb tecnologia CNC: fresadora, laser, *rapid prototyping*



3. Elements unitaris i tipologies de maquetes

- 3.1. Vectors o arestes
- 3.2. Plans i superfícies
- 3.3. Sòlids

4. Materials

- 4.1. Materials conformats: fusta, cartromat, poliuretà, vidre, fibra de vidre, metacrilat, poliestirè, metall
- 4.2. Materials modelables: fang, pasta de modelar, plastilines professionals, guixos, massilles, resina
- 4.3. Estudi de nous materials: amb l'objectiu d'estudiar nous materials, es realitzaran i presentaran fixes seguint criteris d'anàlisi comuns.

5. Elements complementaris

- 5.1. Il·luminació artificial en maquetes: interior i exterior.
- 5.2. Incorporació del color impropri.
- 5.2. Fotografia
- 5.3. Estudi d'elements específics: terreny, paisatge, jardí, pedestal, llegendes, caràtules, vegetació

**7.-
Meto
dolog
ia
doce
nt i
activi
tats
form
ative
s**

Bloc 3

VISITES A EXPOSICIONS VINCULADES A L'ASSIGNATURA

Laboratori de Fabricació_Nous escenaris per al disseny i la producció tridimensional
DHUB 16.06.2010-29.05.2011

Laboratori de Fabricació_Full Print 3D
Imprimint Objectes
DHUB 16.06.2010-29.05.2011

Laboratori de Fabricació_DHUB-FAB
Taller de Fabricació Digital
DHUB 16.06.2010-29.05.2011

Laboratori de Fabricació_Prototips de Treball
Disseny, fabrica, Prova
DHUB 07.12.2010-27.02.2011

Activitats formatives	ECTS	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes Teòriques	20 %	Classes magistrals i resolució de problemes en gran grup	CE3, CE8

Pràctiques experimentals	15 %	Exercicis a l'aula i demostracions experimentals	CE3, CE3.1. CE8, CE8.4.
Recerca de documentació	20 %	Treball autònom: consulta de fonts especialitzades sobre materials i processos de construcció i transformació	CE3; CE8
Realització d'informes	30 %	Treball autònom: realització d'informes sobre les característiques tecnològiques de projectes de disseny	CE3, CE3.1. CE8, CE8.4.
Tutories	10 %	Tutories de seguiment i correcció del treball autònom	CE3, CE8
Avaluació	5%	Prova escrita de síntesi i aplicació dels conceptes i procediments adquirits a les classes teòriques i les pràctiques experimentals	CE3, CE3.1. CE8, CE8.4.

Metodologia docent

- Les classes son eminentment de caràcter pràctic, en les quals s'apendran les tècniques bàsiques per a reproduir i representar objectes i espais dins del context del procés de disseny.
- En les classes de caràcter teòric es donaran els fonaments per a l'elaboració, per part dels alumnes, d'un dossier on es recullin els conceptes bàsics de tecnologia dels materials.
- Els continguts de tecnologia seran treballats pels estudiants, com a treball de recerca de documentació i anàlisi. A final de curs, els estudiants lliuraran un dossier amb tot el contingut sobre tecnologia que s'ha donat durant el curs i que ells mateixos han elaborat.
- Els alumnes elaboraran al llarg del curs un portfoli personal on cal que apareguin documentades gràficament totes les maquetes i els processos tècnics utilitzats per a la seva realització. El portfoli serà consultat per els professors durant el curs per fer el seguiment del treball dels estudiants i s'haurà de lliurar a final de curs per a la seva avaluació.
- Tant els treballs pràctics com la recerca de tecnologia, seran presentats a classe per als estudiants amb la intenció de compartir la informació amb els companys i generar sessions crítiques d'anàlisi i de debat.
- Es realitzaran proves escrites al llarg del curs, a fi de justificar l'adquisició de coneixements i competències. Les proves seran de continguts de tecnologia, de validació de criteris emprats en els treballs pràctics, d'argumentació de decisions, d'anàlisi de casos, de crítica i autocrítica d'exercicis, etc.

Criteris d'avaluació

L'avaluació és continua, per la qual cosa l'assistència a classe i el lliurament puntual dels treballs són obligatoris.

En cas d'absència o no presentació de treballs s'hauran de lliurar els treballs pendents l'últim dia de classe, amb una penalització en la nota final que no permeti obtenir més d'un 6.

En el cas de no haver aprovat l'assignatura, i per optar a una segona avaluació, s'hauràn de presentar el treballs que estableixin els professors i el portafoli la setmana següent a la finalització del curs.

La no presentació total dels treballs i l'absència injustificada de més d'un 20% de les sessions presencials, conduiran a la qualificació de "no presentat".

Activitats d'avaluació maquetes d'interiors	Hores	Resultats d'aprenentatge
Entrega Maqueta 1	6h.	CE3, CE 3.1
Entrega Maqueta 2	8h.	CE3, CE 3.1
Entrega Dossier Exposició	2h.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Entrega i Presentació Fitxes	8h.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Entrega Portafoli	6h.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Exàmens i proves escrites	7.30h.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

Activitats d'avaluació maquetes de producte	Hores	Resultats d'aprenentatge
Entrega Ex.1 Exercici bàsic amb geometria pautada.	5h.	CE3, CE 3.1
Entrega Ex.2 Model a E 1:1 d'un petit electrodomèstic 2.B. Reproducció de peces en resina de poliuretà mitjançant motlles de silicona.	10h.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Entrega Ex.3 Construcció d'un electrodomèstic amb paper, cartolina i porex.	12h.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Entrega Ex. 4 Construcció d'un taburet/cadira amb cartró i materials efímers.	18h.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Entrega Fitxa 1 tecnologia	3h	CE3, CE 3.1
Entrega Fitxa 2 tecnologia	3h	CE3, CE 3.1

Entrega Fitxa 3 tecnologia	3h	CE3, CE 3.1
Entrega Portafoli exercicis maquetes i prototips	6h.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Entrega Dossier temari tecnologia	3h	CE3, CE 3.1

9- Bibliografia i enllaços web

Lectures de referència

Knoll, Wolfgang.; Hechinger, Martin. *Maquetas de Arquitectura Técnicas y construcción*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2009.

Navarro Lizandra, José Luis. *Maquetas, Modelos y Moldes: Materiales y Técnicas para dar forma a las ideas*. València: Universitat Jaume I, 2000.

Thompson, Rob. *Facturing processes for design professionals*. Londres: Thames & Hudson, 2007.

Santonja Gimeno, Alberto. *El prototipo como proceso del diseño industrial I. Procesos para la obtención de prototipos*. València: Universidad Politécnica de Valencia, 2006.

Santonja Gimeno, Alberto. *El prototipo como proceso del diseño industrial II. Moldes y reproducción de prototipos*. València: Universidad Politécnica de Valencia, 2007.

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

Data/es	Activitat	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
Sessió 1 (Espais)	Classe Magistral Bloc 1 i Seminari Model Fitxes	taller		CE3, CE 3.1
Sessió 1 (Producte)	Classe Magistral Tema 1	taller		CE3, CE 3.1



	Introducció curs			
Sessió 2 (Espais)	Classe Magistral Bloc 2	taller		CE3, CE 3.1
Sessió 2 (Producte)	Classe Magistral Tema 5. IntroTecnologia Tema 2.1. Intro. Ex.1	taller	Espuma poliuretà, cutters, llimes, escofina, paper de vidre. Esquadra metàl·lica, peu de rei	CE3, CE 3.1
Sessió 3 (Espais)	Classe Magistral Bloc 3 i Bloc 4	taller		CE3, CE 3.1
Sessió 3(Producte)	Classe Pràctica Tema 2.1 Ex.1 Tema 2.2 Intro. Ex. 2	taller	Espuma poliuretà, cutters, llimes, escofina, paper de vidre. Esquadra metàl·lica, peu de rei	CE3, CE 3.1
Sessió 4 (Espais)	Exposició: recerca Bloc3 Exposició: proposta Fitxes	taller	Fitxes	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 4 (Producte)	Classe Pràctica Tema 2.2 Ex. 2	taller	Espuma poliuretà, cutters, llimes, escofina, paper de vidre. Esquadra metàl·lica, peu de rei	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 5 (Espais)	Classe Magistral Bloc 4. Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 5 (Producte)	Classe Pràctica Tema 2.2 Ex. 2 Tema 3 Intro. Ex 3		Massilla o Sementol, brotxa.	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 6 (Espais)	Classe Magistral Bloc 4. Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 6 (Producte)	Classe Pràctica Tema 2.2 Ex. 2 Tema 3. Ex 3	taller	Silicona, Cartró ploma	CE3, CE 3.1
Sessió 7 (Espais)	Classe Magistral Bloc 4. Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1



Sessió 7 (Producte)	Classe magistral Tema 5. Tecnologia Classe Pràctica Tema 3. Ex 3	taller	Resina de poliuretà, paper d'aigua.	CE3, CE 3.1
Sessió 8 (Espais)	Classe Magistral Bloc 4. Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 8 (Producte)	Tema 3. Ex 3	taller	Paper d'aigua Spray color	CE3, CE 3.1
Sessió 9 (Espais)	Exposició Bloc 4	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 9 (Producte)	Classe pràctica Tema 4.1 Intro.	taller	Paper en rolo, llapis, esquadra i cartabó, compàs.	CE3, CE 3.1
Sessió 10 (Espais)	Classe Magistral Bloc 5. Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 10 (Producte)	Classe pràctica Tema 4.1	taller	Cartolines, cartrons, porex, cutters, tisores, Celo, cinta pintor,etc	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 11 (Espais)	Classe Magistral Bloc 6. Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 11 (Producte)	Classe pràctica Tema 4.1		Cartolines, cartrons, porex., cutters, tisores, Celo, cinta pintor,etc	CE3, CE 3.1
Sessió 12 (Espais)	Classe Magistral Bloc 7, Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 12 (Producte)	Tema 4.2 Intro Ex.4	taller	Cartolines, cartrons, porex., cutters, tis ores, Celo, cinta pintor,etc	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 13 (Espais)	Classe Magistral Bloc 7. Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 13 (Producte)	Tema 4.2 . Ex. 4	taller	Cartolines, cartrons, porex., cutters, tisores, Celo, cinta pintor,etc	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 14 (Espais)	Classe Magistral Bloc 8. Classe Pràctica	taller	Segons tipologia maqueta	CE3, CE 3.1
Sessió 14 (Producte)	Classe magistral Tecnologia Tema 4.2 Ex. 4 Tema 4.2 Intro. Ex.5			CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4



Sessió 15 (Espais)	Exposició Fitxes Tecnologia	taller	Fitxes	CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 15 (Producte)	Tema 4.2. Ex.5			CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 16	Visita exposició: Bloc 9	DHUB, c/Montc ada		CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 17 (Producte)	Tema 4.2. Ex.5			CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
Sessió 18	Entregues finals	taller		CE3, CE 3.1

APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	MATERIALS I TÈCNIQUES DE CONSTRUCCIÓ
Codi	200662
Crèdits ECTS	6
Curs i període en el que s'imparteix	Tercer curs. Segon semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	CATALÀ - CASTELLÀ

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	CRISTINA SUBÍAS / SALIM BELABBES
Departament	
Universitat/Institució	
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	
Horari d'atenció	

2. Equip docent

Nom professor/a	CRISTINA SUBÍAS / SALIM BELABBES
Departament	
Universitat/Institució	
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	csubias@eina.cat sbelabbes@eina.cat
Horari de tutories	XXX

(Afegeu tants camps com sigui necessari)

(*) camps optatius

3.- Prerequisits

A les assignatures de primer es podria incloure informació sobre els coneixements mínims necessaris per a cursar l'assignatura, com a consells sobre quins temes repassar

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura pretén transmetre els coneixements necessaris de la tecnologia a l'interiorisme perquè el dissenyador pugui realitzar amb èxit el seu projecte.
Parlem de sistemes constructius i criteris tecnològics perquè l'alumne vagi desenvolupant una comprensió de la tecnologia general, una idea del llenguatge de la tecnologia.
L'objectiu és conèixer quines són les possibilitats i els límits de la construcció, perquè l'alumne pugui utilitzar els seus coneixements en qualsevol projecte o encàrrec.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.5 CE1.6 CE.1.7
Competència	CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE3.1
Competència	CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.
Resultats d'aprenentatge	
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	
Competència	CE7 Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seves qualitats, i sobre processos i costos de fabricació.
Resultats d'aprenentatge	CE7.3 CE7.5
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

--

Competència

CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.

Resultats d'aprenentatge

--

Competència

CT8 Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor.

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.

CT20 Demostrar predisposició envers el rigor i l'experimentació propis del mètode científic.

Resultats d'aprenentatge

--

Competència

CG3. (CGU: competències generals UAB, si no estan incloses a les CT)

6.- Continguts de l'assignatura

1. Sistemes constructius en l'espai arquitectònic i mobiliari: tècniques i materials:

en dues etapes es mostra una àmplia selecció de sistemes constructius i materials. A partir d'aquí l'alumne ha de ser capaç d'entendre altes tecnologies que es trobi en la seva vida professional.

Es faran exercicis sobre unes situacions donades com són un habitatge i un espai de treball.

Es realitzaran també exercicis relacionats directament amb el disseny de mobiliari, utilitzant diverses tècniques.

Es parlarà de tancaments, revestiments, fusteries, vidres, etc.

2. El confort a l'espai interior:

analitzarem i explicarem els criteris i les tècniques per un bon control de tres tipus de confort a l'interior.: el confort climàtic, el confort acústic i el confort lumínic. Tant en el càlcul com en el disseny, l'alumne haurà de ser capaç de resoldre l'adaptació d'un local buit per a un altre ús. En cada projecte s'hauria de fer una idea aproximada de com utilitzar la llum, el clima i el so, per arribar a tenir un disseny confortable per aquesta situació. Es parlarà d'aïllament i condicionament acústic, condicionament tèrmic, llum natural i artificial.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

- Classes teòriques i visualització d'exemples per a il·lustrar els continguts de l'assignatura.
- Classes pràctiques relacionades amb les tècniques explicades: desenvolupament individual d'exercicis i/o projectes en relació als continguts de les sessions teòriques.
- Visita a un showroom d'il·luminació
- Contols escrits i entregues pràctiques periòdiques dels continguts impartits a les classes.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

L'obra visita l'escola	2,5	CT12
Visita showroom il·luminació	2,5	CT12

Supervisades

Activitat 1 bloc 1 (espai interior-habitatge)	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 2 bloc 1	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 3 bloc 1	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 4 bloc 1	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 5 bloc 1	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 1 bloc 2 (mobiliari)	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 2 bloc 2	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 1 bloc 3 (confort tèrmic)	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 2 bloc 3	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 3 bloc 3	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

Activitat 4 bloc 3	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 1 bloc 4 (confort acústic)	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 2 bloc 4	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 3 bloc 4	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 1 bloc 5 (confort lumínic)	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 2 bloc 5	2,5	CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

Autònomes

Visualització diversos documentals sobre confort	4	CT13
--	---	------

8.- Avaluació

Avaluació contínua segons criteris:

El 10% de la nota total s'obtindrà de les entregues de tots els exercicis setmanals penjats a la intranet, a temps. El 45% de la nota de 5 exercicis (1 per bloc) que es demanaran cadascun al seu temps. El restant 45% de la nota d'una o més d'una avaluació de coneixements teòrics, la data de la/les qual/s s'avisarà amb temps.

Criteris d'avaluació:

- no s'avaluarà l'estudiant que no hagi entregats el 80% dels treballs

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENENTATGE
Activitat 5 bloc 1		CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 2 bloc 2		CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 4 bloc 3		CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Activitat 3 bloc 4		CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

Activitat 2 bloc 5		CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Resta d'activitats de tots els blocs		CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
Control teòric bloc 1		
Control teòric bloc 2		
Control teòric bloc 3		
Control teòric bloc 4		
Control teòric bloc 5		

9- Bibliografia i enllaços web

Revistes:

Tectònica

Constructiva

Detail

Detail Praxis (monogràfics, fusta, pedra, formigó...)

Llibres:

“Manual de construcción detalles de interiorismo”. W.Nutsch. Ed. GG

“Aislamiento térmico y acústico”. Miguel Payà – Monografías Ceac de la Construcción.

“La construcción de l'arquitectura”. Ignacio Paricio. ITEC

- vol.1- *Les tècniques*

- vol.2- *Els elements*

- vol.3 *La composició*

“Guía básica de la sostenibilidad”. Brian Edwards. Ed. GG

“La arquitectura como técnica 1. Superficies” R.Araujo. ATC Ediciones. Madrid 2007

“Arquitectura ecológica”. D.Gauzin-Müller. Ed. Gustavo Gili, Bcn 2002

“Arquitectura bioclimática en un entorno sostenible”. F.Javier Neila González. Ed. Munillalería

“Técnicas arquitectónicas constructivas de acondicionamiento ambiental” Cesar Bedoya Frutos, Fco.Javier Neila González. Ed. Munillalería.

“Diccionari visual de la Construcció”: baixar de la web del Departament de Territori i Sostenibilitat de la Generalitat

“Los colores de la luna. Cómo vemos y por qué” Paola Bressan

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	MODELAT D'OBJECTES
Codi	200663
Crèdits ECTS	6
Curs i període en el que s'imparteix	3er curs. 2on Semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	Català, Castellà

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Francesc Crous
Departament	
Universitat/Institució	
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	fcrous@eina.cat
Horari d'atenció	XXX

3.- Prerequisits

(prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura)

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

La tècnica informàtica en el disseny de producte ha esdevingut una eina imprescindible tant per el dissenyador com per al receptor del projecte.

El coneixement de programes de modelat per part del dissenyador ens aporta la possibilitat d'estudiar els volums i superfícies d'un disseny, prèviament a la fabricació d'un prototip o maqueta. De la mateixa manera, ens serveixen com a instrument a partir del qual es poden dur a terme les següents accions:

- Realitzar impressions 3d o maquetes a escala.
- Executar simulacions de resistència i comportament dels objectes, així com estudiar-ne les seves propietats físiques i volumètriques.
- Traspasar informació i documentació tècnica al fabricant o editor del projecte. Facilitant així la transferència entre la fase tècnica i constructiva d'un producte.
- Comunicar eficaçment els continguts conceptuals i tècnics del projecte mitjançant simulacions virtuals i complementant diferents suports informàtics. Fer entenedores les nostres idees i reforçar els punts forts d'un producte al receptor o client.

Els objectius de l'assignatura són els següents:

- Assolir la capacitat de representar volums i superfícies a partir de mitjans informàtics.
- Adquirir el domini dels següents programes informàtics: SolidWorks, Photoview 360º, Photoshop, Illustrator, InDesign i de com es poden complementar per tal d'elaborar imatges virtuals i representar millor els continguts d'un projecte. Controlar les extensions dels arxius dels programes treballats i les relacions d'exportació i importació de documents.
- Introduir als alumnes al modelat avançat mitjançant l'ús de les superfícies i sketch 3d.
- Adquirir la capacitat de realitzar animacions i simulacions de moviment dels components d'un producte -o varis elements- per a estudiar-ne el seu comportament.
- Ser autodidactes en l'aprenentatge i recerca de noves eines i aplicacions informàtiques que ens puguin ser útils per al nostre procés de treball.
- - Treballar tècniques de presentació i complementar les eines informàtiques amb les nostres capacitats comunicatives i de discurs.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència.

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultat d'aprenentatge

CE3.9. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.

Competència

CE.5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultat d'aprenentatge

CE.5.3 Representar superfícies, espais i modelar objectes fent us de programes informàtics.

Competència.

CE9. Demostrar que coneix l'ús del medi audiovisual, l'entorn digital i les eines de creació y producció del mateix.

Resultat d'aprenentatge

CE9.4 Distingir els diferents tipus de programes de informàtica aplicada al disseny y reconèixer les seves característiques y funcions.

CE9.5 Modelar digitalment objectes amb tres dimensions, canviar paràmetres i produir plànols acotats.

CE9.7 Representar espais amb dos i tres dimensions mitjançant l'ús de programes informàtics.

Competència

CT5. Dominar el medi informàtic y las tecnologies digitals

6.- Continguts de l'assignatura

Contingut de modelat avançat de superfícies i representació de volums

SOLIDWORKS 2010

1. Sweep

- 1.1. Components del sweep
- 1.2. Sweep al llarg de un trajecte 3D
- 1.3. Croquis en 3D
- 1.4. Sweep i recobriments. En què es diferencien
- 1.5. Creació d'una corba per mitjà d'un conjunt de punts
- 1.6. Opcions del sweep
- 1.7. Utilització d'un trajecte no planar

2. Recobriments

2.2. Recobriments bàsics. Etapes del procés, fusionar cares tangents, restriccions de inici i final, recobriments mitjançant croquis 3D

3. Coneixença de les superfícies

- 3.1. Sòlids i superfícies
- 3.2. Treball conjunt de superfícies. Cosir superfícies, donar espessor, eliminar cares, parametrització, tipus de superfícies
- 3.3. Per a què s'utilitzen les superfícies
- 3.4. Explicació sobre la continuïtat
- 3.5. Retall i costura de superfícies

4. Introducció a les superfícies

- 4.1 Similituds entre el modelat de sòlids i el de superfícies
- 4.2. Superfícies bàsiques

5. Modelat híbrid de superfícies i sòlids

- 5.1. Modelat híbrid
- 5.2. Utilització de superfícies per a modificar sòlids
- 5.3. Intercanvi entre sòlids i superfícies
- 5.4. Implicacions de rendiment
- 5.5. Superfícies coma a geometria de construcció
- 5.6. Realització de còpies de cares. Equidistàncies de superfícies

6. Reparació i edició de geometries importades

- 6.1. Importació de dades
- 6.2. Reparació i edició de geometries importades

7. Motion manager

- 7.1. Tipus d'animacions
- 7.2. Us de l'assistent per animacions. Girar, explosionar, contraure, moviments lliures, moviments d'arrossegament, motors de moviments, interpolacions, moviments bàsics i cinemàtica de col·lisions físiques

7.- Metodologia docent i activitats formatives

La integració de coneixements teòrics i pràctics es realitzarà amb una explicació a l'inici de cada sessió on es presentaran els continguts i les tècniques amb les quals assolir els objectius de cada sessió.

Seguidament s'aplicaran els coneixements en una activitat formativa de durada variable. Cada activitat vindrà acompanyada de les explicacions pertinents. Les activitats podran ser desenvolupades durant el transcurs de la classe (activitats dirigides) o bé requerir treball autònom de l'alumne fora de l'aula (activitats supervisades i autònomes).

Hi haurà un treball final de caràcter propi i individual que es realitzarà com a activitat supervisada i autònoma, i que s'entregarà a final de curs.

Les activitats formatives tindran una durada de 75 hores, i estaran fonamentades en l'aplicació i síntesi dels procediments informàtics adquirits a les classes teòriques i els seminaris.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Classes Teòriques: Classes magistrals: conceptes clau i procediments generals de la informàtica aplicada.	25	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Tutorials de programes. Introducció a les característiques específiques de cada programa informàtic i pautes per a l'auto-aprenentatge.	25	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5

Supervisades

Taller: Exercicis a l'aula amb assistència i resolució de les dificultats en l'aplicació dels diferents recursos utilitzats.	25	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
---	----	--

Autònomes

Realització d'exercicis: Treball autònom: realització d'exercicis d'aplicació i síntesi de processos informàtics.	75	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
--	----	--

8.- Avaluació

Modalitats d'avaluació.

L'avaluació es realitzarà valorant les activitats presencials, les activitats autònomes realitzades durant el curs i mitjançant un examen final d'obligada presència que englobarà tots els temes tractats a les classes.

- Cada activitat tindrà un valor concret per a la nota final.
- La nota de l'examen, pot fer aprovar o suspendre l'assignatura.
- Un exercici no presentat pot fer suspendre l'assignatura sencera.
- No s'avaluarà l'estudiant que no hagi entregat tots els exercicis i l'examen, o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver-ne justificat les absències.
- Al marge de cada projecte en concret, es valorarà la participació de cada alumne en el desenvolupament global del semestre.
- Cada activitat vindrà acompanyada d'un enunciat i de material didàctic per la seva correcta resolució.

Criteris d'avaluació.

Els criteris d'avaluació que es presenten a continuació son de caire genèric.

Cadascuna de les activitats i exercicis que es realitzin durant el transcurs de l'assignatura, anirà acompanyada d'uns objectius i uns criteris d'avaluació concrets.

1. Continguts

Es valoraran partint de l'assoliment dels objectius generals, mitjançant:

- Exercicis, projectes
- Exàmens
- Intervenció a la classe

2. Procediments

Es valoraran a partir dels objectius generals de l'assignatura amb els següents paràmetres:

- Procediment seguit per l'alumne
- Com treballa i com aplica els coneixements
- La comprensió i assimilació dels continguts
- Presentació física dels treballs

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Entrega Exercici: 1. Sweep	5	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Exercici: 2. Recobriments	5	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Exercici: 3. Coneixença de les superfícies	5	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Exercici: 4. Introducció a les superfícies	5	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Exercici: 5. Exercici Transversal	2	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Exercici: 6. Modelat híbrid de superfícies i sòlids	5	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Exercici: 7. Reparació i edició de geometries importades	5	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
Entrega Exercici: 8. Motion manager	5	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5



Examen Final (modelat avançat)	2	CE.3, CE.3.9, CE.9, CE.9.4, CE.9.5, CE.9.7, CE.5, CE.5.3, CT.5
--------------------------------	---	---

9- Bibliografia i enllaços web

· Tutorials nivell avançat:

Modelat 3D: *SolidWorks Office Premium "Advanced Surfaces Modeling"* .CIM Works

Modelat 3D: *SolidWorks Office Premium "Temas avanzados de SolidWorks"* .CIM Works

Webs d'interès

www.autodesk.com

www.students.autodesk.com

www.doschdesign.com

www.cdtexture.com

www.dosch3d.com

www.turbosquid.com

www.evermotion.com

www.got3d.com

www.cgarchitect.com

www.solidworksgallery.com/index.php?category=photoview-360-images

APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Pràctiques externes
Codi	200695
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Primer o segon semestre
Horari	
Lloc on s'imparteix	<i>Eina. Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona</i>
Llengües	
Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Georgina Curtó
e-mail	gcurto@eina.cat

2. Suport a la docència

Nom professor/a	Carles Pibernat
e-mail	cpibernat@eina.cat
Personal Administratiu de Suport	
	Arantxa Rodrigo
	arodrigo@eina.cat

3.- Prerequisits

Per a cursar les Pràctiques externes cal tenir superats tots els crèdits corresponents a les assignatures de primer i un mínim de 120 crèdits dels tres primers cursos

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Les pràctiques acadèmiques externes constitueixen una activitat de naturalesa formativa realitzada pels estudiants universitaris i supervisada per les universitats, l'objectiu de les quals és permetre'ls aplicar i complementar els coneixements adquirits en la seva formació acadèmica, i així afavorir l'adquisició de competències que els preparin per a l'exercici d'activitats professionals, facilitin la seva ocupabilitat i fomentin la seva capacitat emprendora.

Amb la realització de les pràctiques acadèmiques externes es pretenen assolir els fins següents:

- a) Contribuir a la formació integral dels estudiants complementant el seu aprenentatge teòric i pràctic.
- b) Facilitar el coneixement de la metodologia de treball adequada a la realitat professional en què els estudiants han d'operar, contrastant i aplicant els coneixements adquirits.
- c) Afavorir el desenvolupament de competències tècniques, metodològiques, personals i participatives.
- d) Obtenir una experiència pràctica que faciliti la inserció al mercat de treball i millori la seva ocupabilitat futura.
- e) Afavorir els valors de la innovació, la creativitat i l'emprenedoria.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	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	CE.11.9. Reconèixer les qualitats i habilitats personals desenvolupades al llarg de la carrera i relacionar, mitjançant un text d'intencions, les aspiracions laborals amb l'entorn econòmic, empresarial i institucional. CE.11.10 Descriure el paper assignat al disseny i el seu lloc i funcionament dins de l'estructura on es realitza la pràctica
Competència	CE13 Planificar, organitzar, gestionar i administrar el desenvolupament de projectes de disseny, tant en el marc del treball professional autònom com en les organitzacions empresarials o institucionals.
Resultats d'aprenentatge	CE.13.4. Adaptar-se a les condicions de treball i executar tasques en el marc del treball professional autònom o en les organitzacions empresarials i institucionals externes.
Competència	CE15 Demostrar que es disposa de coneixements sobre el marc legal en el qual es desenvolupen les activitats de disseny: models de contractació, registre de patents, marques, drets d'autor, etc.
Resultats d'aprenentatge	CE.15.4. Distingir els mecanismes contractuals, legals i jurídics utilitzats per l'estudi, empresa o institució on es realitza la pràctica
Competència	CT1 Capacitat de comunicació oral i escrita en la llengua nativa i en altres llengües com ara l'anglès que permeti treballar en un context internacional.
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CB2 - Que els estudiants sàpiguen 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 de la seva àrea d'estudi

6.- Continguts de l'assignatura

Coneixement de l'entorn professional i ponderació de les diferents capacitats i perfils professionals.

Treball de pràctiques de disseny realitzades en estudis professionals, empreses i institucions.

Descripció i memòria de l'experiència realitzada.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Les pràctiques externes curriculars tenen una durada de 125h corresponents als 5 credits previstos al Pla d'estudis de Grau en Disseny.

Es disposa actualment de 113 convenis de pràctiques en disseny en empreses, institucions i estudis o agències professionals.

Per a la realització de les pràctiques externes, la universitat subscriurà convenis de cooperació educativa amb les entitats col·laboradores i han de fomentar que aquestes siguin accessibles per a la realització de pràctiques d'estudiants amb discapacitat procurant la disposició dels recursos humans, materials i tecnològics necessaris que assegurin la igualtat d'oportunitats.

Els convenis han d'establir el marc regulador de les relacions entre l'estudiant, l'entitat col·laboradora i la universitat. En les seves estipulacions bàsiques o en els annexos que les despleguin hi han d'integrar com a mínim:

- El projecte formatiu objecte de la pràctica a realitzar per l'estudiant.
- El règim de permisos a què tingui dret d'acord amb la normativa vigent.
- Les condicions de rescissió anticipada de la pràctica en cas d'incompliment dels seus termes.
- Si s'escau, el règim de subscripció i pagament d'assegurances, tant d'accidents com de responsabilitat civil.

Per a la realització de les pràctiques externes els estudiants compten amb un tutor de l'entitat col·laboradora i un tutor acadèmic de la universitat.

Els horaris de realització de les pràctiques s'han d'establir d'acord amb les seves característiques i les disponibilitats de l'entitat col·laboradora. Els horaris, en tot cas, han de ser compatibles amb l'activitat acadèmica, formativa i de representació i participació desenvolupada per l'estudiant a la universitat

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Sessions d'orientació	Tutoria destinada al reconeixement i definició del perfil professional de l'estudiant	6	CE11
Pràctiques professionals	Treball realitzat en empreses, institucions o estudis professionals.	125	CE11, CE13, CE15, CT1, CT2, CT6, CT16
Memòria	Redacció de la memòria sobre el treball de pràctiques realitzat	18	CE.11, CE.15, CT2

8.- Avaluació

1. El tutor de l'entitat col·laboradora ha de fer i ha de remetre al tutor acadèmic de la universitat un informe final, quan conculguin les pràctiques, que reculli el nombre d'hores realitzades per l'estudiant i en el qual pot valorar els aspectes referits següents, si s'escau, tant a les competències genèriques com a les específiques, previstes en el projecte formatiu corresponent:
 - a) Capacitat tècnica.
 - b) Capacitat d'aprenentatge.
 - c) Administració de treballs.
 - d) Habilitats de comunicació oral i escrita. En el cas d'estudiants amb discapacitat que tinguin dificultats en l'expressió oral, s'ha d'indicar el grau d'autonomia per a aquesta habilitat i si requereix algun tipus de recurs tècnic i/o humà per a aquesta habilitat.
 - e) Sentit de la responsabilitat.
 - f) Facilitat d'adaptació.
 - g) Creativitat i iniciativa.
 - h) Implicació personal.
 - i) Motivació.
 - j) Receptivitat a les crítiques.
 - k) Puntualitat.
 - l) Relacions amb el seu entorn laboral.
 - m) Capacitat de treball en equip.
 - n) Aquells altres aspectes que es considerin oportuns.
2. L'estudiant ha d'elaborar i fer lliurament al tutor acadèmic de la universitat d'una memòria final, a la conclusió de les pràctiques, en la qual hi ha de figurar, entre d'altres, els aspectes següents:
 - a) Dades personals de l'estudiant.
 - b) Entitat col·laboradora on ha realitzat les pràctiques i lloc d'ubicació.
 - c) Descripció concreta i detallada de les tasques, treballs desenvolupats i departaments de l'entitat als quals ha estat assignat.
 - d) Valoració de les tasques desenvolupades amb els coneixements i les competències adquirits en relació amb els estudis universitaris
 - e) Relació dels problemes plantejats i el procediment seguit per a la seva resolució.
 - f) Identificació de les aportacions que, en matèria d'aprenentatge, han suposat les pràctiques.
 - g) Avaluació de les pràctiques i suggeriments de millora.
3. A petició de qualsevol de les parts es pot sol·licitar la presentació d'un informe intermedi per part de l'estudiant o l'empresa.
4. Les competències d'aquesta matèria seran avaluades mitjançant la valoració de les sessions d'orientació [30%], l'informe avaluatiu de l'empresa [30%] i la memòria presentada per l'estudiant. [40%].

APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Processos d'innovació i disseny de producte
Codi	200696
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Segon semestre
Horari	<i>Dilluns de 12'30 a 14'30</i> <i>Dijous de 12'30 a 13'30</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Eina. Centre universitari de Disseny i Art de Barcelona</i>
Llengües	Català/Castellà/ Anglès

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Adelais Parera
Universitat/Institució	Eina-UAB
e-mail	@eina.cat
Horari d'atenció	xxx

2. Suport a la docència

Nom professor/a	Guy Matthews
Universitat/Institució	Eina-UAB
e-mail	@eina.cat
Horari de tutories	xxx

3.- Prerequisits

Es recomana tenir coneixements bàsics de materials i processos de producció i haver cursat assignatures d'informàtica.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Processos d'innovació en disseny van estretament lligats a la utilització de (noves) tecnologies i es van adaptant a canvis tant tecnològics com comercials, en relació a contextos ambientals, econòmics, socials i culturals.

Per afrontar nous reptes de la nostra societat globalitzada és necessari **explorar** el potencial de mètodes de producció i tecnologia emergents d'aplicació al disseny i altres àmbits.

Els objectius principals d'aquesta assignatura són els següents:

Donar a conèixer **processos actuals i alternatius** d'aplicació al disseny de producte. Eines, referències i anàlisi de casos d'estudi.

Estimular als estudiants per a que construeixin la seva pròpia idea crítica del què representen aquests processos a l'hora de dissenyar. **Quin procés aplicar, per què i com.**

Donar èmfasi a l'**experimentació creativa i avaluació crítica** tant de manera col·lectiva com individual.

Estimular als estudiants a qüestionar-se la seva posició com a dissenyador i valorar l'impacte social de les seves propostes, tot mantenint un **rigor professional**.

Es combinaran sessions teòriques i presentacions amb sessions pràctiques. Durant el curs cada estudiant desenvoluparà un exercici (projecte), que s'anirà supervisant amb sessions crítiques. Al final del curs, l'estudiant podrà incloure el seu **propí projecte** en el seu portfolio.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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	CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
Competència	CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.
Competència	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.
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	CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.
Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla. CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.

Competència	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 què s'inscriu el projecte.
Competència	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.
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	CE17.1. 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.
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	CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.
Competència	CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny. CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres
Competència	CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.
Competència	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.
Competència	CT4 Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
Competència	CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.
Competència	CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
Competència	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.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

- Disseny sostenible.

Pràctiques sostenibles de disseny en relació a contextos ambientals, econòmics, socials i culturals. Disseny sostenible com a disseny que perdura (a nivell material i/o immaterial). Dissenyar pensant en un futur (complexitat). Materials reciclables i processos reversibles.
'Fals' *green design* versus *green design* 'real'.
Recepció social i mediàtica de dissenys sostenibles.
Adaptació a canvis tecnològics.

- Utilització de tecnologies i conceptes alternatius de desenvolupament de projecte.

Estratègies de co-disseny per a *Rapid prototyping*. Processos *on-line*.
Disseny *Open Source*: disseny col·lectiu (distribució de tasques) i disseny personalitzat.
Laboratoris de recerca i de producció.
Processos de producció massiva versus producció a petita escala.
Eines generatives i mètodes per a la creativitat col·lectiva. Participació de l'usuari.
El paper del dissenyador avui i demà.
Estratègies de diferenciació. Identitat del dissenyador en processos oberts i/o col·lectius.

- Exercici pràctic.

Contextualització del projecte i conceptualització de l'objecte.
Desenvolupament d'una idea. Èmfasi en el procés.
Experimentació i aplicació de metodologies i processos de desenvolupament i producció.
Estratègies de comunicació visual.
Pensar més enllà del producte. Construir eines i estratègies d'aplicació a altres àmbits a part del disseny (flexibilitat professional).

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Presentacions teòriques
Conferències
Debats en grup
Visites programades
Sessions de tutoria i sessions crítiques (desenvolupament d'un exercici pràctic)
Presentacions de l'exercici pràctic (projecte) per part de l'estudiant

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Dirigides			
Supervisades	Desenvolupament exercici pràctic (treball individual)		
	Visites programades		
Autònomes			

8.- Avaluació

Assistència a les classes teòriques i visites programades – (pes qualificació final 20%)
Participació activa en les tutories – (pes qualificació final 10%)
Presentació treball individual al final del segon semestre – seguiment
Presentació treball individual al final del tercer semestre – seguiment
Presentació i entrega treball individual de final de curs – (pes qualificació final 70%)

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Presentació treball individual al final del segon semestre		
Presentació treball individual al final del tercer semestre		
Presentació treball individual de final de curs		

9- Bibliografia i enllaços web

(en procés)

- **General**

Design for Society

- Nigel Whiteley - Reaktion Books - 1994

The Design of Everyday Things

- Don Norman - Basic Books - 2002

- **Sostenibilitat**

Designers Visionaries and Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays

- Jonathan Chapman and Nick Gant - Routledge - 2007

Cradle to Cradle: Remaking the way we make things

- Michael Braungart - Vintage - 2009

Design for Society

- Nigel Whiteley - Reaktion Books - 1994

Design for the Real World: Human Ecology and Social Change

- Victor Papanek - Thames & Hudson - (2nd edition) 1985

The Design of Everyday Things

- Don Norman - Basic Books – 2002

Emotionally Durable Design: Objects, Experiences and Empathy

- Jonathan Chapman - Routledge - 2005

- **Materials i processos**

Manufacturing Processes for Design Professionals

- Rob Thompson - Thames & Hudson - 2007

Materials for Inspirational Design

- Chris Lefteri - Rotovision – 2006

- **Web**

<http://fablabbcn.org/>

<http://es.materfad.com/>

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent

Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Processos de transformació
Codi	
Crèdits ECTS	
Curs i període en el que s'imparteix	
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Ariadna Fabregas Domingo
Departament	Tecnologia
Universitat/Institució	
Despatx	
Telèfon (*)	
e-mail	afabregas@eina.cat
Horari d'atenció	XXX

3.- Prerequisits

Com que és una assignatura de segon cicle, se suposa que l'alumne té coneixements molt generals dels principals materials i les seves tecnologies de transformació. Tot i així, l'assignatura es pot cursar sense necessitat de coneixements previs.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Processos de Transformació Industrial s'emmarca dins de l'àmbit de tecnologia de disseny de producte industrial. L'assignatura està enfocada a aprofundir en els coneixements de les principals famílies de materials i els seus processos de transformació. S'analitzaran una sèrie de productes industrials que ens ajudaran a comprendre la relació que s'estableix entre el disseny i la tecnologia així com aspectes relacionats amb les unions, encaixos i acabats dels materials. Finalment estudiarem objectes que incorporen mecanismes de plegat i transmissió de moviment, així com sistemes que aporten bones solucions a necessitats de disseny.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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

CE1.5. Avaluar objectes, comunicacions gràfiques i espais habitables amb la finalitat de detectar problemes de disseny en relació a les característiques i prestacions dels materials o els processos de fabricació.
CE1.6. Aportar solucions de disseny alternatives en l'ús de materials i en els processos de fabricació.
CE1.7. Avaluar les viabilitats tecnològiques de les solucions de disseny alternatives en l'ús de materials i en els processos de fabricació.

Competència

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE3.1. Relacionar solucions formals i expressives de disseny amb els materials, les seves característiques i comportaments i sobre els seus processos de transformació i el tractament dels acabats per a plantejar de forma realista avantprojectes de disseny.

Competència

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

Resultats d'aprenentatge

CE7.3. Descriure les característiques, comportaments, prestacions i aplicacions de materials
CE7.4. Descriure els sistemes de transformació industrial de materials per a plantejar projectes de disseny.
CE7.6. Definir les tecnologies de transformació industrial i tractament de materials habituals en el disseny de projectes de disseny de producte.

Competència	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	CE11.4. Aplicar la tecnologia adequada als materials i als processos de construcció i transformació d'acord a criteris resultants de l'anàlisi de l'entorn econòmic. CE11.5. Adaptar el projecte a les normatives del context en el que se planteja.
Competència	CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
Competència	CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

6.- Continguts de l'assignatura

1. Tipologies de materials: metàl·lics, ceràmics, plàstics i fusta
2. Metalls
 - 2.1 Tipologies i característiques generals
 - 2.2 Processos de transformació
 - 2.2.1 Processos de deformació volumètrica: laminar, forjar, extruir, estirar
 - 2.2.2 Treball amb làmines metàl·liques: operacions de tall, operacions de curvat, embotir, troquelar, repulssar
 - 2.2.3 Processos de fundició
 - 2.2.4 Processos de pols metàl·lica
 - 2.3 Unions d'elements metàl·lics
 - 2.4 Acabats i tractaments superficials
3. Ceràmica
 - 3.1 Tipologies i característiques generals
 - 3.2 Processos de transformació: compressió, emmotllament, conformació plàstica.
 - 3.3 Acabats i tractaments superficials
4. Vidre
 - 4.1 Processos de transformació del vidre per obtenir productes discrets: bufat, premsat, centrifugat.
 - 4.2 Tractaments del vidre i acabats superficials.
5. Fusta
 - 5.1 Formats industrials: massissos, taulons manufacturats i xapes
 - 5.2 Curvat de fusta: contraxapar i vapor.
 - 5.3 Unions
 - 5.4 Acabats
6. Plàstic
 - 6.1 Tipologies i característiques generals

- 6.2 Processos de conformació: Extrusió, Injecció, Compresió i transferència, bufa, moldeig rotacional, termoconformat, processos d'espumat
- 6.3 Unions d'elements plàstic
- 6.4 Acabats i tractament de superfície.
7. Sistemes tècnics. Mecànica
8. Temes dels treballs de recerca:
- 8.1 Sistemes plegables
- 8.2 Connectors i articulacions entre elements d'un sistema
- 8.3 Anàlisi morfològic d'estris de cuina i jardineria
- 8.4 Bicicleta: materials del quadre, anàlisi forma i funció.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

El curs s'organitza en les classes teòriques on s'exposen els temes del curs. Com a recolçament al contingut teòric, els alumnes desenvolupen una sèrie d'exercicis pràctics i es visiten empreses de producció industrial. A més, cada alumne a de fer recerca sobre temes que tenen a veure amb la relació que s'estableix en els objectes entre els materials amb els quals es produeixen, els seus processos de transformació industrial i les seves formes, així com temes relacionats amb mecànica i unions entre les parts d'un producte.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Classes Teòriques	50 %	CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

Supervisades

Pràctiques experimentals	25 %	CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4,
--------------------------	------	--------------------------------------



		CE11,5

Autònomes

Treball Recerca	25	CE3.1, CE11.4, CE11,5

8.- Avaluació

60% de la nota.

Examens d'evaluació que es realitzaran al llarg del curs al final de cada tema tractat.

20% de la nota

Exercicis i informes resultats de les pràctiques experimentals

20% de la nota.

Treball de recerca

9- Bibliografia i enllaços web

S.KALPAKJIAN, S.R. SCHMID. *Manufactura, Ingeniería y Tecnología*. Pearson. Méjico, 2008

THOMPSON ROB. *Manufacturing Processes for design professionals*. Thames & Hudson. New York, 2007

Making it. *Manufacturing Techniques for product design*.
Chris Lefteri, LAURENCE KING, 2007



<http://www.megaupload.com/?d=5YWQV0YN> (enllaç per descarregar-se: A. JACKSON, D.DAY
Manual Completo de la madera, la carpinteria y la ebanistería. Ed Prado, Madrid, 1998)



Projectes 1

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200654

Crèdits: ECTS 12

Matèria: Projectes

Curs i període: 2n curs, anual.

Horari d'atenció als estudiants: dilluns de 9.30 a 13.30 h.

2. Equip docent

Professor: Josep Alemany.

Email: jalemany@eina.cat

Llengua: català.

Professor: Winfred Bährle.

Email: wbahrle@eina.cat

Llengua: castellà.

Professor: Javier Nieto.

Email: jnietoc@eina.cat

Llengua: castellà.

Professor: Iñigo Correa.

Email: icorrea@eina.cat

Llengua: castellà.

Professora: Anna Fuster

Email: afuster@eina.cat

Llengua: català.

Professora: Pilar Górriz

Email: pgorritz@eina.cat

Llengua: català.

Professora: Jo Milne.

Email: jmilne@eina.cat

Llengua: català.

3.- Prerequisits



Tots els àmbits de projectes proposats a Projectes 1, pressuposen l'adquisició prèvia de les competències al nivell requerit a Introducció al Projecte de Disseny de primer curs. A més, hi ha tres àmbits vinculats a les assignatures *Informàtica aplicada al disseny de text i imatge* i *Informàtica aplicada al disseny d'espais i volums* que tenen com a prerrequisit haver cursat una d'aquestes dues assignatures.

Els tres àmbits de projectes amb prerrequisits de competències d'informàtica són:

Disseny editorial: el llibre i l'experiència de lectura.	Informàtica per a text i imatge
Usos del plàstic en el disseny d'objectes	Informàtica per a espais i volums
Interiorisme domèstic i comercial	Informàtica per a espais i volums

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Després de la introducció al desenvolupament d'un projecte de disseny global que s'ha realitzat a l'assignatura Introducció al Projecte de Disseny de primer, els estudiants poden optar a realitzar projectes de sectors específics que es corresponen amb l'oferta de mencions del Grau (a excepció de la menció Cultura del Disseny, que tindria una presència transversal en tots els àmbits).

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 (fruit de l'anàlisi de realitats complexes a fi de detectar-ne els problemes d'ús) i estructurant-les per donar solucions plausibles des del disseny.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competències específiques.

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.

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

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

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



CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

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

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.

Competències transversals.

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.

CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

1r semestre

Disseny d'elements de comunicació gràfica (professora Pilar Górriz)

Disseny web i edició digital (professora Anna Fuster)

Creació visual:, serigrafia, linogravat i fotolit (professora Jo Milne)

Disseny d'elements urbans: el banc i l'escala (professors Josep Alemany i Iñigo Correa)

2n semestre

Disseny editorial: el llibre i l'experiència de lectura. (professor Winfred Bährle)

Disseny web i edició digital (professora Anna Fuster)

Usos del plàstic en el disseny de producte (professor Javier Nieto)

Interiorisme domèstic i comercial (professors Josep Alemany i Iñigo Correa)

7.- Metodologia docent i activitats formatives



Tipus d'activitat	Activitat	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Classes teòriques: classes magistrals i debat en gran grup.	5 %	CE1, CE2
	Taller de tecnologia: assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.	10 %	CE7
	Taller de representació: assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions.	10 %	CE5, CE6
	Presentació de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions.	10 %	CE2, CE6,CE17
Supervisades	Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte.	10%	CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19
Autònomes	Informació i documentació: treball autònom de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa	10%	CE19
	Elaboració de projectes: treball autònom de formulació de programes de disseny i el seu desenvolupament a partir de situacions simulades i	45 %	CE1, CE2, CE10, CT9, CT10, CT12, CT19



	pautes per al desenvolupament del projecte		
--	--	--	--

8.- Avaluació

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 i la seva defensa oral.

10.- Programació de l'assignatura

Disseny d'elements de comunicació gràfica (professora Pilar Górriz)

Objetius

Assolir una metodologia de treball basada en la recerca de continguts i en la posterior formalització mitjançant el disseny gràfic.

Projecte 1: Peça o sèrie de peces gràfiques de temàtica actual de caire social.

1ª fase: conceptualització. recerca

Investigació: L'alumne haurà de documentar-se sobre la temàtica mitjançant la recopilació d'informació (bibliografia, articles de premsa, manifestos, xarxes socials, treball de camp...)

Anàlisi: Es treballarà amb la informació obtinguda per tal d'estudiar des de quins punts de vista es vol tractar el tema.

Síntesi: Orientar el discurs en una direcció determinada, centrant-se en un aspecte/s concret/s. Arribats a aquest punt s'ha de saber, què es vol comunicar i com s'ha de plantejar.

2ª fase: formalització. disseny gràfic

Plantejar un suport de comunicació adient al contingut:
publicació, campanya, sèrie de cartells, glossari, packaging...

Disseny gràfic de la peça mitjançant els recursos visuals necessaris per tal de potenciar la proposta: format, composició, tipografia, jerarquies, imatges...

Projecte 2: Encàrrec real de peça promocional per a empresa de serveis editorials

Les classes es desenvoluparan a l'aula 11

Es combinaran classes magistrals, mostra de referents de temàtica similar, conceptualització, classes pràctiques, presentacions i correccions.

Disseny web i edició digital (professora Anna Fuster)

La primera part del curs es centrarà en el coneixement del mitjà, les seves característiques específiques i l'aprenentatge de les tècniques necessàries per desenvolupar un projecte web. Es duran a terme sessions teòriques combinades amb la realització de projectes de curta durada on es posaran en pràctica els conceptes i tècniques explicats a classe. A banda dels conceptes tècnics, s'introduiran els programes informàtics (*Fireworks* i *Dreamweaver*) amb els quals dur a terme projectes breus.

La segona part del curs es basarà en la realització d'un projecte de disseny web complet, amb totes les fases. Consistirà en el redisseny d'un web, on caldrà aplicar els coneixements apresos a la primera part. Caldrà realitzar l'anàlisi del web, la proposta de millora, el mapa web, el *wireframe*, la maqueta gràfica i la maquetació de plantilles HTML+CSS.

A les sessions presencials es realitzarà el seguiment de cada fase del projecte amb exposicions públiques en que es discutiran els diferents aspectes tractats, així com el seguiment individual i la resolució de dubtes tècnics. El desenvolupament dels entregables de cada fase el realitzarà l'alumne de manera autònoma, ja que disposarà dels coneixements de base necessaris per a dur-los a terme. Al final del procés, es farà una presentació de treballs i avaluació de resultats del projecte. Les entregues es duran a terme a través de l'espai web de cada alumne sempre que sigui possible. Cada alumne disposarà d'un blog personal on anirà penjant els enllaços als exercicis realitzats i on recollirà tota la informació relacionada amb les activitats de curs.

Creació visual: serigrafia, linogravat, i fotolit (professora Jo Milne)

L'assignatura es planteja com una introducció al llenguatge gràfic com a eina de reproducció, interpretació i creació. Per tant, es treballaran tant els aspectes característics dels diferents processos (linogravat, serigrafia i fotolitografia) com el seu ús. Hi haurà una introducció tècnica a diferents processos i una breu exposició teòrica sobre la seva utilització per diferents artistes i dissenyadors en el passat i el present.

1. Realització i presentació d'una portfoli personal, amb exercicis, investigant i experimentant amb els diferents processos la manipulació i evolució d'una imatge a través de la serialització i el seu desenvolupament en un projecte final.

2. Projecte final: cartografia de la realitat geogràfica del Barri Gòtic de Barcelona incorporant alguns o tots els processos tècnics en formats que reflecteixen una interpretació contemporània els models antics estudiats.

La major part de treball es realitzarà al taller de Barra de Ferro. A causa de la necessitat de la maquinària per a desenvolupar l'especificitat del treball, els estudiants faran els exercicis al taller.

Disseny d'elements urbans: el banc i l'escala (professors Pep Alemany i Iñigo Correa)

1. Disseny d'un banc o seient col·lectiu a l'aire lliure a situar en un lloc concret (triat per l'estudiant) proper a la Casa Sentmenat, seu d'Eina.

2. Disseny d'una escala per salvar l'alçada que hi ha entre l'entrada al parc Sentmenat i la terrassa-jardí adjacent al 1er. pis de la casa Sentmenat.

Disseny editorial: el llibre i l'experiència de lectura. (Winfred Bahrle)

Objetivo: adquirir conocimientos para poder asumir encargos de editoriales de libros. Se trata de posicionar los criterios de comunicación visual en un entorno que no diferencia entre publicación en papel y soporte digital, donde los diseñadores tienen que disponer de capacidad de creación de contenidos y dominar los medios de su realización.

Recursos: se requieren conocimientos de los programas de informática relativa a la compaginación de textos (Ind), tratamiento de imágenes (PSP) e ilustración (AI). Asimismo hacen falta nociones sobre las familias tipográficas y sus características. Los ejercicios incluyen la aplicación de tipografía, ilustración/fotografía y la confección de muestras (maquetas).

Metodología: trabajamos varios proyectos de diferente nivel de complejidad, individualmente y en grupos. En todos los casos pretendemos crear la situación de encargo de proyecto y acabar con una pieza presentable. Interesan en todos los casos: organización del trabajo, orientación al cliente y aportaciones creativas.

Contenido: en primer lugar se crea la pauta de características tipográficas para un libro de lectura a partir del análisis de una edición existente. Se trata del uso "correcto" de la tipografía de lectura: legibilidad, jerarquización, economía de medios.

El segundo proyecto es una edición ilustrada o "enriquecida" de un libro conocido. Interpretamos el contenido e intentamos ampliar la experiencia de la lectura a través de elementos gráficos y/o materiales.

Finalmente realizaremos el proyecto de un producto libro/libro objeto de un tema de "no ficción".

Además se harán algunos "mini-proyectos" de una sola jornada.

Usos del plàstic en el disseny de producte (professor Javier Nieto)



La assignatura vincula los procesos metodológicos del diseño a proyectos asociados a materiales plásticos.

El objetivo principal es el de dotar al alumno de los conocimientos básicos sobre los materiales poliméricos para resolver y definir adecuadamente el proyecto de diseño. En paralelo y mediante la realización de proyectos se enfatizarán diferentes metodologías de diseño que permiten el análisis y la resolución de problemas planteados.

El curso se desarrollará a través de dos proyectos, donde el primero estará más enfocado a la parte conceptual del proceso de diseño y el segundo a la resolución técnica del proyecto. En esta última etapa se deberá llegar a detalles constructivos a escala adecuada que avalen el verdadero conocimiento alcanzado en las técnicas de fabricación de los materiales plásticos y en el dominio de las propiedades de los mismos

Interiorisme domèstic i comercial (professors Josep Alemany i Iñigo Correa)

1. Disseny de l'interior d'un apartament de 40m² situat en un edifici d'habitatges, a la ciutat de Barcelona

2. Disseny de l'interior d'un local comercial (de funció triada per l'estudiant) situat en un lloc concret de la ciutat de Barcelona.

APLICATIU
GUIA DOCENT
PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	PROJECTES 2
Codi	200669
Crèdits ECTS	12
Curs i període en el que s'imparteix	Tercer curs. Primer i Segon semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	Català, Castellà

Professor/a de contacte

Nom professor/a	Keith Adams kadams@eina.cat Rosa Clotet rclotet@eina.cat Francesc Crous fcrous@eina.cat Jordi Duró jduro@eina.cat Miquel Espinet mepinet@eina.cat Diego Fernández dfernandez@eina.cat Marcel Juan mjuan@eina.cat Philip Stanton pstanton@eina.cat Antoni Pallejà apalleja@eina.cat
-----------------	---

Horari d'atenció	XXX
------------------	-----

3.- Prerequisits

Tots els àmbits de projectes proposats a Projectes 2, pressuposen l'adquisició prèvia de les competències al nivell requerit a Introducció al Projecte de Disseny de primer curs i algunes al nivell de Projectes 1 se segon curs, amb les següents restriccions:

Cal haver cursat Interiorisme domèstic i comercial o Disseny d'elements urbans: el banc i l'escala per escollir Disseny d'habitatge o Intervencions Urbanes.

Cal haver cursat Disseny web i edició digital per escollir Disseny Web. Estratègies i implantació.

Es recomana haver cursat Usos del plàstic en el disseny d'objectes per escollir Producte industrial per l'equipament domèstic

A més, hi ha tres àmbits que tenen com a prerequisit haver cursat una d'aquestes dues assignatures de informàtica de segon:

Informàtica aplicada al disseny de text i imatge o Informàtica aplicada al disseny d'espais i volums.

Cal haver cursat Informàtica aplicada al disseny de text i imatge per cursar Comunicació de marca.

Cal haver cursat Informàtica aplicada al disseny d'espais i volums per cursar Interiorisme domèstic i Intervencions urbanes.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Després de la realització d'un mínim de 2 projectes de disseny específics que s'ha realitzat a l'assignatura Projectes 1 de segon, els estudiants poden optar novament a realitzar projectes que es corresponen amb l'oferta de mencions del Grau (a excepció de la menció Cultura del Disseny, que tindria una presència transversal en tots els àmbits).

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.

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 (fruit de l'anàlisi de realitats complexes a fi de detectar-ne els problemes d'ús) i estructurant-les per donar 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.

5.- 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 capacitats 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.

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

CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

1r semestre

Cal·ligrafia (professor Keith Adams)

Comunicació de marca (professor Jordi Duró)

Projectes d'interiors I (professors Rosa Clotet i Miquel Espinet)

Producte industrial per l'equipament domèstic (professor Francesc Crous)

2n semestre

Projectes d'interiors II (professors Rosa Clotet i Miquel Espinet)

Disseny web. Estratègies i implantació (professor Diego Fernández)

Il·lustració (professor Philip Stanton)

Packaging. Volum i Grafisme (professors Marcel Juan i Antoni Pallejà)

Cal·ligrafia (professor Keith Adams)

Cal·ligrafia significa bella escriptura. L'assignatura ensenya la manualitat d'escriure amb confiança amb estris, mèdia i superfícies tant tradicionals com moderns, amb referència principal al manuscrit històric sobre pell i paper.

El curs té com a corol·lari un coneixement pràctic dels orígens de la tipografia.

Aprendre a escriure amb una ploma tall ample els traços gruixut i prim les escriptures fonamentals de la civilització occidental:

- 1) la minúscula carolina
- 2) la minúscula itàlica o cancellaresca
- 3) la capitalis romana

També es treballarà amb escriptures concomitants com ara la uncial i la gòtica, i amb elements de decoració i lletra dibuixada (lettering) que acompanyen cada escriptura. Cada element es presenta amb documentació en forma de diapositives/keynote amb les referències necessàries en els llibres a l'abast de la biblioteca d'Eina.

Comunicació de marca (professor Jordi Duró)

Gran part dels encàrrecs de disseny gràfic parteixen d'imatges de marca ja existents.

Aquestes marques requereixen d'una comprensió prèvia del seu univers visual i conceptual per part del grafista.

A partir de l'anàlisi del 'to de veu' específic de cada marca crearem les peces puntuals (que tindran briefings concrets i individuals)

L'objectiu de l'assignatura és crear peces de comunicació que amplii creativament l'univers de marca específic per cada cas.

La creació de continguts, ja siguin merament publicitaris o que donin valor afegit de qualsevol mena serà el nucli conceptual de l'assignatura.

Es valorarà especialment l'enfocament, les solucions creatives, i s'investigarà en la descoberta de nous suports comunicatius.

El curs consistirà en quatre encàrrecs amb briefing real i presentació (sempre que sigui possible) a client.



Cada plantejament d'encàrrec vindrà acompanyat d'una classe teòrica a on es donarà material audiovisual suficient per tenir una visió completa del sector, el tipus de segment pertinent i solucions creatives exitoses ja emprades. També es donarà bibliografia adequada per a cada cas.

Els exercicis inclouran, entre altres, brochures, peces promocionals, microsites i accions 360°.

Els treballs seran individuals, tanmateix les classes seran de taller amb correcció pública i es valorarà la participació del grup, el treball continuat i la capacitat d'autocrítica del alumne.

Projectes d'interiors I i II (professors Rosa Clotet i Miquel Espinet)

Ambdues assignatures de Projectes 2 consten de dos grups (un per professor) que aborden temàtiques i programes similars per sumar esforços de cara als alumnes, en quan a l'aprenentatge d'eines projectuals. Un com l'altre plantejaran 2 exercicis. El primer exercici, te una mateixa temàtica però diferent programa per als dos grups, aplicant mateixos objectius però les resolucions dels projectes es plantegen separatament. En el segon es plantegen exercicis similars per preservar interessos i conceptes pedagògics, i obtenir resultats compatibles.

Descripció dels exercicis:

Projectes d'Interiors I

1r exercici. Intervenció en local comercial de volum mitjà o petit. Programa grup 1: local per bar restaurant. Durada de l'exercici:8 setmanes. Programa grup 2: local per alimentació i carta de vins. Durada de l'exercici:8 setmanes.

2n exercici. Participació com escola en el concurs Habitàcola ARQUINFAD. Programa predeterminat pel jurat del FAD, sobre espais urbans verds amb participació ciutadana. Programa comú amb grups separats. Durada de l'exercici: 8 setmanes.

Projectes d'interiors II

1er exercici: Intervenció en el paisatge. Programa grup 1: paisatge rural. Durada de l'exercici:6 setmanes. Programa grup 2: paisatge urbà. Durada de l'exercici:6 setmanes.

2on exercici: Projectació i resolució executiva d'un espai domèstic amb intervenció volumètrica d'accessos i escala. Programa comú amb grups separats. Duració de l'exercici:12 setmanes.

Producte industrial per l'equipament domèstic (professor Francesc Crous)

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 el continguts adquirits durant el curs. Per finalment, proposar solucions estructurades a les demandes del programa a través d'un discurs i enfocament propis.

Les temàtiques dels projectes que es desenvoluparan son:

Tema 1

Disseny d'una tetera o producte per prendre el tè

Tema 2

Producte relacionat amb el món del nadó

Tema 3

Disseny d'un joc

Tema 4

Disseny producte orientat al sector del bany

Els projectes hauran de contemplar: ergonomia, manteniment, integració amb l'entorn i sistemes de producció.

Localitzar, entendre i millorar problemes d'objectes existents

Endinsar-se a l'interior dels objectes des d'un punt de vista tècnic

Crear un projecte seguint una metodologia estricta de treball

Entendre la creació d'un objecte: disseny, industrialització i estratègia de comunicació

Entendre la importància de crear una col·lecció d'objectes

Conèixer el món del disseny des d'un punt de vista cultural (llibres, revistes, exposicions, fires, organismes, etc.)

Els materials a utilitzar són de lliure elecció

Fomentar l'esperit crític i d'anàlisi

Desenvolupar dinàmiques de grup mitjançant l'assignació de tasques i rols d'equip

Millorar l'acabat de les maquetes, la representació de plànols i la presentació de dibuixos a mà alçada

Disseny Web. Estratègia i implantació (professor Diego Fernández)

El món de la comunicació s'està digitalitzant en un procés imparabile i, en el camí de la convergència dels mitjans cap al digital, el disseny de llocs web té un paper protagonista. Empreses, xarxes socials, nous models de negoci, aplicacions, màrqueting, cercadors, blocs, microblogs, CMSs, dispositius mòbils, usuaris i tecnologies s'entrellacen en llocs web cada vegada més complexos i fascinants, dotats de majors capacitats funcionals i possibilitats creatives.

Els objectius de l'assignatura consisteixen en que l'alumne pugui plantejar i resoldre un projecte web amb una doble perspectiva: l'estratègia i la creativa.

El temari inclou:

Fonaments d'Internet i estratègia
(contingut teòric)

Fonaments de Tecnologia (contingut teòric)

Metodologia de projecte: briefing, funcional, wireframes, prototips, desenvolupament
(contingut teòric)

Desenvolupament de projecte web seguint la metodologia suggerida. (desenvolupament pràctic)

Il·lustració (professor Philip Stanton)

L'assignatura consistirà en la realització de diversos encàrrecs que caldrà desenvolupar de forma autònoma en base al treball dut a terme a classe, que consistirà en: Diversos exercicis a realitzar en cada classe, anàlisi conjunta amb el grup i correccions individuals amb el professor sobre l'encàrrec en procés.

El plantejament tècnic serà molt obert. Cada alumne podrà fer ús de qualsevol de les següents tècniques: dibuix, aquarel·la, gouache, pintura, collage, aerografia, tècniques d'impressió i multimèdia.

El plantejament estilístic inclourà: realisme, abstracció, reportatge, còmic, multimèdia, infantil, decoratiu, conceptual, etc. Durant el curs, l'alumne podrà anar adquirint nous materials segons del seu criteri.

Els objectius de l'assignatura són:

Fer un repàs de la història de la il·lustració i algunes de les seves grans figures.

Desenvolupar projectes concrets en un temps d'entrega determinat.

Aprendre sobre la col·laboració entre disciplines. Com i quan encarregar un projecte a un il·lustrador, com escollir-lo i com preparar un briefing.

El pla de treball farà un recorregut per les aplicacions d'il·lustració en diferents sectors:

Disseny gràfic: editorial, cartells, fulletons, packaging o altres

Publicitat: anuncis de premsa, tanques publicitàries o altres

Multimèdia: televisió i Internet (storyboards, conceptualització)

Ambients: aplicació de la il·lustració en espais físics

Packaging: Volum i grafisme (professors Marcel Juan i Antoni Pallejà)

El curs està enfocat a entendre el packaging tant en la seva part volumètrica, més propera al disseny de producte com en la seva part gràfica, inherent al disseny gràfic.

En el curs estudiarem com tots els elements d'un pack: la forma, el color, el volum, el material, la tipografia... creen una unitat indissoluble amb un objectiu comunicatiu lligat a les necessitats del producte i del client.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

--

TIPUS D'ACTIVITAT ACTIVITAT HORES RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Supervisades

Autònomes



8.- 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 l'apartat número 5 d'aquesta guia docent.

Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la presentació de projectes. El 60 % de la nota correspon al nivell de resolució, presentació de la documentació que es determini i a la defensa oral dels projectes. El 40% de la nota correspon al seguiment de la participació activa en les tutories, tallers i sessions conjuntes de treball i correcció. Dins aquest 40%, el 10 % correspon a l'assistència.

L'avaluació final dels projectes es durà a terme per l'equip complet de professors 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 cap treball de curs, hagin o no hagin assistit a classe, tindran la qualificació de "No presentat".

La nota final és la mitja entre les notes dels dos tallers cursats, el 1er i 2on semestre. Els estudiants que suspenguin algun taller hauran de presentar-se obligatòriament a la prova de recuperació del taller suspès. Les recuperacions d'ambdós semestres es realitzaran a final de curs.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Branding

El branding se ha convertido en una pieza cada vez más importante en las organizaciones.

Se explicará en que consiste el branding.

Estrategia

Desde el brief, entender la audiencia de la marca, investigar la competencia y crear una estrategia de marca.

Ejecución Creativa

Crear un moodboard

Definir el look and feel de la marca

Naming

Crear un lenguaje gráfico

Implementación de comunicación interna y externa

6.- Continguts de l'assignatura

El curso consistirá en 3 encargos con briefing.

De ellos en 2 se tendrá que resolver la creación de un lenguaje gráfico propio.

El 3 ejercicio consistirá en resolver un encargo de branding.

Los trabajos 2 primeros trabajos se harán de manera personal y el último en grupos de 3 personas.

Los trabajos se corregirán en clase y se valorará la participación del grupo, la continuidad del trabajo y la capacidad de autocrítica del alumno.

APLICATIU

GUIA DOCENT



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Propietats i usos de nous materials per al disseny
Codi	200658
Crèdits ECTS	6
Curs i període en el que s'imparteix	Curs 2011/12 - 1r semestre
Horari	
Lloc on s'imparteix	<i>Eina, Escola de Disseny i Art</i>
Llengües	Català / castellà
Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Cristina Subías
e-mail	csubias@eina.cat
Horari d'atenció	XXX

2. Equip docent

Nom professor/a	Cristina Subías Salim Belabbes Francesc Crous Lluc Massaguer
e-mail	csubias@eina.cat sbelabbes@eina.cat fcrous@eina.cat mmassaguer@eina.cat
Horari de tutories	Lluc Massaguer: Dijous de 12h a 13h

3.- Prerequisits

No hi ha prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Els materials constitueixen i fomen part del nostre entorn de vida, els hi donem formes, els treballem, els utilitzem. Quines són les seves propietats? Quin és el procés que ens porta de la matèria al material?

Objectius formatius:

Estudiar el desenvolupament i innovació dels materials, passant del material tradicional a l'ultramaterial. De quina forma la innovació dels materials canvia el món a través del disseny?

Conèixer les normes específiques lligades a les propietats mecàniques, químiques o tèrmiques de cada material. Aquestes normes guiaran els dissenyadors per a l'elecció d'un material o altre per a l'elaboració d'un projecte de disseny.

Aprendre els principis físics, químics que regeixen aquestes normes i com s'aplicaran a estructures naturals, vegetals o animals. D'aquesta manera innovar amb materials nous o reinventar amb materials existents ha de ser una decisió conforme el concepte del dissenyador i no un efecte de moda.

Experimentar amb el material com a eina principal i primera del procés de disseny. Proporcionar a l'estudiant la capacitat d'entendre els materials no com una conseqüència final del procediment projectual sinó com un instrument a poder incorporar en la primera etapa del procés, ja sigui com a mètode d'exploració d'idees o bé com a premissa del projecte.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	<p>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.</p>	6.- Continguts de l'assignatura
Resultats d'aprenentatge	<p>CE1.5. Avaluar objectes, comunicacions gràfiques i espais habitables amb la finalitat de detectar problemes de disseny en relació a les característiques i prestacions dels materials o els processos de fabricació. CE1.6. Aportar solucions de disseny alternatives en l'ús de materials i en els processos de fabricació CE1.7. Avaluar les viabilitats tecnològiques de les solucions de disseny alternatives en l'ús de materials i en els processos de fabricació</p>	
Competència	<p>CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny</p>	
Resultats d'aprenentatge	<p>CE.3.1. Relacionar solucions formals i expressives de disseny amb els materials, les seves característiques i comportaments i sobre els seus processos de transformació i el tractament dels acabats per a plantejar verosimilment d'avantprojectes de disseny</p>	
Competència	<p>CE7 La matèria a diferents escales Demostrar que entén els materials, les seves qualitats, els processos i els costos de fabricació</p>	
Resultats d'aprenentatge	<p>CE7.3. Descriure les característiques, comportaments, prestacions i aplicacions de materials CE7.4. Descriure els sistemes de transformació industrial de materials per a plantejar projectes de disseny CE7.7. Usar els recursos que procuren les arts gràfiques per al desenvolupament de projectes de disseny</p>	
Competència	<p>CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.</p>	
Competència	<p>CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.</p>	

Les claus de la matèria: propietats de base i propietats d'ús.

El color: crear el color – aplicar el color.

Importància del material. Processos de generació d'idees mitjançant els materials. Materials com a font d'inspiració.

Materials:

Fibres

argiles

paper i cartró

altres materials naturals (fibres, fusta,...)

materials amb base de ciment

materials amb base de carboni

vidre

polímers

tintes i pigments

Processos de fabricació i transformació

Centres tecnològics, la indústria i el mercat.

Visió general dels materials:

sostenibilitat

biomimetisme

nanotecnologia

7.- Metodologia docent i activitats formatives

- Classes teòriques i visualització d'exemples actuals per a il·lustrar els continguts de l'assignatura.
- Visualització de documentals d'últimes investigacions sobre materials.
- Visites de professionals de diferents sectors del procés de producció gràfica.
- Visita a centre de materials MaterFad.
- Visita a LEITAT Technologica Center, Terrassa.
- Aplicació de sistemes de generació de idees mitjançant l'ús de materials en primera instància.
- Exploració de mètodes de recerca que ens puguin ser útils per al coneixement de nous materials.
- Desenvolupament de mètodes d'autoanàlisi per avaluar els resultats obtinguts.
- Treball individual d'un determinat projecte de recerca focalitzat en l'ús de nous materials.
- Desenvolupament de projectes, personals i grupals, en relació als continguts de les sessions teòriques.
- Presentacions periòdiques de treballs.
- Examen final sobre els continguts teòrics donats a classe.

TIPUS D'ACTIVITAT

ACTIVITAT

HORES

RESULTATS D'APRENENTATGE

En blau **tots els grups**

En negre **grup gràfic**

En vermell **grup producte**

En verd **grup interiors**

Dirigides

Impressió digital de gran format	6	CE1.6. / CE1.7. / CE.3.1.
El paper com a suport d'impressió	1	CE1.5. / CE7.3.
Fabricació del paper	1	CE1.7. / CE7.4.
Característiques tècniques del paper	1	CE1.7. / CE7.3.
Classificació de tipus de paper	1	CE1.5. / CE1.7. / CE7.3.
Suports i recursos especials	1	CE1.6. / CE1.7. / CE7.4.
Acabats d'ennobliment	2	CE1.6. / CE1.7. / CE7.4.
Sostenibilitat en el procés de producció gràfica	6	CT13
Autoedició	2	CE1.6. / CE7.7.
Visites de professionals		CE1.7. / CE.3.1. / CE7.4.
Activitat 2 (aplicació de material innovador a un projecte)	20	CE1.6 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4 / CE7.7 / CT11 / CT13
Visita al MaterFad	2,5	CE7.3 / CE7.4 / CE7.7
Materials amb relació sensorial	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que afavoreixen el dinamisme	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que mitjançant la llum estimulen la visió	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials piezoelèctrics	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que estimulen la visió i el tacte	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que afavoreixen el confort	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que estimulen l'olfacte	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials amb relació sensorial	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que afavoreixen la seguretat	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials biodegradables	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que afavoreixen la transpiració	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que afavoreixen la neteja	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Materials que afavoreixen la unió	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Visites a centres de materials/ tecnològics	1,5	CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Activitat 1 (visualització de documental "construcció d'una casa bioclimàtica)	2,5	CT11 / CT13 / CE7.3 / CE1.6/
Biomimetisme (com la natura organitza la seva arquitectura)	4	CE1.6 / CE1.7 / CE.3.1

Supervisades

Aplicació de gran format a l'espai	2	CE.3.1. / CE7.4. / CE7.7. / CT13
------------------------------------	---	----------------------------------

Treball en grup per al projecte 1		CE1.6. / CE1.7. / CE.3.1.
Presentacions i discussions dels projectes proposats	4	CE1.5. / CE1.7. / CE.3.1. / CE7.3.
Recerca i projectualització	3	CE1.5. / CE1.7. / CE7.4. / CE7.7.
Activitat 4 (plàstics propietats i aplicacions)	4	CE7.3 / CE7.4 / CE7.7
Classificació i famílies de nous materials	1,5	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Classificació sistemes productius i tecnologies emergents	1,5	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Exercicis i tècniques de generació d'idees mitjançant els materials	1,5	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
Presentacions públiques d'exercicis	1,5	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
Eines d'auto diagnosi	1,5	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
Investigar propietats (fusta i ferro)	1	CE.3.1. / CE7.4. / CT11
Aplicació d'un material en un període determinat (la terra en l'arquitectura)	2	CE1 CE1.5
Observació en el seu entorn del fenomen dels materials reflectants (suport fotogràfic)	1	CE.3.1. / CE7.4. / CT11
Noves tecnologies aplicades a materials tradicionals en l'arquitectura (fusta)	2	CE.3.1. / CE7.4. / CT11

Autònomes

Recerca	4	CE1.5. / CE1.7. / CE7.4.
Projectes i exercicis	4	CE1.6. / CE1.7. / CE.3.1. / CE7.4. / CE7.7.
Anàlisi de l'espai i continguts per a aplicar la gràfica	10	CE1.6. / CE1.7. / CE.3.1.
Activitat 1 (visualització documental "el futuro en construcció")	4	CT11 / CT13
Activitat 3 (recerca d'un producte que utilitzi nanotecnologia)	2	CE7.3 / CE7.4 / CE7.7 / CT13
Desenvolupament de mètodes de recerca i de investigació	4	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4
Projecte de recerca d'un material en fase de investigació / possibles aplicacions	8	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4
Investigació (del material neix el projecte)	6	CE3 / CE3.1 / CE7 / CE7.3 / CE7.4

8 - Avaluació

Avaluació continuada a través dels següents criteris:

Assistència i participació activa a classe

Presentació i resultat de projectes, tant individuals com en grup, de treball supervisat i autònom

Avaluació final a partir d'una prova.

Criteris d'avaluació:

No s'avaluarà aquell 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 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.

La nota final de l'assignatura "Propietats i usos de nous materials" vindrà donada de la mitja entre la part comuna (50% de la nota) i la part específica (50% de la nota), sempre que les dues notes siguin superiors a 4.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Projecte 1		CE1.5. / CE1.7. / CE.3.1.
Exercici 2		CE1.5. / CE1.7. / CE7.7.
Exercici 3		CE1.5. / CE1.6. / CE1.7. / CE7.7.
Exercici 4		CE1.5. / CE1.6. / CE1.7. / CE.3.1. / CE7.7.
Examen final		CE7.3.
Activitat 1 (visualització documental "el futuro en construcció")		CT11 / CT13
Activitat 2 (aplicació de material innovador a un projecte)		CE1.6 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4 / CE7.7 / CT11 / CT13
Activitat 3 (recerca d'un producte que utilitzi nanotecnologia)		CE7.3 / CE7.4 / CE7.7 / CT13
Activitat 4 (plàstics propietats i aplicacions)		CE7.3 / CE7.4 / CE7.7
Classificació i famílies de nous materials	2	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Classificació sistemes productius i tecnologies emergents	2	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
Exercici: Fitxa tècnica materials	2	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
Exercici: Recerca orígens i anàlisi dels materials seleccionats	2	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
Auto diagnosi	2	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4
Projecte de recerca d'un material en fase de	2	CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 /

investigació / possibles aplicacions		CE7.4
Activitat 1 (documental “construcció d’una casa bioclimàtica”)		CT11 / CT13 / CE7.3 / CE1.6/
Examen d’avaluació 1	2	CE7
Examen d’avaluació 2	2	CE7
Treball d’investigació		CE7.3 / CE7.4 / CE1.6

9- Bibliografia i enllaços web

Bibliografia de recolzament a la teoria donada a classe a tots els grups:

Guillermo Aguilar Sahagún. “*El hombre y los materiales*”. Ed.FCE Fondo de cultura económica México.

Etienne Guyon – Alice Pedregosa– Beatrice Salviat,. “*Matière et matériaux. De quoi est fait le monde?*” Editeur : Belin (23 mars 2010 Collection : Bibliothèque scientifique

George M. Beylerian – Andrew Dent. “*Ultramateriales. Formas en que la innovación en los materiales cambia el mundo*”. Ed. Blume.

William McDonough, Michael Braungart. “*Cradle to Cradle = de la cuna a la ccuna: rediseñando la forma en que hacemos las cosas*”. S.A.Mcgraw-Hill/Interamericana de Espanya.

David Bramston. “*Bases del diseño de producto. Materiales*”. Ed.pad Parramón Arquitectura y diseño.

Webs:

<http://www.materialconnexion.com>

Bibliografia de recolzament a la teoria donada a classe al grup de Disseny Gràfic:

FERNÁNDEZ José Manuel, *La fabricación de las Materias Papeleras*. Ediciones CPG. ISBN-13:978-84-931329-5-8

JOHANSSON Kaj, LUNDBERG Peter, RYBERG Robert. *Manual de producción gráfica*. Recetas. GG (Gustavo Gili). ISBN: 84-252-1739-3.

POZO Rafael. *Diseño y producción gráfica*. Ediciones CPG. ISBN: 978-84- 931329-3-4

SHERIN, Aaris. *Sostenible. Un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes*. GG (Gustavo Gili). ISBN: 978-84-252-2322-8

JARDÍ Enric, Gràfiques Orient. *Impossibles possibles*. 2008

AMBROSE Gavin, HARRIS Paul. *Diccionario visual de preimpresión y producción*. IndexBook. ISBN: 978-84-92643-45-5

Bibliografia de recolzament a la teoria donada a classe al grup de Disseny de Producte:

Lefteri, Chris. (2009). *Ingredients*. Chris Lefteri Design Ltd. London.

Reis, Dalcacio. (2010). *Product design in the sustainable era*. Taschen. Paris.



Verganti, Roberto. (2009). *Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*. Harvard Business School Press. Boston.

Mater in progress. Nuevos materiales, nueva industria. Barcelona

Nussbaumer, Linda. (2011). *Inclusive Design: A Universal Need*. Fairchild Pubns. Wilmington.

Thompson, Rob. (2009). *Manufacturing processes for design professionals*. Thames & Hudson. New York.

<http://www.inventables.com/>
<http://www.materialslibrary.org.uk/>
<http://www.materia.nl/>
<http://www.materio.com/>
<http://www.mtrl.com/>

Bibliografia de recolzament a la teoria donada a classe al grup de Disseny d'interiors:

S.O. MacDonald – Matts Myhrman “ Edifique con fardos . una guía paso a paso para la construcción con fardos de paja ” Ed . nobuko.

Materio “ Material World 3 . innovative materials for architecture and Design ” Ed.Frame Publishers

Koch, Klaus-Michael “ Membrane Structures , Innovative building with films and fabric Ed ,Prestel Munich 2004.

Kaltenbach, Frank (ed) “Materiales translucidos , vidrio, plastico , metal ” Ed Gustavo Gili , Barcelona 2007.

Peter Zunthor “ atmósferas ” Ed Gustavo Gili , Barcelona 2006.



Recursos audiovisuals pel disseny

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200653

Crèdits: ECTS: 6

Matèria: Informàtica aplicada

Curs i període: 2 curs, 2 semestre

Horari d'atenció als estudiants: dijous de 13.30 a 14.30h

2. Equip docent

Professor: Claudio Molina

Email: cmolina@eina.cat

Llengua: castellà

Professora: Núria Andreu

Email: nandreu@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

Els requisits per a cursar l'assignatura de manera òptima son:

- a) Estar familiaritzat amb l'entorn de treball de l'ordinador, perifèrics i sistema operatiu *OSX (Mac)*
- b) Tenir coneixements bàsics a nivell d'usuari de programes de dibuix vectorial *Adobe Illustrator* i de programes de base *bitmap* (mapa de bits) *Photoshop*.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

El dissenyador/creatiu ha d'estar al dia i experimentar amb els recursos informàtics com a mitjà per a donar a conèixer el seu treball, és a dir, per materialitzar idees i projectes d'una manera professional i competitiva.

Per aquesta raó, en aquesta assignatura ens endinsarem en el medi audiovisual amb les eines informàtiques de creació gràfica i audiovisual.

Objectius formatius:



1. Adquirir coneixements i experimentació en el desenvolupament del disseny gràfic per a pantalla: mòbils, Internet, dispositius amb pantalles gràfiques de diferents mesures, *touch screen*, etc.
2. Desenvolupar criteris d'anàlisi i crítica en l'àmbit d'estudi de l'assignatura :
 - a) Informàtica aplicada a la jerarquia de la informació en pantalla
 - b) Interactivitat, *roll overs* i *touch en interfaz* d'usuari.
 - c) Composició visual, tipografia, narratives i hipervincles. Gràfica en moviment.
 - d) Art per ordinador i normes de disseny
3. Aprofundir i integrar coneixements sobre programes de base vectorial i mapa de bits per a realitzar dissenys gràfics d'aplicacions multimèdia.
4. Adquirir capacitat per a dissenyar, il·lustrar i animar amb eines de creació audiovisual. Saber fer una presentació.
5. Assolir destresa en la organització de la informació per al disseny gràfic audiovisual.
6. Importar dissenys des de programes de creació visual i, a continuació, crear animació i contingut interactiu bàsic en software d'animació especialitzat.
7. Conèixer tipus de fitxers emprats en projectes multimèdia. Fer un bon ús dels recursos.
8. Crear experiències gràfiques animades i interactives de nivell bàsic/mig. Es treballarà en format "demo" i no de prototip.
9. Es valorarà la capacitat d'experimentació, curiositat i iniciativa per a trobar noves formes de comunicar les idees i continguts treballats a classe.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència:

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge:

CE3.14. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases d'un projecte de disseny.

Competència:



CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

Resultats d'aprenentatge:

CE9.5. Dominar a nivell d'usuari els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny

Competències transversals:

CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

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.

CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc I

Programa de base vectorial. *Adobe Illustrator CS5*

Extensió: 15% del curs

- Preparació del fitxer ai en capes per a exportar per l'animació en Flash
- Importació i exportació de fitxers rebuts en altres formats
- Creació d'animacions Flash
- Treballar amb Símbols i biblioteca
- Crear pinzells i efectes d'il·lustració
- Treballar en RGB i mesures de la taula de treball
- Treballar amb les noves característiques de *Illustrator CS5*

Bloc II

Programa de base mapa de bit. *Adobe Photoshop CS5*

Extensió: 40% del curs

- Preparació del fitxer psd en capes per a exportar per l'animació en Flash
- Treballar amb els diferents elements de les capes. Importar vectors
- Paleta de mesures
- Crear pinzells
- Treballar en RGB i mesures de la taula de treball
- Retoc i transformació
- Gestió del color
- Treballar amb noves característiques de *Photoshop CS5*

Bloc III



Programes d'animació i creació d'experiències gràfiques. Adobe Flash CS5

Extensió: 35% del curs

- Entorn de treball, Línia de temps, Biblioteca, Panell d'accions
- Treballar amb Símbols i velocitat en fotogrames
- Diferents tipus d'animació amb la línia de temps
- Tipus de fitxers útils, fla i swf.
- Importació i us de so amb animacions Flash

Importació de vídeo a fitxer Flash

Importació de fitxers Adobe Illustrator i Photoshop

- Interactivitat bàsica amb Actionscript 3.0

Treballar amb noves característiques de Flash CS5

Bloc IV

Teoria i anàlisi de la imatge digital

Extensió: 10% del curs

- Imatge digital i interfícies de pantalla: ordinador, mòbil, touch screen...
- Anàlisi formal de la imatge digital
- Anàlisi contextual de la imatge digital en relació als suports i dispositius treballats a classe
- Anàlisi funcional de la imatge: usabilitat, jerarquia de la informació, analogització interacció...
- Comunicació i narratives dels continguts: hipertext, hipermedia, nivells d'interacció, temps de lectura...

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Metodologia docent

L'assignatura combina una part teoria, una pràctica i una altra de presentacions. Les classes teòriques i pràctiques estan relacionades per temàtiques, ja que l'objectiu és aprofundir en el contingut impartit diàriament.

Les activitats formatives tindran una durada de 75 hores, i estaran fonamentades en l'aplicació i síntesi dels procediments informàtics adquirits a les classes teòriques i els seminaris tècnics.

1. Apartat teòric

dedicació: 15 hores

Les sessions de teoria serviran per a reflexionar sobre el medi de creació digital i sobre els treballs realitzats per els estudiants. L'objectiu d'aquesta part és oferir eines d'anàlisi i crítica als estudiants per a comprendre millor l'àmbit de creació audiovisual en el que es treballarà a l'assignatura. A tal fi, es realitzaran treballs de recerca sobre diferents temes d'interès comú i es compartirà la informació amb els companys en sessions de debat intercanvi. També es donaran a conèixer treballs d'artistes i dissenyadors per a adquirir una visió oberta de les eines informàtiques i dels mitjans de creació gràfica i creació per ordinador.

2. Apartat tècnic

dedicació: 37,5 hores

Tutorial de programes: Es dona una explicació com a introducció de cada tema, on la teoria serveix de recolzament als exercicis que es realitzaran en el taller. S'ofereixen als estudiants els elements necessaris per a que puguin continuar ampliant coneixement i formar el seu auto-aprenentatge.

Taller: Realització d'exercicis per practicar les eines informàtiques. La duració variarà segons la complexitat de l'exercici. Els exercicis de taller es realitzaran a classe i/o com a treball autònom fora de l'aula.

Exercicis: Els exercicis es basen en l'aplicació i síntesi dels coneixements adquirides en les classes de teoria i pràctica.

3. Apartat de presentacions

dedicació: 15 hores

Tutories: Correccions a classe, mentre es treballin els exercicis. Seguiment del procés d'aprenentatge de l'estudiant.

Presentacions: Exposició a classe de treballs teòrics i pràctics per part dels estudiants; defensa i crítica dels mateixos.

Activitats formatives	ECTS	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes Teòriques	10%	Classes magistrals: conceptes clau i procediments generals de la informàtica aplicada	CE3 , CT11
Tutorials de programes	25%	Introducció a les característiques específiques de cada programa informàtic i pautes per a l'auto-aprenentatge.	CE3, CE3.14, CT5
Taller	15 %	Exercicis a l'aula amb assistència i resolució de les dificultats en l'aplicació dels diferents recursos utilitzats.	CE9, CE9.5, CE3.14, CT5, CT11
Realització d'exercicis	50%	Treball autònom: realització d'exercicis d'aplicació i síntesi de processos informàtics	CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT11

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Classes teòriques i tutorials de programes	26	CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT11

Supervisades	Taller	11	CE3, CE3.14, CE9, CE9.5, CT5, CT11
Autònomes	Realització d'exercicis	38	CE.3, CE.9, CE.9.5, CT.5, CT11

8.- Avaluació

Modalitat d'avaluació

El sistema de valoració del treball de l'estudiant és d'avaluació continua. Les competències d'aquesta assignatura seran avaluades mitjançant la Carpeta de l'estudiant, o Portfoli, on es recopilaran el conjunt d'exercicis i treballs realitzats al llarg del curs. Aquest conjunt de treballs comptaran el 70% de la nota final. El 30% restant avaluarà l'assistència, el seguiment, l'aprofitament i la participació activa en els tutorials del programa i les sessions de taller.

L'assistència a classe i el lliurament puntual dels treballs són obligatoris.

En cas d'absència o no presentació de treballs s'hauran de lliurar els treballs pendents l'últim dia de classe, amb una penalització en la nota final que no permeti obtenir més d'un 6.

En el cas de no haver aprovat l'assignatura, i per optar a una segona avaluació, s'hauran de presentar el treballs que estableixin els professors i el portafoli la setmana següent a la finalització del curs.

La no presentació total dels treballs i l'absència injustificada de més d'un 20% de les sessions presencials, conduiran a la qualificació de "no presentat".

Criteris d'avaluació

Cadascuna de les activitats i exercicis que es realitzin durant l'assignatura tindrà els seus objectius i criteris d'avaluació específics, que es faran explícits als estudiants en l'enunciat de cada exercici.

Els criteris d'avaluació de continguts es corresponen amb el contingut de les competències a assolir. Els criteris d'avaluació de procediments es corresponen amb els requisits esmentats en l'apartat de Modalitat d'avaluació.

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Correcció Exercici 1. Sistema d'icones	2	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
Correcció Exercici 2. Gadget	2	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
Correcció Exercici 3. Aplicació per a mòbil	2	CE3, CE3.14, CE5, CE9,



		CE9.5, CT5, CT11
Correcció Exercici 4. Animació de l'aplicació per a mòbil	2	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
Correcció Exercici 5. Projecte d'animació per a Internet	2	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
Correcció porfoli	2	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11

9- Bibliografia i enllaços web

Enllaços web recomanats:

Tècniques i tutorials específics per el disseny per ordinador.

- *Proyectos de ilustración y diseño, proceso creativo y comentarios. (en inglés)*

<http://www.illustrationclass.com/category/free-tutorials/>

- *Portfolios on-line artistas, profesionales y no profesionales (en inglés)*

<http://carbonmade.com/>

ADOBE ILLUSTRATOR

- *Tutoriales (en inglés)*

<http://vector.tutsplus.com/>

- *Tutoriales (en inglés)*

<http://vectips.com/tutorials/create-a-grisly-zombie-illustration-with-a-pen-tablet/#more-2793>

Ayuda oficial de Adobe Illustrator (en castellano)

http://help.adobe.com/es_ES/illustrator/cs/using/index.html

ADOBE PHOTOSHOP

- *Tutoriales (en inglés)*

<http://psd.tutsplus.com/>

- *Pinceles interesantes (en inglés)*

<http://psd.tutsplus.com/articles/inspiration/massive-collection-of-over-1000-floral-photoshop-brushes/>

- *Tutoriales (en inglés)*



<http://www.smashingmagazine.com/2008/10/14/30-beautiful-vintageretro-photoshop-tutorials/>

- *Tutoriales de retoque de imagen (en inglés)*

<http://www.tutзор.com/>

- *Ayuda oficial de Adobe Photoshop (en castellano)*

http://help.adobe.com/es_ES/photoshop/cs/using/index.html

ADOBE FLASH

- *Tutoriales (en castellano)*

<http://www.cristalab.com>

- *Tutoriales (en inglés)*

<http://www.flashperfection.com/>

- *Tutoriales nivel avanzado/Profesional. (en inglés)*

Recomendado solo como material de interés para un futuro ☺

<http://active.tutsplus.com>

Ayuda oficial de Adobe Flash (en castellano)

http://help.adobe.com/en_US/flash/cs/using/index.html

Publicación + tutoriales de la Suite de Adobe CS5 (en inglés)

<http://layersmagazine.com/>

Libros de animación Clásica (no digital) en Cartoons:

- The Animator's Survival Kit. Richard Williams.

Temas de animación en general: Historia, técnicas, aplicaciones, etc.

- "The Animation Bible!" Maureen Furnis

Lectures de referència

- Druckrey, T. *Electronic Culture. Technology and visual representation*. New York: Aperture Foundation, 1996

- C. Gere. *Digital Culture*. Londres: Reaktion Books, 2002

- Gianetti, Claudia. *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'Angelot, 2002

- Himanen, P. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Ediciones Destino, 2002

- Kerckhove, D. *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa, 1999

- Kuspit, Donald [ed]. *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2005

- Landow, George P. *Hipertexto. La convergència de la teoria crítica contemporànea y la tecnologia*. Barcelona: Paidós, 1992
- Lessig, L. *El código y otras leyes del ciberespacio*. Madrid: Taurus Ediciones, 2001
- Lunenfeld, P. *The Digital dialectic. New essays on new media*. Massachusetts: The MIT Press, Cambridge, 2000
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2007
- Marchán Fiz, Simón [ed]. *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós, 2006.
- Molina, Ángela; Landa, Kepa [ed]. *Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios*. Valencia: Diputación de Valencia, 2000.
- Molinuevo, José Luís. *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza, 2004
- Tribe, Mark; JANA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. Colonia: Taschen, 2006
- VIRILIO, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra, 1997

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

Data/es	Activitat	Lloc	Resultats d'aprenentatge
1a setmana 2a setmana 3a setmana	1) <i>Adobe Illustrator CS5</i> Il·lustració vectorial: Sistema d'ícones per a Ipad, Iphone, ó similar	Aules informàtica	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
4a setmana 5a setmana 6a setmana 7a setmana	2) <i>Adobe Illustrator CS5</i> Il·lustració vectorial: <i>Gadget</i> (Iphone, reproductor mp3, ó similar, etc.)	Aules informàtica	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
8a setmana 9a setmana 10a setmana 11a setmana	3) <i>Adobe Photoshop CS5</i> Il·lustració/disseny de base bit map: Disseny grafic d'una aplicació per a mòbil	Aules informàtica	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
12a setmana 13a setmana 14a setmana	4) <i>Adobe Flash CS5</i> Animació de la aplicació per a mòbil.	Aules informàtica	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
15a setmana 16a setmana	5) <i>Adobe Photoshop CS5 / Adobe Illustrator CS5</i> Disseny grafic per a projecte	Aules informàtica	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11



	d'animació per a Internet. <i>Banners</i>		
17a setmana 18a setmana 19a setmana	6) <i>Adobe Flash CS5</i> Animació dels banners	Aules informàtica	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11

Lliuraments

Data/es	Lliurament	Lloc	Resultats d'aprenentatge
Setmanes: 4a setmana 8a setmana 12a setmana 15a setmana 17a setmana 19a setmana	6 Exercicis de curs	Aules informàtica	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11
Setmana 17 i 18	Porfoli amb els exercicis de curs i treball de recerca teòrica	Aules informàtica	CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11



Recursos informàtics per al disseny

I. Dades de l'assignatura

Codi: 200642.

Crèdits: ECTS 6.

Matèria: Informàtica.

Curs i període: 1r curs, 2n semestre.

Horari d'atenció als estudiants: dilluns de 13,30 a 14,30h

2. Equip docent

Professora: Vivian Fernandez

Email: vfernandez@eina.cat

Llengua: castellà/català.

Professor: Oriol Ventura.

Email: oventura@eina.cat

Llengua: castellà/català.

Professor: Sara Corcarelli.

Email: scoscarelli@eina.cat

Llengua: castellà/català.

3.- Prerequisits

No hi ha prerequisits per a l'assignatura Recursos informàtics per al disseny, però es recomana haver aprovat les assignatures del 1r semestre.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'eina informàtica ha esdevingut una eina tècnica essencial per al dissenyador, i el mercat li exigeix un ús àgil i fiable en diferents programes i sistemes operatius, per tant es plantegen els següents objectius formatius:

1. Assolir la capacitat de treballar amb agilitat amb els dos sistemes operatius més extensos: MacOs X i Windows.
2. Utilitzar els recursos, entorns i programes informàtics més adients per a cada àmbit del disseny.
3. Adquirir els coneixements bàsics sobre els programes més adequats per: la il·lustració, la compaginació, l'edició i tractament d'imatges, dibuix i planells amb dos dimensions "2D", modelat paramètric amb tres dimensions "3D" i la infografia.
4. Conèixer les particularitats a tenir en compte a l'hora de preparar originals, arxius i planells per diferents sistemes d'impressió, producció i aplicació.
5. Reconèixer i utilitzar de manera òptima els diferents formats i extensions dels documents informàtics.
6. Dominar la importació i exportació d'arxius entre els diferents programes, així com les compatibilitats i incompatibilitats existents entre ells.
7. Assolir els coneixements necessaris per treballar amb programes de base vectorial i *bitmap*.



8. Adquirir els aspectes bàsics sobre els programes de tractament d'imatges.
9. Conèixer i desenvolupar els diferents llenguatges gràfics propis de cada una de les eines que ens faciliten els programes informàtics disponibles, en la resolució d'activitats docents concretes.
10. Entendre i aplicar els avantatges de treballar amb programes paramètrics de disseny.
11. Motivació per a la qualitat el rigor i l'ordre, per dur a terme un projecte de disseny i la presentació d'aquest.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge:

- 3.12. Resoldre problemes bàsics de disseny fent ús de programes informàtics.
- 3.13. Gestionar correctament els recursos informàtics necessaris per a la pràctica del disseny.

Competència

CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

Resultats d'aprenentatge:

- 9.4. Distingir els diferents tipus de programes d'informàtica aplicada al disseny i reconèixer les seves característiques i funcions.

Competència

CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

6.- Continguts de l'assignatura

1. Introducció a la informàtica i l'entorn de treball

Hardware: Arquitectura interna; Perifèrics d'entrada i de sortida. Software: Sistemes operatius (Windows, OsX); Aplicacions orientades a disseny i especialitats del disseny. Personalització de l'entorn.

2a. Mac Programes de base vectorial

L'àrea de treball. Introducció al dibuix vectorial. Ús del color. Treball amb text. Digitalització i importació d'imatges. Treball amb capes. Importació i exportació d'arxius: Importació de diferents tipus d'arxiu. Opcions i formats d'exportació. Imprimir: Preparació de l'original per a impremta. Creació d'arxius pdf.

2b. PC Programes de dibuix i planells amb dues dimensions "2D"

L'àrea de treball. Control de l'espai i de les vistes. Eines de dibuix 2D. Eines de modificació del dibuix 2D. Eines de diferenciació i organització del dibuix 2D: Capes; Blocs i Biblioteques; Estils i Color. Acotació. Treball entre diversos fitxers. Còpia / Exportació / Importació. Espai de treball i Espai d'impressió.

3a. Mac Programes de base bitmap

L'àrea de treball. Treball amb seleccions. Les capes: coneixements bàsics. Pintura i edició: Identificació i funcions específiques de les eines de pintura i edició; Paletes de color, mostres i selector de color. Introducció a la correcció i restauració d'imatges. Automatització de tasques.

3b. PC Programes de modelat paramètric amb tres dimensions "3D"

L'espai de treball d'un programa paramètric 3D i la diferenciació amb altres programes. Introducció al croquis. Eines bàsiques del dibuix 3D: Extrusió; Tall; Revolució. La intenció i planificació del procés de disseny. Eines

avançades del dibuix 3D: Escombrat; Recobriment. Diferències entre el modelat sòlid i el modelat de superfícies.

L'assemblatge entre diferents parts de l'objecte: Relacions de posició; Visualització i color. La realització de planells a partir del modelat. Arxius, Exportació i Importació.

4a. Mac Programes de compaginació

Introducció a la compaginació. Edició bàsica, especificitats tipogràfiques i gestió de tipografia. Compaginació avançada. Projectes editorials complexes. Preparació de la impressió: Sistemes de representació de color; Separació de colors: el registre; Sangs i preparació de sagnats; Quadricromia, plomes i tintes planes; PPDs i llenguatge Postcript; Empaquetat per a la impressió; Imposició d'un original per a impremta. Configuració d'arxius pdf.

4b. PC Programes per la infografia d'objectes i espais.

L'espai de treball. La creació d'objectes i espais bàsics. La importació d'objectes i arxius. L'aplicació bàsica de materials. L'aplicació de llums. L'aplicació de càmeres. Plugins i motors de render. Renderitzat: arxius i qualitat.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

La integració de coneixements teòrics i pràctics es realitzarà amb una explicació a l'inici de cada sessió on es presentaran els continguts i les tècniques amb les que assolir els objectius de cada sessió. Es dedicaran 15 hores a classes teòriques.

Es realitzarà una introducció específica a cada programa informàtic en forma de seminari, aportant els coneixements i les eines que permetin a l'alumne continuar la formació amb pautes d'autoaprenentatge. La càrrega lectiva específica dels seminaris serà de 37,5 hores.

Seguidament s'aplicaran els coneixements en una activitat formativa de durada variable. Cada activitat vindrà acompanyada de les explicacions pertinents. Les activitats podran ser desenvolupades durant el transcurs de la classe (activitats dirigides) o bé requerir treball autònom de l'alumne fora de l'aula (activitats supervisades i autònomes).

Es dedicaran 75 hores a les activitats formatives, i estaran fonamentades en l'aplicació i síntesi dels procediments informàtics adquirits a les classes teòriques i als seminaris. El seguiment de l'alumne i de la realització dels treballs es farà en forma de tutoria i ocuparà un total de 15 hores.

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Classe magistral: M1	2	CE9.4, CE3.13
	Classes magistrals: M2, tema 1.8, tema 1.7, tema 2.4, tema 3.4.	6h 30'	CE9.4
	Classes magistrals: M3. tema 1.1, tema 2.1, tema 2.4, tema 3.9	6h 30'	CE9.4
	Seminaris M2, tema 1	5	CE9.4, CE3.12
	Plantilla vectorial, M2, tema 1	1h 50'	CE3.12
	Seminaris M2, tema 2	5	CE9.4, CE 3.13
	Automatització d'accions en PH CS4, M2, tema 2	1h 50'	CE3.13
	Seminaris M2, tema 3	5	CE3.12
	Seminaris M3, tema 1	5	CE9.4, CE 3.13

	Plantilles de dibuix 2D	1h 50'	CE3.12
	Seminaris M3, tema 2	5	CE9.4, CE3.12
	Taller de modelat bàsic	1h 50'	CE3.12
	Seminaris M3, tema 3	5	CE9.4, CE3.12
Supervisades	Tutoria i Seguiment M2/M3, tema 1	5	CE9.4
	Tutoria i Seguiment M2/M3, tema 2	5	CE9.4
	Tutoria i Seguiment M2/M3, tema 3	5	CE9.4
Autònomes	Il·lustració vectorial "Andy Warhol", M2, tema 1	9	CE3.12
	Retoc digital "Ultramarinos", M2, tema 2	9	CE3.12.
	Vectorització de text per al disseny d'una Exposició, M2, tema 1	9,3	CE3.12.
	Planta, alçat i seccions d'un espai, a escala M3, tema 1	9,3	CE3.12. CE3.13.
	Modelat 3D del detall o d'un objecte del nostre entorn. M3 tema 2	9,3	CE3.12.
	Infografia, d'un objecte projectat per l'alumne. M3, tema 3	9,3	CE3.12. CE3.13.
	Díptic "Júlio Cortázar", M2, tema 3.	10	CE3.12. CE3.13.
	Modelat, assemblatge i creació d'imatge fotorealista. M3, tema 2, tema 3. Format A3.	9,3	CE3.12. CE3.13.

8.- Avaluació

Tipus d'avaluació

L'avaluació es realitzarà valorant les activitats formatives que s'encarreguin i un examen que es realitzarà a la fi de curs.

- Cada activitat compta per a la nota final.
- La nota de l'examen, pot fer aprovar o suspendre l'assignatura.
- Un exercici no presentat pot fer suspendre l'assignatura sencera
- Es valoraran exercicis realitzats fora de l'assignatura.
- L'examen final serà d'obligada assistència.
- La falta d'assistència a 8 de les classes del total de l'assignatura, justificades o no serà causa de no avaluació. Cada retard serà valorat com 1/3 de falta.

La falta d'assistència comporta un no presentat. L'alumne té la obligatorietat de notificar les faltes al professor per tal d'acordar la forma més adequada de recuperar la temàtica i els exercicis duts a terme durant l'absència.

- Cada activitat vindrà acompanyada d'un enunciat i de material didàctic per la seva correcta resolució.

Criteris d'avaluació

Els criteris d'avaluació que es presenten a continuació son de caire genèric.

Cadascuna de les activitats i exercicis que es realitzin durant el transcurs de l'assignatura, anirà acompanyada d'uns objectius i uns criteris d'avaluació concrets.

1. Continguts

Es valoraran partint de l'assoliment dels objectius generals, mitjançant:

- Treballs, projectes
- Exàmens
- Intervenció a la classe

2. Procediments

Es valoraran a partir dels objectius generals de l'assignatura amb els següents paràmetres:

- Procediment seguit per l'alumne
- Com treballa i com aplica els coneixements
- La comprensió i assimilació dels continguts
- Presentació física dels treballs

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Examen M3	2	CE3.12, CE3.13 i CE9.4
Examen M2	2	CE3.12, CE3.13 i CE9.4
Revisió d'exàmens	3h 30'	CE9.4

9- Bibliografia i enllaços web

• Tutorials nivell elemental i bàsic:

Mòdul 2

Arte y diseño por ordenador. Barcelona: MC Edicions, 2009.

Revista de publicació trimestral. Pensada per adquirir coneixements bàsics de Photoshop, Illustrator, Flash, etc., rutines de treball i gestió tipogràfica amb l'ordenador.

PAZ, F., DELGADO, J.M. *Adobe Illustrator.* Madrid: Anaya Multimedia, 2009

Mòdul 3

Modelat 3D: *Solid Works Office Premium "Conceptos Básicos de Solid Works"* .CIM Works.

Planells 2D: *Solid Works Office Premium "Dibujos de Solid Works"* .CIM Works

Planells 2D: Cros, Ferrandiz, Carlos i Molero, Josep. *Auto CAD 2006 Curso de iniciación.* Infor Book's

Dibuix 2D: Montaña, La Cruz Fernando. *Auto CAD 2006 Guía práctica.* Anaya Multimedia, 2005

Infografia: Pescador, Darío. *3ds Max 9 Guía Práctica.* Anaya Multimedia, 2007

• Tutorials nivell avançat:

Mòdul 2

<http://psd.tutsplus.com/>

Per ampliar coneixements pas a pas. Especialitzats en Photoshop.

Golding, M. *Illustrator CS4 avanzado*. Madrid: Anaya Multimedia, 2009

Adobe Press. *Adobe Indesign CS4*. Madrid: Anaya Multimedia, 2009

Mòdul 3

Practiques de dibuix 2D: Mediactive. *Aprender Autocad 2009 con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo, 2009

Practiques de dibuix 2D: Le Frapper, Olivier. *Prácticas de dibujo técnico en 2D (diseño, dibujo i presentación detallada)*. Bolonya: ENI. 2009

Modelat 3D: *Solid Works Office Premium "Advanced Surfaces Modeling"*. CIM Works

Modelat 3D: *Solid Works Office Premium "Chapa Metálica"*. CIM Works

Modelat 3D: *Solid Works Office Premium "Técnicas avanzadas del modelado de piezas"*. CIM Works

Infografia: Autodesk. *3ds Max 9 Diseño y Creatividad*. Anaya Multimedia, 2007

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

Data/es	Activitat	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
1a setmana	1a Classe magistral M1	Aules d'informàtica		CE3.13, CE.9.4
2a setmana	1r Seminari M2 i M3	Aules d'informàtica		CE3.13
3a setmana	Activitat dirigida M2, tema I M3, tema I	Aules d'informàtica		CE3.12
4a setmana	2n Seminari M2 i M3 1a activitat d'aprenentatge M2 i M3	Aules d'informàtica		CE3.12, CE3.13
5a setmana	2a Classe magistral M2 i M3	Aules d'informàtica		CE3.13, CE.9.4
6a setmana	3r Seminari M2 i M3 2a activitat d'aprenentatge M2 i M3	Aules d'informàtica		CE3.12
7a setmana	4t Seminari M2 i M3	Aules d'informàtica		CE3.13, CE.9.4
8a setmana	Tutoria / avaluació M2/M3, tema I	Aules d'informàtica		CE9.4
9a setmana	3a classe magistral	Aules		CE3.13, CE.9.4



	3a activitat d'aprenentatge M2 i M3	d'informàtica		CE3.12
10a setmana	5è seminari M2 i M3	Aules d'informàtica		CE3.12, CE3.13
11a setmana	Activitat Dirigida M2, tema 2 i M3, tema 2	Aules d'informàtica		CE3.12
12a setmana	Tutoria M2/M3, tema 2	Aules d'informàtica		CE9.4
13a setmana	6è seminari M2 i M3 4a activitat d'aprenentatge M2 i M3	Aules d'informàtica		CE3.13, CE.9.4 CE3.12
14a setmana	4a classe magistral Tutoria	Aules d'informàtica		CE3.13, CE.9.4
15a setmana	7è seminari M2 i M3	Aules d'informàtica		CE3.13, CE.9.4
16a setmana	Tutoria M2/M3, tema 3	Aules d'informàtica		CE9.4
17a setmana	Activitat d'avaluació	Aules d'informàtica	Un cd per a grabar d'exàmen	CE3.12
18a setmana	Comentari de l'activitat d'avaluació / tutoria final.	Aules d'informàtica		CE9.4

Lliuraments

Data/es	Lliurament	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
5a setmana	1a activitat d'aprenentatge M2/M3	Aules d'informàtica	Cal lliurar l'activitat en CD.	CE3.12, CE3.13
7a setmana	2a activitat d'aprenentatge M2/M3	Aules d'informàtica	Cal lliurar l'activitat en CD.	CE3.12, CE3.13
10a setmana	3a activitat d'aprenentatge M2/M3	Aules d'informàtica	Cal lliurar l'activitat en CD.	CE3.12, CE3.13
14a setmana	4a activitat d'aprenentatge M2/M3	Aules d'informàtica	Cal lliurar l'activitat en CD.	CE3.12, CE3.13

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Rehabilitació
Codi	200697
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs. Primer semestre
Horari	<i>Proposta dimarts i divendres</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Facultat o Escola (l'aula apareixerà als horaris)</i>
Llengües	Català / Castellà

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Salvador Segura
Universitat/Institució	
e-mail	ssegura@eina.cat
Horari d'atenció	

2. Equip docent

Nom professor/a	
Universitat/Institució	
e-mail	
Horari de tutories	

(Afegeix tants camps com sigui necessari)
(*) camps optatius



3.- Prerequisits

(prerequisits oficials i/o coneixements necessaris per a seguir correctament l'assignatura)

Haver cursat assignatures relacionades amb la Construcció, la Tecnologia de Materials i la representació gràfica.

Es valora positivament les assignatures relacionades amb la Història de l'Arquitectura.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura de Rehabilitació s'inclou dins de la Matèria de Processos del Disseny. És una optativa de quart curs que forma part del conjunt que configura la Menció en Disseny d'interiors

Els objectius de l'assignatura són:

- Capacitar l'estudiant per entendre i representar la forma, dimensió i estat dels edificis on cal realitzar una intervenció.
- Interpretar el fet constructiu en la preexistència i analitzar-lo per encabir el projecte nou dins de l'edifici existent, de manera ajustada, tècnica i formalment.
- Aproximació a les tècniques de diagnòstic i reparació de sistemes constructius existents
- Aproximació a les tècniques de intervenció en edificis consolidats.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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

Competència

Resultats d'aprenentatge

Competència CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge CE5.1. Utilitzar les convencions i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al qual va dirigit el projecte.

Competència

Resultats d'aprenentatge

Competència 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.

Competència

Resultats d'aprenentatge

Competència

Resultats d'aprenentatge

Competència

Resultats d'aprenentatge

Competència

Resultats d'aprenentatge

Competència

Resultats d'aprenentatge

Competència

Resultats d'aprenentatge

Competència CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.

Resultats d'aprenentatge

CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny.
CE21.2. Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres

Competència

Competència

Competència

Competència

**6.-
Continguts
de
l'assignatu
ra**

0.- Rehabilitació: Conceptes, ideari.

1.- Aixecaments

- 1.01.- Mesurament de edificis existents superfícies i volums
- 1.02.- Mesurament de sistemes constructius en edificis existents.
- 1.03.- Mesurament dels detalls
- 1.04.- Exemples (L'unite d'habitation de Marseille)

Competència

Competència

Competència

Competència

Competència CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.

Competència



2.- Recerca històrica i documental

2.01.- Arxius històrics i fonts documentals

3.- Anàlisis i valoració dels sistemes constructius del edifici existents

3.01.- Sistemes estructurals i els seus materials

3.01.01.- Fonaments

3.01.02.- Elements verticals, murs, parets i pilars.

3.01.03.- Elements horitzontals, voltes, sostres.

3.01.04.- Estructures industrialitzades: La ceràmica i l'acer

3.02 Sistemes de tancament primaris

3.02.01.- Façanes, suports i revestiments

3.02.02.- Impermeabilització dels edificis existents. La coberta

3.03 Tancaments interiors

3.03.01.- Envans, paredons i revestiments interiors

3.03.01.- Fusteries

3.04.- Exemples

4.- Aproximació a la patologia, diagnosi i reparació de sistemes constructius preexistents

4.01.- Humitats: Patologia, diagnosi i reparació

4.02.- Aproximació a les patologies en els sistemes estructurals. Diagnosi i reparació

4.03.- Aproximació a les patologies en els sistemes de tancament primaris. Diagnosi i reparació

4.04.- Exemples

5.- Aproximació a la intervenció en edificis consolidats

5.01.- Enderrocs, desmuntatges, desconstrucció.

5.02.- Rehabilitar / Restaurar

5.03.- Reparació, substitució, reforç i modificació.

5.04.- Exemples

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

--

TIPUS D'ACTIVITAT ACTIVITAT HORES RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

L'avaluació de l'alumne es realitzarà tenint en compte els següents paràmetres:

Presència i valoració personal per l'actitud: Nota progressiva

100% Assistència: + 1 punt

70% Assistència: - 1 punt

En cap cas suposarà la seva aplicació un Suspens.

Treball a presentar: 30% de la nota final



2 Exàmens de Teoria i Practica 35% + 35% de la nota final

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	REPRESENTACIÓ INFORMÀTICA D'ARQUITECTURA I INTERIORISME
Codi	200665
Crèdits ECTS	6
Curs i període en el que s'imparteix	Tercer curs. Segon semestre
Horari	<i>Grup Int 1 Dimecres de 10'45 a 12'30</i> <i>Grup Int 1 Dijous de 11 a 13'30</i> <i>Grup Int 2 Dimarts de 11'30 a 14'00</i> <i>Grup Int 2 Dimecres de 12'45 a 14'30</i>
Matèria	Informàtica aplicada
Llengües	Català, Castellà
<u>Professor/a de contacte</u>	
Nom professor/a	Sara Coscarelli
E-mail	scoscarelli@eina.edu
Horari d'atenció	Dijous, de 9:30-11:00

3.- Prerequisits

És necessari haver cursat a segon curs la Informàtica aplicada al disseny d'espais i volums.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Tractament de la imatge prèviament renderitzada o escanejada amb l'objectiu de millorar la seva visualització i compaginar la presentació final, ja sigui de manera estàtica o dinàmica. Ús dels entorns CAD, Photoshop, Power Point i Flash.

L'assignatura basa la seva raó de ser en l'anàlisi aprofundida de la imatge, estesa com a element comunicatiu representador de l'espai, amb totes les connotacions que aquest porta implícites.

Es donaran les eines i els recursos necessaris per tal que la imatge comuniqui allò que

interessa a l'hora de presentar el projecte definitiu, el qual s'estudiarà detingudament i es desglossarà en totes les seves parts. S'explicaran els fonaments teòrics de la comunicació i la venta projectuals.

L'objectiu de l'assignatura consisteix en l'obtenció d'aquests coneixements en un entorn altament professionalitzador. En finalitzar l'assignatura l'alumne ha de ser capaç de crear imatges que representin de manera virtual l'espai que ha dissenyat i que comuniquin la seva intenció en tant que emissor. Es tindrà una visió interdisciplinària i de totes les fases del projecte. En aquest sentit es fomentarà l'autocrítica i l'autoexigència per tal que l'alumne exterioritzi tot el seu potencial creatiu.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE3.9. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.
Competència	CE5 Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE5.3. Representar superfícies, espais, i modelar objectes fent ús de programes informàtics
Competència	CE6 Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabet llatins.
Resultats d'aprenentatge	CE6.4. Gestionar els alfabet digitals i les aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.
Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.4. Dominar a nivell d'usuari els diferents tipus de programes informàtics necessaris per al desenvolupament de projectes de disseny. CE9.5 .- Modelar digitalment objectes en tres dimensions i canviar paràmetres i produir plans acotats. CE9.6. Utilitzar programes professionals de maquetació de pàgina i produir plantilles. CE9.7 .- Representar espais en dues i tres dimensions mitjançant l'ús de programes informàtics. CE9-8 .- Editar productes audiovisuals amb imatges animades i so sincronitzat.
Competència	CT5 Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.
Competència	CT11 Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

6.- Continguts de l'assignatura

BLOC DE CONTINGUT I

1. Presentació

- 1.1. Presentació del curs i organització de les classes.
- 1.2. Visualització i crítica d'exemples de lliuraments de projectes.
- 1.3. Presentació projectual.
- 1.4. Conclusions i Pràctiques.

2. Comunicació i Venda de Projectes

- 2.1. Introducció a la Comunicació projectual. Conceptes: Funció, Comunicació i Venda projectuals. Sistemes de comunicació aplicats a la representació de projectes. La Comunicació com a expressió de la Funció.
- 2.2. Introducció al màrqueting i conceptes bàsics. Tècniques de venda projectual. La Venda com a culminació de la Funció i la Comunicació.
- 2.3. Organització i fases del Projecte. Divisió del projecte en parts. Memòria planimètrica i nomenclatures.
- 2.4. Conclusions i Pràctiques.

BLOC DE CONTINGUT II

3. Introducció a Photoshop

- 3.1. Primer contacte amb el tractament d'imatges. Importació d'arxius. Visualització d'exemples. Eines i familiarització amb les unitats bàsiques del Photoshop. Domini de l'entorn Photoshop.
- 3.2. Tractament de capes. Fusió de capes, tipus d'imatge, seleccions, modificacions, efectes i filtres. Color, gestió del color i fidelitat de la impressió. Blanc i Negre.
- 3.3. Materials i textures. Digitalització, tractament, edició i aplicació. Acabats. Mobiliari, decoració i accessoris. Creació i tractament de llums i ombres.
- 3.4. Conclusions i Pràctiques.

4. Tractament de la imatge

- 4.1. Tractament, edició i optimització d'imatges escollides prèviament per convertir-les en referència del projecte plantejat. Tractament i aplicació de filtres i efectes, textures i materials, llums i ombres. Efecte collage.
- 4.2. Digitalització de delineats. Manipulació de l'escena importada des d'Autocad i edició per obtenir plasticitat i realisme.
- 4.3. Tractament d'imatges d'Estat Actual i creació d'efectes d'"Abans i Després" per a projectes de rehabilitació d'espais. Tractament i retocs de fotos reals. Fusió d'imatges, trucs, efectes, textures i filtres amb Photoshop.
- 4.4. Edició i optimització d'imatges renderitzades per aconseguir els objectius desitjats, ja sigui obtenint

més realisme o bé creant noves imatges de caire més plàstic.

4.5. Conclusions i Pràctiques.

BLOC DE CONTINGUT III

5. Presentació i compaginació del projecte

5.1. Tipografies, creació i edició de textos, i efectes i trucs d'imatges de fons. Composició i muntatge de la presentació del disseny, i la seva materialització i impressió des de Photoshop o AutoCad.

5.2. Composició en un mateix format d'imatges i delimitats amb textos. Intel·ligibilitat del conjunt de la composició. Aplicació de la Memòria planimètrica a la presentació final del projecte. Estudi de la coherència i eficàcia de la compaginació.

5.3. Introducció a la presentació virtual. Anàlisi de l'entorn, les eines de tractament d'imatges i objectes, la creació i edició de textos i el sistema de fotogrames i línia de temps. Creació i edició d'animacions bàsiques.

5.4. Conclusions i Pràctiques.

6. Síntesi i crítica final

6.1. Aplicació dels Sistemes de Comunicació a la presentació del projecte.

6.2. Psicologia de la representació. Estudi dels receptors: espectadors, tribunals, concursos i client. Potenciació de l'essencial del projecte. Missatges subliminals i captació de l'atenció.

6.3. Reflexió sobre la dialèctica Imatge-Llenguatge i la implicació que té la comunicació visual en el resultat exitós del projecte.

6.4. Conclusions i Pràctiques.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

L'assignatura és clarament pràctica, si bé té una base teòrica.

Las classes s'estructuren en dues parts: una vessant teòrica durant la primera sessió de la setmana, i una altra de pràctica durant la segona. Així, la sessió teòrica inclou el contingut base del tema a tractar durant la setmana i exercicis puntuals sobre la matèria explicada. La segona sessió setmanal és totalment pràctica, en el qual l'estudiant realitza un exercici orientat a assentar els coneixements explicats durant la sessió teòrica, així com a potenciar la seva creativitat i originalitat a l'hora de solucionar casos extrems i complexos. Aquestes pràctiques curtes es realitzen de manera individual, i en grup, depenent de l'activitat, amb l'objectiu de fomentar tant l'autocrítica i la superació personal, en el primer cas, com el treball en equip, la divisió de tasques i els debats, en el segon.

Un cop apreses i dominades les eines i un cop s'hagi obtingut una base crítica al respecte de la temàtica de l'assignatura, es processa tota la informació obtinguda en la primera part del curs i es tramita de tal forma que l'objectiu final sigui l'obtenció d'una correcta, adequada i coherent presentació d'un projecte com a exercici final

de l'assignatura, el qual els estudiants aniran realitzant per etapes (5 fases) durant tota la duració de l'assignatura.

TIPUS D'ACTIVITAT

ACTIVITAT

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Diversos petits exercicis puntuals durant cada sessió destinats a fixar els coneixements explicats.	1 h/sessió	Comprensió del coneixements explicats pel professor i posada en pràctica.
---	------------	---

Supervisades

Pràctica 1 Representació d'un projecte realitzat	4 hores	Observació i aplicació de les diferències existents entre un projecte realitzat per estudiant i un altre realitzat per un professional que aplica les tècniques de comunicació i ventes.
Pràctica 2 Realització d'una Memòria Planimètrica.	4 hores	Obtenció de la coherència i l'ordre necessaris per organitzar un projecte i dividir-lo en les seves respectives parts.
Pràctica 3 Edició d'una Imatge d'Estat Actual.	4 hores	Creació d'un nou espai virtual a partir d'una imatge ja existent. Ús de les tècniques explicades a classe, així com foment de la creativitat i originalitat.
Pràctica 4 Digitalització i edició d'un delineat.	4 hores	Obtenció d'un espai amb profunditat partint d'un plànol en 2D. Comunicació i expressió dels punts claus del concepte projectual.
Pràctica 5 Compaginació del Projecte.	4 hores	Ordenació mental del projecte. Plasmació de la idea sobre suport físic. Capacitat de síntesi visual, comunicativa i resolutiva.
Pràctica 6 Anàlisi de la dialèctica Imatge-Llenguatge	4 hores	Conclusió del curs. Assoliment dels objectius marcats. Comprensió de la

		relació intrínseca entre imatge i llenguatge i la seva consecució en la presentació i representació d'un projecte.
--	--	--

Autònomes

Realització d'un projecte amb anàlisi de totes les seves parts.	10h/setmana	Unió de tots els coneixements obtinguts a classe i materialització en l'elaboració de la representació d'un Projecte Tipus
---	-------------	--

8.- Avaluació

L'avaluació és continuada, i es basa en el seguiment de les classes i la valoració de les 6 pràctiques proposades al llarg del curs, juntament amb un treball final format per 5 fases com a culminació dels coneixements adquirits.

- Assistència y participació: 30% - 5% per cada tema (6 temes).
- Pràctiques de curs: 30% - 5% per cada tema (6 temes).
- Treball final: 40% - 8% per cada fase (5 fases).

9- Bibliografia i enllaços web

ARNHEIM, RUDOLPH, *Arte y Percepción Visual, Psicología de la Visión Creadora*, Alianza Forma, Madrid 1980.

VILLAFRAÑE, JUSTO, (1985): *Introducción a la teoría de la imagen*, Ed. Pirámide, Madrid,1992.

VV.AA., *PHOTOSHOP CS5*, Col. Diseño y Creatividad, Ed. Anaya, Madrid 2010.

PUPIER, THIERRY; WITTMER, JULIAN, *ADOBE FLASH CS3 PARA PC/MAC*, Ed. ENI, París, 2008.

10.- Programació de l'assignatura

MES	SESSIÓ	ACTIVITAT						
FEBRER	1	DIA 15	BLOC I	Tema 1	1.1. Presentació del curs i organització de les classes			
	2	DIA 16			1.2. Visualització i crítica d'exemples de lliuraments de projectes			
	3	DIA 22			1.3. Presentació projectual			
	4	DIA 23			1.4. ACTIVITAT D'APRENTATGE 1. Representació d'un projecte realitzat			
	5	DIA 29			2.1. Introducció a la Comunicació projectual			
MARÇ	6	DIA 1		BLOC I	Tema 2	2.2. Introducció al màrqueting i conceptes bàsics		
	7	DIA 7				2.3. Organització i fases del Projecte		
	8	DIA 8				2.4. ACTIVITAT D'APRENTATGE 2. Realització d'una Memòria Planimètrica		
	9	DIA 14				Tema 3	3.1. Primer contacte amb el tractament d'imatges	
	10	DIA 15			BLOC II			Tema 4
	11	DIA 21	3.2. Tractament de capes. Tipus d'imatge, seleccions, modificacions, efectes i filtres					
	12	DIA 22	3.3. Materials i textures. Digitalització, tractament, edició i aplicació. Acabats i mobiliari					
	13	DIA 28				3.4. ACTIVITAT D'APRENTATGE 3. Edició d'una Imatge d'Estat Actual		
14	DIA 29							
15	DIA 11							
16	DIA 12							
ABRIL	17	DIA 18	BLOC II	Tema 4	4.1. Tractament, edició i optimització d'imatges			
	18	DIA 19			4.2. Digitalització de delineats.			
	19	DIA 25						
	20	DIA 26						
	21	DIA 2	BLOC II	Tema 4		4.3. Tractament d'imatges d'Estat Actual		
	22	DIA 3						
	23	DIA 9			4.4. Edició i optimització d'imatges renderitzades			

MAIG	24	DIA 10			
	25	DIA 16			
	26	DIA 17			4.5. ACTIVITAT D'APRENTATGE 4. Digitalització i edició d'un delineat
	27	DIA 23			
	28	DIA 24			5.1. Tipografies, creació i edició de textos, i efectes i trucs d'imatges de fos
	29	DIA 30			
	30	DIA 31			5.2. Composició en un mateix format d'imatges i delineats amb textos
JUNY	31	DIA 6			
	32	DIA 7			5.3. Introducció a la presentació virtual
	33	DIA 13			
	34	DIA 14		Tema 5	5.4. ACTIVITAT D'APRENTATGE 5. Compaginació del Projecte
	35	DIA 20			6.1. Aplicació dels Sistemes de Comunicació a la presentació del projecte
	36	DIA 21			6.2. Psicologia de la representació
	37	DIA 27			6.3. Reflexió sobre la dialèctica Imatge-Llenguatge
	38	DIA 28	BLOC III	Tema 6	6.4. ACTIVITAT D'APRENTATGE 6. Anàlisi de la dialèctica Imatge-Llenguatge
JULIOL	39	DIA 4	REPÀS TREBALL FINAL		
	40	DIA 5			

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	SERIGRAFIA
Codi	200698
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	QUART curs. 2N SEMESTRE
Horari	Dijous de 9 a 12'15
Lloc on s'imparteix	EINA, CENTRE UNIVERSITARI DE DISSENY I ART ESPAI BARRA DE FERRO
Llengües	CATALÀ / CASTELLÀ

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	ENRIC MAS
Universitat/Institució	EINA / UAB
e-mail	emas@eina.cat
Horari d'atenció	Dijous de 12'15 a 13'15

2. Equip docent

Mestre de taller	CARLES ALGUACIL
e-mail	calguacil@eina.cat



3.- Prerequisits

No hi ha requisits per a cursar l'assignatura però es realitzaran diferents itineraris en funció de que s'hagin o no cursat les assignatures de: Taller de Creació visual:serigrafia, linogravat i fotolit (Projectes 1-2n curs) i/o Taller de Creació gràfica (3r curs)

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura de Serigrafia és una assignatura optativa de quart curs, que enmarcada en uns estudis de disseny es justifica pel fet de capacitar als estudiants per a reconèixer els treballs serigràfics i els processos que els originen.

Partint de la premissa de que cada eina, procediment i sistema produeix un registre d'imatge característic, es tractarà d'aprofitar al màxim les especificitats de l'empremta serigràfica en el desenvolupament de projectes personals.

Serigrafia forma part del conjunt de matèries de Mitjans d'expressió i configura, entre d'altres, la menció de Creació visual; en conseqüència també ha de servir per exercitar la creativitat dels estudiants, així com l'expansió i diversificació dels seus registres

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE3.2. Aplicar les qualitats plàstiques i expressives en la formalització dels projectes de disseny.
Competència	CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.
Resultats d'aprenentatge	CE4.1.Descriure els condicionants tècnics i els potencials expressius de les diferents tècniques de creació gràfica (gravat, litografia, serigrafia, impressió digital, etc.). CE4.3. Desenvolupar projectes artístics en diferents formats: edicions, instal·lacions, peces per a exposició, etc.
Competència	CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.
Resultats d'aprenentatge	CE22.1. Relacionar els llenguatges plàstics amb les possibilitats comunicatives i expressives de les diferents tècniques artístiques.

6.- Continguts de l'assignatura

Modul inicial (comú) Tema 1. Aproximació històrica a la tècnica de l'incabot final d'un projecte de disseny	CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'incabot final d'un projecte de disseny.
Competència	
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

sistemes de reproducció de la imatge.

Tema 2. Trepes i estarcits. Els fonaments de la Serigrafia. Fabricació manual d'una pantalla.

Tema 3. El marc. La malla. La pantalla i el clixé. Tipus i característiques.

Tema 4. El rascle i altres eines.

Tema 5. Els mecanismes d'estampació i la seva progressiva mecanització.

Tema 6. Les tintes. Els suports i els productes auxiliars.

Tema 7. Les emulsions fotosensibles i la seva insolació.

Tema 8. El revelat i l'estampació. Stampació manual a una i varies tintes. Control de la velocitat, la pressió, la inclinació del rascle, el registre,...

Tema 9. Neteja i recuperat de la pantalla.

Tema 10. El taller, organització i conservació.

Tema 11. Aplicacions industrials i artístiques.

Tema 12. Glossari

Itinerari d'iniciació

Particularitats dels treballs de línia, trama i massa

Particularitats dels treballs a diverses tintes: superposicions, registres i quadriomies

Introducció de textos i tipografies

Introducció al suport textil

Projectes personals i aplicacions al TFG

Itinerari desenvolupament

L'especulació amb una o varies matrius, El símbol i la signatura

La imatge multiplicada. El mòdul i l'estampació. Extensió i significat de la imatge seriada

Tricomia i quadricomia serigràfica

Edició professional

Aplicacions al TFG

Itinerari mixte

En funció de l'avaluació inicial també existeix la possibilitat de pactar amb l'estudiant un itinerari mixte entre els dos anteriors

7.- Metodologia docent i activitats formatives

El primer treball de curs ha de servir com a avaluació inicial i per determinar l'itinerari que cada un dels estudiants ha de seguir. Aquest itinerari es personalitzarà en cada cas en funció de l'observació de les competències i les mancances demostrades i dels pactes que se'n derivin.

Es determinarà una previsió de tasques i resultats per a cadascuna de les sessions i tenint en consideració les hores presencials i les de treball autònom.

De tal manera l'assignatura queda estructurada, per aquells estudiants que s'inicien en la tècnica com un curs intensiu d'introducció; i per aquells que ja la coneixen, com un curs d'especialització i aprofundiment.

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

--	--	--

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

Es realitzarà una avaluació inicial per tal de detectar el nivell de competències dels estudiants en cada un dels aspectes relacionats amb la matèria.

El lliurament de tots els treballs pràctics serà condició *sine qua non* per a ser qualificat. Es valorarà la puntualitat en el lliurament dels mateixos així com la seva correcta presentació.

L'assistència i participació és obligatòria (el caràcter pràctic de l'assignatura ho comporta). Un 10% de la qualificació dependrà de l'actitud de l'alumne durant el curs : motivació, disponibilitat, neteja, assistència, puntualitat, participació, cooperació amb el grup, inquietud,...

El 90% restant de la qualificació correspondrà a la realització i lliurament dels treballs pràctics.

Es tindran en compte no solament els aspectes tècnics i la correcta realització del procés, sinó també d'altres qüestions estètiques i de composició, qualitat i interès de les imatges.

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

Biegeleisen, J. I. The Complete book of Silk screen printing production. Ed. New York . Dover. 1963

Cazan,M. Técnicas de la Serigrafía. Ed. R . Torres. Barcelona. 1983.

Manual de referencia que ha sido lógicamente superado a nivel técnico (el original en francés es del 63) pero que no obstante es suficientemente exhaustivo.

Hainke, W. Serigrafía. Práctica. Historia. Ed. La Isla. Buenos Aires. 1990.

Algo anticuado pero bastante completo. Junto con el de Mara y el de Cazan ayudaría a adquirir una visión bastante amplia de la materia. Tiene un muy buen apéndice bibliográfico hasta 1979 (año de la primera edición). Para quien le interese tiene un pequeño apartado sobre aplicaciones escolares en varios niveles.

Mara,T. Manual de la Serigrafía. Ed. Blume. Barcelona. 1981.

Es otro de los manuales de referencia. Completo. La parte mecánica ha sido ya superada pero es un buen libro. La primera edición también es del 79. Interesante el capítulo sobre estarcido manual.

Tobella, J. Técnica y práctica del proceso serigráfico. AEDES (Asociación Española de Empresarios de Serigrafía e Impresión Digital). Madrid. 2002.

Uno de los más recientemente editados en español sobre la técnica de la serigrafía. Es bastante completo. Está actualizado y generosamente ilustrado. Claro y bien organizado ya que ,de hecho está planteado como material de soporte para un curso básico sobre el proceso serigráfico.

Puig, J. La Serigrafía: procés d'estampació. Generalitat de Catalunya. Departament d'Ensenyament. Direcció General d'Ordenació i Innovació. Raima. 1990.

Dawson, J. Guia completa de Grabado e impresión. Técnicas y materiales. Ed. Blume. Madrid 1982

Trata no sólo de serigrafía sino también del resto de técnicas gráficas. Es un buen manual aunque sean mejores los específicos de cada técnica.

A pesar de que la edición en español es de 1982, el original en inglés es algo anterior y se siente. Muchos de los materiales a los que se refiere son difíciles de encontrar ahora en España.

Martin, J. Enciclopedia de Técnicas de Impresión. Ed. Acanto. Barcelona. 1996

Manual generalista de técnicas gráficas, sencillo y profusamente ilustrado. Práctico. Sólo para un nivel introductorio.



Títol assignatura: TALLER D'ARTS VISUALS

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200666

Crèdits: ECTS: 6

Matèria: Medis d'expressió

Curs i període: 3er curs, 2on semestre

Horari: Dx 8,30a10h Dj 9,15a10,30h Dv 11a14h

Horari d'atenció als estudiants: Dimarts de 14.30h s 15.30h

2. Equip docent

Professor: Tània Costa

Email: tcosta@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

No es demanen prerequisits oficials ni coneixements previs específics.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

En aquesta assignatura s'aprofundirà en el coneixement de la idea i de l'experiència de l'espai i del volum, tant a nivell teòric com pràctic. Es treballaran els diferents llenguatges des dels quals s'expressa la idea d'espai i, conseqüentment, les relacions entre els volums que l'habiten. Es donaran a conèixer els conceptes espacials més representatius a través de l'anàlisi de referents (40% de les hores lectives) i a través de la realització d'exercicis per part de l'estudiant (60% de les hores lectives).

Per a l'adquisició de coneixements i anàlisi de referents es comentaran textos filosòfics i literaris, treballs d'arts escèniques i plàstiques, instal·lacions escultòriques, imatges cinematogràfiques i fenomenologies de llocs reals. Per a la comprensió i gestió dels coneixements es realitzaran exercicis pràctics en diferents formats propis de les arts visuals.

La idea d'espai que actua com a fil conductor del curs és aquella en la qual l'espai no és un mer receptacle on encabir objectes i persones, sinó que l'espai es con-forma a partir dels esdeveniments que l'habiten...relacions, distribucions, interaccions, evocacions... La constitució de l'espai influeix en la identitat dels seus habitants i, a la inversa, les singularitats dels habitants impregnen el caràcter de l'espai que els acull. Des d'aquest punt de vista, resulta important observar les interaccions entre l'home i els seus entorns habituals per arribar a comprendre com s'influencien els uns als altres. Cada lloc desprèn significacions apreses i aprehèn nous continguts en cada situació: des de la superfície del llit, a l'habitació, les escales, els racons, els passadissos, els sostres, el carrer, el laberint, espais públics i privats, foscos i lluminosos, mínims i extensos, plens i buits... Els estudiants d'aquesta assignatura faran un treball personal d'observació, anàlisi i experimentació envers els espais, els volums que els habiten i les significacions que es desprenen de l'experiència dels mateixos.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competències específiques

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultat d'aprenentatge CE3.2 Aplicar les qualitats plàstiques i expressives en la formalització dels projectes de disseny.

CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.

Resultat d'aprenentatge CE4.3 Desenvolupar projectes artístics en diferents formats: edicions, instal·lacions, peces per exposicions, etc.

CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.

Resultat d'aprenentatge CE22.1 Relacionar els llenguatges plàstics amb les possibilitats comunicatives i expressives de les diferents tècniques artístiques

Competències transversals

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.

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

CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

1. L'espai de la casa: Fenomenologia de l'espai privat.
Treball d'anàlisi i reflexió sobre lectures i imatges.

2. L'espai de la ciutat: Cartografies de l'espai públic.
Treball de camp a la ciutat de Barcelona.

3. L'habitant de l'espai: Cos, moviment, proxèmia, intersubjectivitats.
Treball d'experimentació personal.

4. Tipologies d'espais: nòmada/sedentari ; públic/privat ; narratiu/enunciatiu ; emocional/racional ; natural/artificial ; connectat/aïllat ; reflexiu/expansiu ; textual/imaginari ; artístic/polític ; idèntic/alterat.
Treball de creació individual.

5. Espai i identitat. Filosofia de l'espai; antropologia filosòfica.
Treball de recerca i debat en grup.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Metodologia:

Es combinaran sessions teòriques, de visionat d'imatges i de debat sobre lectures, amb sessions pràctiques on es desenvoluparan exercicis a classe i es comentaran exercicis realitzats fora de classe.

Activitats formatives	Ects	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes teòriques	15%	Classes magistrals, comentari d'obres rellevants i debat en gran grup	CE3/ CE3.2/ CE4/ CE4.3 / CE22 / CE22.1/ CT10/ CT15
Seminaris	15%	Explicació de procediments característics de diferents tècniques artístiques i conceptes espacials	CE4/ CE4.3 / CE22 / CE22.1
Realització de treballs	50%	Treball autònom. Desenvolupament dels continguts presentats a les classes teòriques	CE3/ CE3.2/ CE4/ CE4.3 / CE22 / CE22.1/ CT10/ CT19

Taller	15%	Realització a l'aula d'exercicis dirigits a l'aplicació de les tècniques i conceptes + tutories de seguiment de la realització de treballs personals	CE3/ CE3.2/ CE22 / CE22.1/ CT10/ CT15/ CT19
Avaluació	5%	Presentacions individuals dels continguts del Portfoli i ronda de valoracions al respecte.	CE3/ CE3.2/ CE4/ CE4.3 / CE22 / CE22.1/ CT10/ CT15/ CT19

8.- Avaluació

L'assignatura s'avaluarà segons els criteris de l'avaluació continuada.

Les competències d'aquesta assignatura s'avaluaran a partir de la Carpeta de l'estudiant (70%), on es recollirà el material de les distintes fases de desenvolupament dels exercicis plantejats, i el seguiment de la participació activa en les sessions conjuntes de treball, la correcció en el taller i les presentacions individuals (30%). Un 10% d'aquest 30% reflectirà l'assistència a classe.

Els criteris d'avaluació s'especificaran en el redactat de cada un dels exercicis, en correspondència amb les competències que ha d'assolir l'estudiant en cada exercici.

Modalitats d'avaluació.

Una part de la valoració final de la nota es farà a partir de l'autoavaluació dels estudiants. A tal fi, es treballaran criteris d'avaluació, funcionament de rúbriques i pràctica de l'autocrítica. L'objectiu és adquirir eines per a valorar correctament la pròpia feina i per comparar-la i inserir-la en el context laboral amb una perspectiva objectiva.

9- Bibliografia i enllaços web

Lectures de referència

- Bachelard, Gaston. La poética del espacio. FCE. Mexico. 2000.
- Bollnow, Otto Friedrich. El hombre y el espacio. Ed. Labor. Barcelona. 1969.
- Costa, Tània. "Je est un autre", capítol: La dificultat de parlar (en) l'altre. Espai, paraula i identitat. Reus: Centre de Lectura, 2004.
- Costa, Tània. "Contrastes. Revista Interdisciplinaria de Filosofia", vol. 4, article: La emoción del trayecto en el espacio escultórico contemporáneo. El nuevo espectador como creador. Màlaga: Facultat de Filosofia i Lletres, 1999.
- Deleuze, G; Guattari, F. Mil Mesetas. València: Pre-Textos, 1988; (1980).
- Heidegger, M. El Ser y el Tiempo. Mèxic: Fondo de Cultura Económica, 1998; (1927).
- Heidegger, M. A: Chillida-Heidegger-Husserl. El concepto de espacio en la filosofía y la plástica del siglo XX. Universidad del País Vasco, 1986.
- Merleau-Ponty, M. Fenomenología de la percepción. Barcelona: Península, 1975; (1945).
- Moles, A.; Romer, E. Psicología del espacio. C. de lectores, 1990; (1972).
- Pardo, J.L. Sobre los espacios, pintar, escribir, pensar. Barcelona: Serbal, 1991.
- Perec, Georges. Especies de espacios. Barcelona: Montesinos, 1999; (1974).
- Publicació "Roulotte:01". Mataró: ACM, 2006.

Enllaços web

Es treballaran a classe com a exercici i s'aniran publicant en l'espai Intranet de l'assignatura

10. Programació de l'assignatura

Activitats: formatives, lliuraments i avaluació	Hores dedicació	Resultats d'aprenentatge
<p>Exercicis de classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - correccions durant les classes de taller - presentacions orals dels estudiants <p>Lliuraments:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1a setmana març, exercici 1 - 4a setmana març, exercici 2 - 5a setmana maig, exercici 3 - 3a setmana juny, exercici 4 - 4a setmana juny, reavaluacions 	25h	<p>CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.</p> <p>Resultat d'aprenentatge CE3.2 Aplicar les qualitats plàstiques i expressives en la formalització dels projectes de disseny.</p> <p>CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.</p>
<p>Projecte troncal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - correccions durant les classes de taller - sessions debat en grup - autoavaluació <p>Lliuraments:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4a setmana abril, 1a part - 3a setmana maig, 2a part 	35h	<p>Resultat d'aprenentatge CE4.3 Desenvolupar projectes artístics en diferents formats: edicions, instal·lacions, peces per exposicions, etc.</p> <p>CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.</p> <p>Resultat d'aprenentatge CE22.1 Relacionar els llenguatges plàstics amb les possibilitats comunicatives i expressives de les diferents tècniques artístiques.</p> <p>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.</p>
<p>Sessions d'anàlisi, comentari de referents i debat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - participació en el debat - aportació d'informació - visites 	20	<p>Resultat d'aprenentatge CE22.1 Relacionar els llenguatges plàstics amb les possibilitats comunicatives i expressives de les diferents tècniques artístiques.</p> <p>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.</p> <p>CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.</p> <p>CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.</p>
40h dirigides + 40h autònomes	80h	

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

I. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Taller de Creació gràfica
Codi	200667
Crèdits ECTS	6
Curs i període en el que s'imparteix	Tercer curs 2on semestre
Horari	<i>(link a la pàgina web del centre o titulació)</i>
Lloc on s'imparteix	Estudi de Barra de Ferro
Llengües	Català

Professor/a de contacte

Nom professor/a Jo Milne

Departament

Universitat/Institució

Despatx

Telèfon (*)

e-mail jmilne@eina.cat

Horari d'atenció



3.- Prerequisits

Aquesta assignatura no té cap requisit previ. Tot i que haver cursat el taller de projectes I de Creació Visual: serigrafia, linogravat i fotolit, facilitarà la comprensió i la capacitat per desenvolupar respostes amb un vocabulari més ampli.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Aquest curs planteja investigar les interferències entre el món del disseny i les arts plàstiques a través del múltiple. Té l'objectiu de reflexionar sobre la utilització en les arts plàstiques de les estratègies més típiques del disseny i la dissolució de les fronteres entre aquests dos mons.

Té l'objectiu de reflexionar sobre l'utilització de diferents tècniques de product marketing emprats per artistes plàstics en la seva presentació a través d'obra gràfica, llibres d'artista i múltiples.

L'objectiu del curs és familiaritzar-se amb algunes particularitats processuals de diferents tècniques gràfiques tant tradicionals, com la punta seca o el gofrat, com sistemes més actuals com el foto-gravat, la serigrafia o el giclée, per tal de poder especular amb aquests processos, creant nous tipus d'imatges i productes.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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.

Competència CE3 Sintetitzar aquells coneixements i 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 a representar i crear formes en dues o tres dimensions.

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

Competència CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Competència CE13 Planificar, organitzar, gestionar i administrar el desenvolupament de projectes de disseny, tant en el marc del treball professional autònom com en les organitzacions empresarials o institucionals.

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

Competència CE18 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.

Competència CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.

Resultats d'aprenentatge

Competència CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.

Competència

Competència CT19 Demostrar una disposició efectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

Resultats d'aprenentatge

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.

Competència CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.



6.- Continguts de l'assignatura

El múltiple i la "edició limitada"

- Introducció al món del múltiple, desde l'estampa tradicional fins a la utilització actual en les arts plàstiques com a producte de marketing i les edicions limitades en el món del disseny.

La foscor del blanc i negre

- Una consideració del blanc i negre com una limitació creativa.
- Introducció tècnica a processos autogràfics com la punta seca i el monotip, i llur possible combinació amb tècniques calcogràfiques com el foto-gravat o el gofrat.

El color del passat.

- Una consideració de la utilització de estètiques del passat i del cinema en la creació de noves creacions gràfiques.
- Utilització de tècniques analògiques com la serigrafia i el linogravat per recrear aquests llenguatges.

La creació a quatre mans.

- La idea de la col.laboració en la creació gràfica i com es planteja i desenvolupa un treball de creació visual a quatre mans.

El llibre d'artista

- Introducció al món del llibre d'artista, amb referència a artistes i productors especialitzats en llibres d'artista.
- Introducció a les tècniques emprades per diferents artistes en la creació de llibres d'artista.

Desenvolupament i creació d'un llibre d'artista amb l'incorporació de processos analògics i digitals, en dues o tres dimensions. Presentació visual i oral del projecte final.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

L'assignatura es planteja la reflexió sobre el llenguatge gràfic com a eina de reproducció i interpretació.

La introducció a i la familiarització amb diversos processos gràfiques (punta seca, gofrat, serigrafia o el giclée) per tal de poder especular amb aquests processos, creant nous tipus d'imatges i productes.

La introducció al treball de diferents artistes i llur utilització de la obra gràfica, llibres d'artista i múltiples com medis de creació i marketing.

Realització i presentació d'una portfoli personal en resposta a una serie de exercicis que desenvoluparan aspectes específics dels diferents processos. Els exercicis consideraran aspectes com el color, el blanc i negre i la col.laboració i creació a quatre mans.

Un projecte final on es preten que l'estudiant desenvolupi un llibre d'artista, incorporant alguns o tots els processos estudiats. Es preten que el llibre d'artista consideri la relació de text amb imatge, forma amb tema, tècnica amb tema.

La major part de treball es realitzarà al taller de Barra de Ferro. A causa de la necessitat de la maquinària per a desenvolupar l'especificitat del treball, els estudiants faran els exercicis al taller.

Fora de l'horari lectiu es demana una recerca personal dels diferents temes introduïts i que es tindrà que evidenciar en les presentacions, el resultat dels exercicis i el llibre d'esbossos. La lectura i visionat de catàlegs i la visita als museus, galeries i editorials de obra gràfica ajudarán la conceptualització dels continguts dels treballs.

TIPUS D'ACTIVITAT

ACTIVITAT

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Dirigides

Classes Teòriques

Classes magistrals, comentari d'obres rellevants i debat en gran grup		CE1, CE7, CE10, CE 18, CE19 CT15,
---	--	--------------------------------------

Seminaris

Explicació dels procediments característics des diferents processos de creació gràfica.		CE4, CE7, CE19
---	--	----------------

Avaluació

Presentacions individuals dels continguts del Portfoli i roda de valoracions.		CE5, CE7, CE 17, CE18, CE19, CT2, CT3, CT4, CT10, CT12, CT15, CT19,
---	--	---

Supervisades

Taller

Realització en el taller del desenvolupament de les diferents tècniques presentades a les classes teòriques		CE5, CE7, CE19 CT 9, CT10, CT15
---	--	------------------------------------

Tutorías

Seguiment i correcció d'exercicis i projecte final.		CE17, CE19, CT 3, CT9,
---	--	---------------------------

--	--	--

Autònomes

Informació i Documentació

Presentació de treballs

Elaboració de projectes

Treball autònom de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa		CE1, CE19, CT3, CT4,
Presentació dels exercicis i el treball final		CE 17, CE19, CT2, CT3
Desenvolupament del projecte final i dels exercicis plantejats.		CE5, CE7, CE19, CT9,CT10, CT12, CT15, CT19

8.- Avaluació

Com un gran part del curs es basa en la practica en el taller, s'avaluarà l'assistència i la grau d'implicació de l'alumne en el curs i la seva participació activa en les presentacions i rodes de valoració. (25%)

S'avaluarà el nivell personal d'experimentació i investigació del procés (apunts, proves, estampes) recollits en un portfoli. S'avaluarà la comprensió de l'alumne en les diferents tècniques fonamentant-se en l'elaboració de les matrius, la qualitat gràfica de les imatges, l'adequació de l'imatge al medi, l'assimiliació del procés d'estampació i tot el treball d'investigació que forma el fonament dels treballs finals. (75%)

En cas d'absència s'haurà de lliurar el certificat corresponent i pactar el lliurament dels treballs pendents.

L'avaluació dels exercicis es farà al larg del curs. En cas de un exercici suspès o amb nota baixa l'estudiant es podrà representar el treball en el portfoli final.

La no presentació total o parcial dels treballs així com l'absència reiterada i injustificada a les sessions presencials, conduiran a la qualificació de "no presentat".

ACTIVITATS D'AVALUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

Rodes de avaluació		CE10, CE17, CE18, CT10, CT12, CT15, CT19
Presentacions orals i escrits dels diferents exercicis i participació en rodes de avaluació		CE5, CE7, CE17, CE18. CE19, CT2, CT3, CT10, CT12, CT15, CT19
Presentació del treball final.		CE3, CE4, CE7, CE17, CE19, CT2, CT3, CT10, CT12, CT15, CT19

9- Bibliografia i enllaços web

General

- AAVV. **Historia de un arte. El grabado.** Barcelona: Skira 1981
- AAVV **Art gráfico y nuevas tecnologías,** Madrid: Fundación BBVA, Calcografía Nacional, 2003
- Antreasian, Garo **The Tamarind Book of Lithography** Nueva York 1970
& Adams, Clinton
- Gilmour, P **Modern Prints** Nova York 1970
- Jones. Stanley **Lithography for Artists** Oxford 1967
- Man, Felix **150 Years of Artist's Lithographs** Londres 1953
- Senefelder, A **A Complete Course of Lithography** Londres 1819

Llibre d'artista

- Bury, Stephen. **Artists' books: the book as a work of art: 1963-1995.** Aldershot : Scholar Press, 1995
- Bodman, Sarah **Creating Artist's books,** , London A& C Black, 2004
- Castleman, Riva. **A century of artists books.** Castleman, Riva. New York : Museum of Modern Art, 1994.
- Fusco M, Hunt, I **Put about, a critical anthology on independent publishing,** London & Bookworks 2004
- Turner, Silvie. **Facing the page: British artists' books: a survey: 1983-1993.** London : Estamp, 1993
- Smith, Keith A **A Structure of the Visual Book** Nueva York (Sigma Foundation) 1993
Non-Adhesive Binding Nueva York (Sigma Foundation) 1993
- Wasserman, K **The book as art: artists books from the National Museum of Women in the Arts,** NY 2006
- Weitman, W & Wye,D **Eye on Europe: prints, books and multiples 1960 to now,** MOMA, NY 2006

Catalègs d'artistes: Odile Redon, Max Ernst, Andy Warhol, Edward Ruscha, Beggarstaff Brothers, Picasso, Joan Miró, Bodo Korsch, Ambroise Vuillard, Aubrey Beardsley, Kirchner, Roy Lichtenstein etc

Webs

- <http://artslibris.cat/> (Fira del llibre d'art i disseny a Barcelona)
- <http://www.library.yale.edu/aob/> Arts of the Book Collection, Yale University
- <http://www.bookworks.org.uk> Bookworks, London
- <http://www.geminigel.com/> Gemini Editions Limited, EEUU
- <http://www.thecurwenstudio.co.uk/> The Curwen Studios, UK
- <http://www.worldprintmakers.com/english/opm.htm> World Printmakers
- <http://www.gravat.com> Tinta Invisible, Barcelona
- <http://www.zyarts.com/zybooks/> Zybooks, editorial de llibres d'artista
- <http://www.soton.ac.uk/library/resources/collections/artistsbooks.html> Winchester School of Art.,
- <http://www.argobooks.de/en/aktuelles.html> (editorial de llibres d'artista, Berlin)
- <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2002/russian/> (The Russian Book)
- <http://fcom.us.es/fcomblogs/tecnicasdegrabado/> (Blog complet amb informació sobre gravat)



<p>http://www.poligrafa.net, http://www.edicionespoligrafa.com/ (Editorial i galeria de obra gràfica) http://www.rainalupa.com/html_cast/index.cast.html (Editorial i galeria de obra gràfica i múltiples)</p>



Taller de dibuix

I. Dades de l'assignatura

Codi: 200643.

Crèdits: ECTS 6.

Matèria: Expressió Gràfica.

Curs i període: 1r curs, 2n semestre.

Horari d'atenció als estudiants: divendres de 13.00 a 14.00h

2. Equip docent

Professor: Albert Crispi.

Email: acrispi@eina.cat

Llengua: català.

Professor: Enric Steegmann.

Email: esteegmann@eina.cat

Llengua: català.

3.- Prerequisits

No hi ha prerequisits per a Taller de Dibuix, tot i que haver superat les assignatures del 1er semestre facilitarà la comprensió per a l'estudiant.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Estudi dels sistemes de projecció geomètrica aplicats a la representació en arquitectura i disseny.

En geometria els objectes es reconeixen per la forma i l'extensió de la seva superfície o del seu contorn, segons siguin objectes o formes de l'espai o formes planes. L'objecte de la geometria descriptiva és representar sobre el pla de dibuix els cossos i formes geomètriques de l'espai utilitzant el mètode de les projeccions i resoldre problemes relatius amb l'auxili únic de la geometria plana.

De tots el mètodes de representació, la perspectiva lineal, en aproximar el sistema de projecció al mecanisme de la visió humana i el de la fotografia, ofereix el dibuix de les formes amb un aspecte de versemblança que el fa immediatament comprensible: Dibuixa les formes tal com es veuen. El sistema dièdric i el sistema axonomètric pretenen, per contra, dibuixar les formes tal com són.

L'assignatura es planteja més des del vessant cognoscitiu que de la instrumental, pel que l'aproximació als continguts segueix una senzilla però rigorosa via empírica. Aprendre a veure l'espai pren així la mateixa importància que la seva representació gràfica.



5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge:

CE3.5. Utilitzar el llenguatge dels materials, la seva significació i les seves propietats expressives.

Competència

CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.

Resultats d'aprenentatge:

CE4.4. Representar, d'acord amb les convencions de dibuix, color i volum, espais, objectes i persones observades del natural.

CE4.5. Crear composicions de poca complexitat en dues i tres dimensions demostrant intenció expressiva, habilitat compositiva i capacitat per a la resolució formal.

CE4.6. Demostrar seguretat en el traç i realitzar esbossos ràpids.

Competència

CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

Bloc I

INTRODUCCIÓ A LA GEOMETRIA DESCRIPTIVA

1. Nocions de geometria plana i de l'espai.
2. El llarg camí de la representació versemblant de l'espai i les coses.

Bloc II

SISTEMES AXONOMÈTRIC, DIÈDRIC I ACOTAT

3. Els tres procediments més importants de la projecció axonomètrica
4. Sistema acotat.
5. Sistema dièdric: Noció de planta, alçat i secció.
6. Sistema dièdric: Mètodes: Abatiment, canvi de plans de projecció i girs.

Bloc III

SISTEMA CÒNIC O PERSPECTIVA LINEAL

7. Introducció.
L'espai perspectívic. Conceptes bàsics: Horitzó, punts de fuga i pla de quadre.
8. Punts de fuga a l'horitzó.
Perspectiva central. Perspectiva obliqua. El cercle i l'esfera.
9. Punts de fuga per sobre i per sota de l'horitzó.

Punt de fuga d'una rampa. Ombres. Raigs de sol paral·lels al pla del quadre. Sol darrera l'observador.
10. Aplicacions comparatives de la perspectiva lineal amb la fotografia i el vídeo.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Classes teòriques	15%	Classes magistrals
Seminari	15%	Plantejament i resolució d'exercicis a l'aula
Realització d'exercicis	50%	Treball autònom
Tutories	15%	Seguiment i correccions
Avaluació	5%	Resolució d'exercicis

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Bloc I: Introducció a la geometria descriptiva. Classes magistrals.	7,5	CE4.5
	Bloc II: Sistemes axonomètric, dièdric i acotat. Classes magistrals.	7,5	CE4.5
	Bloc III: Sistema cònic o perspectiva lineal. Classes magistrals.	7,5	CE4.4 CE4.5
Supervisades	Bloc I, II i III: Plantejament i resolució d'exercicis a l'aula. Avaluació.	30	CE3.5 CE4.4 CE4.5 CE4.6
	Tutories	22,50	
Autònomes	Lectura de la bibliografia adjunta	35	
	Resolució d'exercicis similars als realitzats al taller.	40	

8.- Avaluació

Les classes són bàsicament un taller de dibuix i maquetes on l'assignatura s'aprèn tot practicant-la. El temps de taller ve precedit sempre d'una breu exposició teòrica que marca el progrés de l'assignatura.

Les avaluacions són diàries i l'avaluació del semestre es basa en la recopilació dels treballs executats durant les classes i dos treballs de revàlida al final del curs.

La qualificació final té en compte l'assistència, l'assimilació de conceptes i el progrés de l'alumne, així com la polidesa i precisió del dibuix a llapis, que no ha de passar-se en net.

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Bloc I, II i III: Plantejament i resolució d'exercicis a l'aula. Avaluació.	30	CE3.5 CE4.4 CE4.5 CE4.6

9- Bibliografia i enllaços web

Vessant instrumental.

Hollyday-Dar, Kathryn. *Geometria descriptiva aplicada*. México: Intern. Thomson Ed., 2000.
Schaarwächter, Georg. *Perspectiva para arquitectos*. Barcelona: GG, 1969.
Thomae Reiner. *Perspectiva y Axonometría*. Barcelona: GG, 1978.

Vessant cognoscitiu

Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Buenos Aires: Editorial Universitaria, 1976.
Gombrich, Ernst H. *La imagen y el ojo*. Madrid: Alianza Editorial, 1987.
Panofsky, Erwin. *La perspectiva com a forma simbòlica*. Barcelona: Edicions 62, 1987.
Wölfflin, Heinrich. *El arte clásico*. Madrid: Alianza Editorial, 1982.
Worringen, Wilhelm. *Abstracció i empatia*. Barcelona: Edicions 62, 1987.

10.- Programació de l'assignatura

Activitats d'aprenentatge

Data/es	Activitat	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
Setmanes 1-2	Bloc I: Introducció a la geometria descriptiva. Classes magistrals.	Aula	Bolígraf i paper	CE4.5
Setmanes 3-9	Bloc II: Sistemes axonomètric, dièdric i acotat. Classes magistrals.	Aula	Bolígraf i paper	CE4.5
Setmanes 10-18	Bloc III: Sistema cònic o perspectiva lineal. Classes magistrals.	Aula	Bolígraf i paper	CE4.4 CE4.5



Lliuraments

Data/es	Lliurament	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
Setmanes 1-2	Bloc I: Introducció a la geometria descriptiva. Plantejament i resolució d'exercicis a l'aula. Avaluació.	Aula	Material de dibuix bàsic: Llapis, goma, escaires, regle graduat, regle llarg (80 cm.) i càmera digital	CE3.5 CE4.4 CE4.5 CE4.6
Setmanes 3-9	Bloc II: Sistemes axonomètric, dièdric i acotat. Plantejament i resolució d'exercicis a l'aula. Avaluació.	Aula	Material de dibuix bàsic: Llapis, goma, escaires, regle graduat, regle llarg (80 cm.) i càmera digital	CE4.5
Setmanes 10-18	Bloc III: Sistema cònic o perspectiva lineal. Plantejament i resolució d'exercicis a l'aula. Avaluació.	Aula	Material de dibuix bàsic: Llapis, goma, escaires, regle graduat, regle llarg (80 cm.) i càmera digital	CE4.5

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster



1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Tècniques d'estampació
Codi	200699
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	QUART curs. 1ER SEMESTRE
Horari	<i>Dimecres de</i>
Lloc on s'imparteix	<i>EINA, CENTRE UNIVERSITARI DE DISSENY I ART ESPAI BARRA DE FERRO</i>
Llengües	CATALÀ / CASTELLÀ

Professor/a de contacte	
Nom professor/a	ENRIC MAS
Universitat/Institució	EINA - UAB
e-mail	emas@eina.cat
Horari d'atenció	Dimecres

2. Equip docent

Mestre de Taller	CARLES ALGUACIL
e-mail	calguacil@eina.cat

3.- Prerequisits

No son necessaris prerequisits especials per cursar aquesta assignatura. Això no obstant, i a resultes de l'avaluació inicial podrà variar el nombre i tipologia de les pràctiques del curs.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Tècniques d'estampació és una assignatura optativa de quart curs inclosa dis del grup de matèries de Mitjans d'expressió. Forma part dels crèdits que configuren la menció de Creació visual. Està plantejada com un recorregut d'anada i tornada des de l'estampa digital i transitant a través de l conjunt de tècniques d'estampació tradicionals, excepció feta de la serigrafia que es treballarà en una assignatura a part.

L'objectiu és dotar a l'estudiant dels coneixements tècnics referents a un ventall suficientment exhaustiu de tècniques d'impressió i estampació. Aquest repertori ha de permetre a l'estudiant ampliar el seu vocabulari plàstic i exercitar la seva creativitat de cara a la resolució de problemes de disseny d'imatge gràfica que se li puguin plantejar en el seu futur professional.

Així mateix es tracta d'aprendre a valorar i discernir els diferents llenguatges utilitzats històricament en el món de l'estampa i l'obra gràfica original i com aquests llenguatges venen acompanyats i condicionats pels corresponents sistemes tècnics.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència CE1. (CE: competències específiques ...)

Resultats d'aprenentatge

CompetènciaCE7.

Resultats d'aprenentatge

Competència CT2. (CT: competències transversals)

Resultats d'aprenentatge

Competència CG3. (CGU: competències generals UAB, si no estan incloses a les CT)

6.- Continguts de l'assignatura

1.- Estampar i imprimir: la preexistència de la matriu.

1.1. Definició i debat sobre els conceptes i convencions que envolten l'obra gràfica i la seva pertinència.

2.- De la imatge digital enrera.

2.1. Catàleg de tècniques i recursos.
2.2. Glossari.

3.- Aiguafort i l'aiguatinta com a principis d'una imatge binària.

3.1. Les planxes: característiques dels metalls.
3.2. Àcids i procediments de gravat indirecte.
3.3. Estampació i edició.

4.- Imatges mixtes i hibridacions entre tècniques

5.-Reinterpretar la imatge estampada

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Avaluació inicial. Presentació d'un portafoli de feines i debat inicial sobre els conceptes fonamentals i els principis que regeixen la imatge estampada. Aquesta avaluació no computarà en la qualificació sino que ha de servir per orientar les pràctiques de cadascun dels estudiants.

Realització d'un projecte grupal de catàleg de tècniques per tal de configurar un mapa general i una classificació de les tècniques d'impressió i estampació.

Realització de tres projectes personals vinculats amb els temes 3, 4 i 5 del temari:

Projecte personal 1. Aiguafort i Aiguatinta

Projecte personal 2. Híbridacions

Projecte personal 3. Reinterpretacions

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
-------------------	-----------	-------	------------------------

Dirigides

Supervisades

Autònomes

8.- Avaluació

Es realitzarà una avaluació inicial per tal de detectar el nivell de competències dels estudiants en cada un dels aspectes relacionats amb la matèria, la realització de la qual és obligatòria però no comptabilitza per la qualificació.



L'assistència i participació també és obligatòria (el caràcter pràctic de l'assignatura ho comporta), particularment per a la realització del projecte grupal. Un 10% de la qualificació dependrà de l'actitud de l'alumne durant el curs: motivació, disponibilitat, neteja, assistència, puntualitat, participació, cooperació amb el grup, inquietud,...

El lliurament de tots els treballs pràctics serà condició *sine qua non* per a ser qualificat. Es valorarà la puntualitat en el lliurament dels mateixos així com la seva correcta presentació. El pes dels mateixos en la qualificació serà:

15% projecte grupal
25% per cada projecte individual

Es tindran en compte no solament els aspectes tècnics i la correcta realització del procés, sinó també d'altres qüestions estètiques i de composició, qualitat i interès de les imatges

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

--

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Tècniques de Il·lustració
Codi	200700
Crèdits ECTS	5
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs primer semestre
Horari	<i>Dimarts de 8'30 a 9'45</i> <i>Divendres de 9 a 11</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Eina. Centre Universitari de Disseny i Art</i>
Llengües	Català / Castellà
Professor/a de contacte	
Nom professor/a	Enric Font
Universitat/Institució	Eina - UAB
e-mail	@eina.edu
Horari d'atenció	xxx



3.- Prerequisits

Coneixements bàsics de dibuix, color i tècniques d'aplicació del color.

Coneixements bàsics d'Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

La il·lustració és un element amb un pes significatiu dins de les eines de comunicació visual de la nostra societat. El coneixement i la tria d'una tècnica encertada pot fer aquesta comunicació més directa, rica i agradable. El curs pretén dotar als estudiants d'un ventall de tècniques suficients per tenir la opció de triar els recursos adequats a l'hora de resoldre les diferents situacions que es trobaran en la vida professional. Es buscarà, a través del treball pràctic i la visualització d'exemples, el coneixement i la tria dels mitjans d'expressió adients per cada treball.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència	CE3 Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.
Resultats d'aprenentatge	CE3.2. Aplicar les qualitats plàstiques i expressives en la formalització dels projectes de disseny. CE3.3. Aplicar els diferents procediments fotogràfics en funció de les necessitats comunicatives i expressives del projecte de disseny. CE3.4. Utilitzar els diferents procediments i tècniques de dibuix adaptant-los als requeriments del projecte.
Competència	CE4 Utilitzar les tècniques bàsiques d'expressió plàstica (dibuix, color i volum) per a representar i crear formes en dues o tres dimensions.
Resultats d'aprenentatge	CE4.1.Descriure els condicionants tècnics i els potencials expressius de les diferents tècniques de creació gràfica (gravat, litografia, serigrafia, impressió digital, etc.). CE4.2. Utilitzar els recursos expressius de la fotografia per a la generació d'imatges. CE4.3. Desenvolupar projectes artístics en diferents formats: edicions, instal·lacions, peces per a exposició, etc.
Competència	CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
Resultats d'aprenentatge	CE9.3. Combinar les tècniques artístiques tradicionals amb els mitjans digitals de manipulació de la imatge.
Competència	CE 22 Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques.
Resultats d'aprenentatge	CE22.1. Relacionar els llenguatges plàstics amb les possibilitats comunicatives i expressives de les diferents tècniques artístiques.
Competència	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.
Competència	CT15 Valorar i preservar el patrimoni cultural, artístic i paisatgístic.
Competència	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

**6.-
Contingut
s de
l'assignat
ura**

El desenvolupament del curs es realitzarà amb la utilització de diferents tècniques per resoldre propostes de treball. Sense deixar de banda el procés digital, el curs emfatitzarà els processos i les tècniques manuals.

1. Procediments secs i materials d'aplicació directa: llapis, grafit, carbonet, retoladors, llàpissos de colors, pastels. S'utilitzaran algunes d'aquests tècniques per treballar la imatge monocromàtica, el contrast, el blanc i negre, la línia i el traç.
2. Procediments fluïts: aigüades, tèmperes, tintes, acrílic. Treball amb tintes planes i taques compactes de color. El tractament del color. Aigüades i subtiletes. La imatge rica en matisos.
3. El collage. El retall d'imatges extretes de diferents mitjans i la creació d'una imatge nova amb un nou significat. Elements descontextualitzats. Materials i textures. El collage digital amb Adobe Photoshop. Objectes convertits en imatges planes. Papers i suports.
4. Mixed media o la barreja de tècniques per assolir resultats sorprenents, enriquidors i amb èmfasi en la vessant més creativa. L'explosió de recursos. El tot s'hi val. Il·lustració digital vectorial (Adobe Illustrator). Eines i recursos gràfics digitals.
5. Els esbossos i el treball acabat. Evolució de la imatge, la idea i la realització des de l'esbós inicial al treball finalitzat. El meu preuat llibre d'esbossos particular.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

(emplenar graelles seguint el model de "Descripció de la matèria". Ampliar les graelles tot el que faci falta)

--

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Dirigides			
Supervisades			
Autònomes			

8.- Avaluació

L'estudiant haurà de lliurar tots els treballs pràctics que es proposaran en el curs; aquests formaran el gruix principal de la nota.

La qualificació final vindrà donada per:

- 60% mitjana de la nota dels treballs realitzats. S'avaluarà principalment la realització tècnica; en alguns treballs puntuals es valorarà també la conceptualització. S'indicarà en cada treball el tant per cent que conforma la nota global.



- 15% aportació individual en les valoracions col·lectives i comentaris dels treballs.
- 15% assistència a les classes.
- 10% realització llibre esbossos

Treballs no presentats sense motiu justificat tindran la nota mínima.

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ

HORES

RESULTATS D'APRENTATGE

ACTIVITATS D'AVAUACIÓ	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE

9- Bibliografia i enllaços web

(indicar amb un petit comentari els continguts a destacar de les lectures)

Tipografia

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200649

Crèdits: ECTS 6

Matèria: Processos del disseny

Curs i període: 2on curs, 1er semestre.

Horari d'atenció als estudiants: Dijous de 14:30 a 15:30h.

2. Equip docent

Professora: Sabina Monza

Email: smonza@eina.cat

Llengua: Castellà/Català

3.- Prerequisits

No existen prerequisites ni conocimientos previos específicos para matricularse en esta asignatura. De todos modos, se recomienda haber aprobado las asignaturas del primer curso, en particular, las asignaturas de Introducción al Proyecto de Diseño, Introducción a la Historia del Diseño y del Arte y Recursos informáticos para el Diseño. Se desarrollarán trabajos con herramientas de informática (programas de edición de textos: InDesign y dibujo vectorial: Illustrator).

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

La tipografía es una herramienta indispensable en las disciplinas de diseño. Es propio del diseñador hacer un buen uso de la letra, con criterios claros. El lenguaje escrito es un aspecto fundamental de la comunicación verbal y la tipografía es su representación visual. Transmite contenidos específicos y expresa significados particulares.

Los objetivos de esta asignatura son:

1. Utilizar la tipografía de forma intencionada en proyectos de diseño.
2. Resolver con recursos tipográficos las necesidades funcionales y expresivas de los proyectos de diseño.
3. Reconocer y utilizar al signo tipográfico como una entidad básica y al sistema de signos como una unidad compuesta por estas entidades.
4. Comprender y utilizar las formas y las connotaciones de los signos tipográficos.
5. Conocer, reconocer y utilizar determinadas familias tipográficas arquetípicas.

6. Profundizar las capacidades críticas del análisis tipográfico y la comprensión de las relaciones entre la tipografía y el contexto sociocultural en el cual ésta surge y se modifica.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència

CE6 Utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultat

CE6.1 Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.

Competència

CE9 Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción de los mismos.

Resultat

CE9.2 Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competència

CE10 Estructurar y jerarquizar gráficamente la información visual.

Resultat

CE10.1 Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto.

Competència

CE17 Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultat

CE17.1 Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competència

CT3 Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.

Competència

CT4 Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.

Competència

CT6 Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

Competència

CT10 Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

Competència

CT19 Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

6.- Continguts de l'assignatura

BLOQUE 1: Microtipografía. Comprensión de las formas tipográficas.

1.1 El signo tipográfico: el carácter. Estructura, formas básicas, proporciones, relaciones de forma y contraforma, ejes, inclinaciones, modulación del trazo. Anatomía de la letra. Variables tipográficas. Ligaduras.

Concepto de familia tipográfica: los diversos componentes.

1.2 Relaciones entre grupos de signos tipográficos: la palabra, la línea y el párrafo. Alineaciones. Textura, color y mancha tipográfica. Orden de la lectura y legibilidad.

1.3 Clasificación tipográfica. Clasificación simple (por anatomía del signo) y clasificación estilística (relacionada con los movimientos artísticos).

1.4 Análisis de determinadas familias tipográficas significativas. Análisis de experimentos reticulares tipográficos.

BLOQUE 2: Macrotipografía. La tipografía como herramienta de comunicación visual, con carácter informativo y expresivo. Composiciones con elementos tipográficos. Generación de ritmo e impacto visual. Combinaciones tipográficas. Utilización de los signos tipográficos en relación a necesidades concretas de diseño

2.1 Tipografías para textos. Jerarquización y organización de la información textual. El sistema tipográfico. Medidas. Reticulas.

2.2 Tipografías expresivas. La tipografía como imagen. Impacto visual y niveles de lectura. Signos tipográficos realizados con diferentes materiales.

2.3 Tipografías para señalización. Inmediatez, claridad y legibilidad. Complejidad del entorno. Diferencias lingüísticas y culturales.

2.4 Tipografías para diseño de información. Síntesis del contenido y simplicidad visual. Relaciones de la tipografía con la ilustración o la fotografía.

2.5 Tipografías para pantalla. Usabilidad y legibilidad. Fuentes tipográficas.

BLOQUE 3: Contexto y funcionalidad: el desarrollo del diseño tipográfico del libro a la pantalla.

Origen del alfabeto latino. La evolución de la escritura: de la letra mayúscula a la letra minúscula. La evolución de la escritura a la tipografía. Los grandes diseñadores de tipografías para libros. Tipografías para publicidad.

Las vanguardias culturales europeas relacionadas con la experimentación tipográfica. Las bases de la tipografía moderna. Racionalización o humanismo: Times, Futura y Gill. Experimentos reticulares. Legibilidad.

Tipografías para señalización: Univers-Frutiger / Helvetica / Meta / DIN. La estandarización tipográfica y el diseño corporativo. Las tipografías a partir del posmodernismo. La deconstrucción del mensaje y de la forma.

Lectura, legibilidad e impacto visual. Nuevas posibilidades tecnológicas y nuevos diseños tipográficos.

Sistemas tipográficos amplios (años '90): Thesis. Tipografías digitales. Actualidad: nuevas fundiciones con formas de creación, distribución y comercialización diferentes.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

La asignatura se desarrolla a partir de una serie de ejercicios prácticos y proyectos de diseño con utilización predominante de los recursos tipográficos, apoyados por exposiciones teóricas de la profesora y una bibliografía específica de lectura obligatoria.

Los trabajos y las correcciones son individuales o grupales, según las pautas de cada trabajo.

Se realizará un examen escrito al finalizar la asignatura, basado en el material teórico expuesto durante el transcurso de la misma.

Tipus d'activitat	Activitat	Hores	Resultats d'aprenentatge
Dirigides	Clases teóricas magistrales y debate en gran grupo.	7,5h	CE6.1, CE10.1, CT3, CT4, CT10, CT19
	Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.	15h	CE6.1, CE9.2, CE10, CT10
	Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica.	15h	CE6.1, CT6, CT10, CT19
	Evaluación: presentaciones individuales y colectivas de los resultados parciales y finales de los ejercicios y proyectos, defensa oral de los mismos y ronda de valoraciones.	15h	CE6.1, CE10.1, CE17.1, CT6, CT10, CT19
Supervisades	Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección de los ejercicios y proyectos planteados.	15h	CE6.1, CE10.1, CE17.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19



Autònomes	Información y documentación: búsqueda de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.	15h	CE6, CE9.2, CE10.1, CE17.1, CT6, CT10, CT19
	Elaboración de ejercicios y proyectos: formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo de los ejercicios y proyectos.	67,5h	

8.- Avaluació

La assignatura es de cursada obligatoria y la asistencia a clase es obligatoria ya que esta asignatura se estructura en clases prácticas en el aula-taller, donde se desarrollan trabajos individuales o grupales con un seguimiento de tutorías individuales, y en clases teóricas magistrales con discusión grupal, que fundamentan el análisis y el criterio crítico necesario para desarrollar los trabajos en el taller.

Los criterios de evaluación responden a la adquisición de competencias que corresponden a esta asignatura, que se demostrará mediante la realización de los ejercicios y los proyectos propuestos a lo largo del curso y con un examen final. No se realizará una evaluación inicial.

Es obligatoriu realitzar i aprobar tots els treballs i projectes. Se valorarà la assistència i la participació en classe, el procés evolutiu d'aprenentatge durant tot el curs i el resultat final assolit en cada treball, amb les pautes de presentació que se indiquen en cada un dels.

La qualificació final de la assignatura se basarà en una avaluació continuada del treball realitzat per l'estudiant, en les avaluacions parcials i finals dels exercicis i dels projectes plantejats durant la assignatura, i en l'examen final. Els exercicis i els projectes tindràn la seva corresponent avaluació individual o grupal, segons el plantejament que se indiqui en cada un dels. Els exercicis i els projectes tindràn una instància de recuperació durant el curs. En cas de no aprobar un treball en la seva data inicial de entrega, l'alumne haurà de comunicar-se amb la professora i preguntar quina és la data i la forma adequada per recuperar-lo.

El 65% de la nota de cada exercici o projecte correspon al nivell de la proposta conceptual i de la resolució formal final, a la presentació de la documentació que se determini en cada cas i a la defensa oral del projecte. El 25% correspon al seguiment de la participació activa en les tutories, taller i sessions de treball i correcció. Dins d'aquest 25%, el 10% correspon a la assistència. El 10% de la nota de la assignatura correspon a l'examen final.

La falta d'assistència no justificada de més del 20% de les classes comporta un "no presentat". En cas de poder justificar la inassistència, l'alumne ha de notificar-ho a la professora per acordar la forma més adequada de recuperar els treballs no realitzats. Els estudiants que no presentin cap treball, encara que hagin assistit a classe, tindràn una qualificació de "no presentat".

Activitats d'avaluació	Hores	Resultats d'aprenentatge
Pre-entrega de les exercicis i projectes	50h	CE6.1, CE10.1, CT3, CT4, CT6, CT10
Entrega de les exercicis i projectes	50h	CE6.1, CE9.2, CE10.1, CT10, CT19
Presentació i defensa de les projectes	48h	CE17.1, CT3, CT6, CT10, CT19
Examen final escrit	2h	CT3, CT10, CT19

9- Bibliografia i enllaços web

Baines, Phil y Haslam, Andrew. *Tipografía. Función, forma y diseño*. México: Gustavo Gili, 2002
Brigham, Robert. *The elements of typographic style*. USA: Hartley & Marks Publishers, 1992 - 2002
Frutiger, Adrian. *En torno a la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001
Gerstner, Karl. *Compendio para alfabetos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003
Gordon, R. *Making digital type look good*. Thames and Hudson, 2001
Hochuli, Jost. *El detalle en la tipografía*. Valencia: Campgràfic Editors, 2007 (lectura obligatoria)
Jury, D. *Tipos de fuentes. Regreso a las normas tipográficas*. Index Book, 2002

10.- Programació de l'assignatura

La assignatura sensibiliza al estudiante hacia la tipografía, partiendo de la comprensión del signo tipográfico individual hacia su utilización en diferentes necesidades de diseño. Al mismo tiempo, conciencia al estudiante sobre la importancia de la tipografía mediante la comprensión de su evolución, directamente relacionada a la técnica y a los materiales con los cuales ha sido diseñada la letra, en distintas épocas y en contextos determinados, con sus necesidades de diseño y comunicación particulares.

Para ello, se proponen una serie de ejercicios y proyectos de complejidad creciente que deben resolverse exclusivamente o con predominancia de elementos tipográficos, que se detallan en el cuadro a continuación.

Activitats d'aprenentatge

Data/es	Activitat	Lloc	Material	Resultats d'aprenentatge
Semanas 1 a 5	Trazado de signos tipográficos con diferentes materiales. Análisis del signo individual y de las relaciones entre signos.	Aula	Lápices, carbón, pincel, madera y tinta, ordenador. Papel A3	CE6.1, CE9.2, CT6, CT10, CT19
Semanas 6 a 12	Diseño de diversas piezas de comunicación con predominio o exclusividad de elementos tipográficos. Para cada pieza: documentación y análisis, propuesta conceptual, esbozos y alternativas, selección y propuesta formal, desarrollo y presentación final.	Aula		CE6.1, CE9.2, CE10.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19
Semanas 13 a 18	Diseño de un proyecto con predomnio de resolución tipográfica: Documentación, análisis y selección de la información. Concepto, esbozos y alternativas, selección y propuesta formal. Desarrollo y presentación final.	Aula		CE6.1, CE9.2, CE10.1, CE17.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19
Semana 19	Presentación del proyecto.	Aula		CE6.1, CE9.2, CE10.1, CE17.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19

Lliuraments



Data/es	Lliurament	Lloc	Resultats d'aprenentatge
Semana 5	Entrega de los ejercicios.	Aula	CE17.1, CT19
Semana 12	Entrega de las piezas de comunicaci3n.	Aula	CE17.1, CT10, CT19
Semana 19	Entrega del proyecto.	Aula	CE17.1, CT3, CT4, CT10, CT19
Semana 19	Examen.	Aula	CT3, CT19

APLICATIU

GUIA DOCENT

PROVISIONAL



UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Guia docent
Titulacions de Grau i de Màster

1. Dades de l'assignatura

Nom de l'assignatura	Treball fi de Grau
Codi	200701
Crèdits ECTS	15
Curs i període en el que s'imparteix	4rt curs Primer i segon semestre
Horari	<i>Primer semestre Dijous de 10'15 a 12</i> <i>Segon semestre Dijous de 10'15 a 12</i> <i>Tutories en horari a convenir</i>
Lloc on s'imparteix	<i>Eina. Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona</i>
Llengües	Català/Castellà

Professor/a de contacte

Nom professor/a

e-mail

Horari d'atenció

Nom professor/a

e-mail

Horari de tutories

Nom professor/a

e-mail

Horari de tutories

Nom professor/a

e-mail

Horari de tutories

3.- Prerequisits

Per poder matricular el Treball fi de Grau cal haver superat com a mínim dos terços del total de crèdits del pla d'estudis

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

Els estudis de grau han de concloure amb l'elaboració i presentació d'un treball que permeti una avaluació global de les competències associades al títol.

El treball de fi de grau es realitza sempre al darrer curs i al llarg dels dos semestres i es defensa davant de Tribunal, prèvia presentació de la corresponent memòria i amb el vist-i-plau del tutor escollit per l'estudiant i que haurà fet el seguiment del treball.

L'objectiu principal del Treball fi de grau es concreta en el desenvolupament tècnic i conceptual d'un projecte en les seves fases de programació, avantprojecte i projecte; és a dir:

- elecció del tema, anàlisi de l'entorn, identificació de necessitates i requisits i definició conceptual de propòsits (programa)
- elaboració de propostes formals i resolucions tècniques bàsiques (avantprojecte)
- desenvolupament detallat de les propostes (projecte)

En aquestes fases es treballa amb un sistema de correccions periòdiques del procés de disseny fins a la correcció del projecte, donant indicacions per a la seva òptima finalització i presentació pública

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competència CE2 - Avaluar usos i programar funcions, orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge CE2.3. Plantejar i avaluar diferents alternatives en un programa d'usos i funcions, i escollir raonadament una opció que permeti desenvolupar 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 CE5.4. Representar un projecte de disseny amb un grau de concreció apte per al desenvolupament de la fase executiva del mateix.

Competència 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 CE.11.10. Desenvolupar un projecte de disseny fins a la fase final prèvia a l'execució d'acord amb les exigències i requeriments propis de cada sector del disseny.

Competència CE13. Planificar, organitzar, gestionar i administrar el desenvolupament de projectes de disseny, tant en el marc del treball professional autònom com en el de les organitzacions empresarials o institucionals.

Resultats d'aprenentatge CE.13.3. Planificar i temporalitzar les fases de desenvolupament d'un projecte de disseny fins a la fase prèvia a l'execució. O d'un treball d'investigació en cultura del disseny ..
CE13.4. Gestionar amb autonomia les necessitats (consultes externes, tests, anàlisis comparatives) de les diferents fases d'un projecte de disseny o una investigació acadèmica en cultura del disseny.

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 CE.17.3. Estructurar i defensar una memòria completa d'un projecte de disseny o d'un treball

d'investigació en cultura del disseny (que inclogui: objectius, hipòtesis de treball, desenvolupament del projecte o de la investigació, avaluació de resultats i conclusions).

Competència CT2. Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

Competència 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.

Competència CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn mediambiental i amb criteris de sostenibilitat.

Competència CT14 Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial perquè sigui accessible a grups d'usuaris i receptors diferents.

Competència CT17. Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.

Competència CB2 - Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi

Competència CB3 - Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica

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

Competència CB5 - Que els estudiants hagin desenvolupat les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

6.-

Continguts de l'assignatura

La informació prèvia al treball final de grau pautes de cerca, anàlisi i interpretació.

Fases i processos de desenvolupament d'un projecte de disseny: programa, planificació i gestió del treball.

Idees i conceptes de disseny: els llenguatges formals, els usos socials i individuals i les solucions tècniques i productives.

Viabilitat del projecte: eines d'anàlisi i crítica de les solucions aportades i plantejament

d'alternatives.

Recursos tècnics de representació gràfica d'objectes i formes, des de l'esbós al detall tècnic.

Recursos tècnics de representació en tres dimensions dels objectes i formes, maquetes i prototips.

Materials i de processos d'edició, fabricació o construcció, necessaris per produir els objectes projectats.

Documentació tècnica necessària per a la producció el disseny: codis, pautes i convencions.

Formats de presentació visual i oral de projectes.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

(metodologia docent)

TIPUS D'ACTIVITAT	ACTIVITAT	HORES	RESULTATS D'APRENTATGE
Dirigides			
Planificació del treball i debat en gran grup	Seminaris de planificació	64	CE2, CE5, CE11, CE13, CE17, CT10
Supervisades			
Tutories	Tutories individuals i col·lectives y discussió de les diferents fases de desenvolupament del projecte	57	CE2, CE5, CE11, CE17, CT2, CT14, CT17
Autònomes			
Treball autònom	Recerca i Elaboració d'un projecte	120	CE2, CE5, CE13, CE17, CT10, CT19



Títol assignatura: ÚLTIMES TENDÈNCIES DEL DISSENY

1. Dades de l'assignatura

Codi: 200668

Crèdits: ECTS: 6

Matèria: Cultura del disseny

Curs i període: 3er curs, 2on semestre

Horari d'atenció als estudiants: Dimarts de 14.30h s 15.30h

2. Equip docent

Professor: Tània Costa

Email: tcosta@eina.cat

Llengua: català

3.- Prerequisits

No es demanen prerequisits oficials ni coneixements previs específics. Es recomana haver aprovat l'assignatura *Disseny i art contemporanis* del 1er semestre.

4.- Contextualització i objectius formatius de l'assignatura

L'assignatura *Últimes tendències del disseny* estudia els moviments d'art i disseny emergents que han estat més significatius, des dels anys 90 fins a dia d'avui.

Atesa la proximitat temporal dels projectes a estudiar, l'estudiant s'aproximarà als mateixos a través de l'experimentació crítica, l'anàlisi de casos, la reflexió escrita en formats professionalitzadors, la valoració de visites, la posada en relació de conceptes i textos, etc.

L'objectiu de l'assignatura és capacitar a l'estudiant per a reconèixer les últimes tendències de l'art i del disseny del seu entorn i, sobre tot, per a que construeixi una opinió crítica personal amb una base sòlida de referents pràctics i teòrics.

5.- Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

Competències específiques

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.

CE12 Demostrar conèixer l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials.

CE16 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny.

Resultat d'aprenentatge CE16.1 Aplicar críticament els conceptes i mètodes d'història, teoria i crítica del disseny.

CE18 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.

Resultat d'aprenentatge CE18.2 Redactar un assaig acadèmic de crítica de disseny

CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.

Resultat d'aprenentatge CE21.3 Identificar els trets comuns i les especificitats de les disciplines del disseny en l'anàlisi crític dels diferents estils històrics o tendències actuals

Competències transversals

CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.

CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

6.- Continguts de l'assignatura

1. Models de producció

Relació actual del dissenyador amb el procés de producció industrial: aparadors, vies de comunicació amb la indústria productora, models organitzatius de producció.

Autoproducció i Postproducció. Disseny sostenible i ètica del disseny. Producció local, distribució global.

Apropiacionisme, *copy left* i cultura *wiki*.

2. Sistemes de recepció

L'usuari-espectador com a protagonista; la seva participació en la creació. Interaccions digitals i entorns virtuals.

Cultura visual i societat de la imatge, cultura RAM. Realitats ficcionades. Construcció d'imaginari transversals: moda, arquitectura, comunicació, cinema, audiovisual, disseny, art...

Exercici de la crítica de l'art i del disseny: centres expositius, congressos, textos crítics...

3. Producció de discursos i autoria

Projectes col·lectius i dissolució de l'autoria. Interdisciplinarietat, participació de l'usuari.

Assentament dels discursos minoritaris: moviments locals amb objectius globals; discurs de gènere i teoria *queer*;

feminisme; reivindicacions socials específiques: vivenda, intervenció urbana al barri, socialització població immigrant, accessibilitat; intervencions no oficials a l'espai públic...

Discursos emergents d'actualitat.

4. Dispositius en torn l'objecte

El disseny com a projecte; l'art com a projecte: processos i procediments. La desmaterialització de l'objecte i el disseny de sistemes.

El producte d'art i de disseny com a dispositiu de comunicació conceptual d'ideologies, identitat, imaginari col·lectius, discursos minoritaris, estereotips publicitaris, formes de vida...

Estètica relacional i practiques contextuals: producció de subjectivitats.

7.- Metodologia docent i activitats formatives

Activitats formatives	Ects	Metodologia ensenyament-aprenentatge	Competències
Classes teòriques	15%	Classes magistrals i debat en gran grup	CE11 / CT17 / CT19
Seminaris de discussió de textos i realitzacions del disseny	15%	Presentacions de textos i obres artístiques i de disseny, i discussió crítica col·lectiva	CE11 / CE16 / CE16.1 / CE18 / CE18.2 / CE21 / CE21.3 / CT17 / CT19
Lectura de textos	20%	Lectura comprensiva de textos	CE11 / CE16 / CE16.1 / CT6
Estudi	10%	Realització d'esquemes, mapes conceptuals i resums	CE11 / CE16 / CE16.1 / CE18 / CE18.2 / CT6
Recerca de documentació	10%	Ús de bases de dades bibliogràfiques a partir de paraules clau, consulta de fonts documentals a biblioteques especialitzades i arxius	CE12 / CT6 / CT17
Redacció i presentació de treballs	25%	Redacció d'un assaig individual a partir d'una guia per a la seva realització, i de treballs en grup i presentació oral per a la seva discussió.	CE16 / CE16.1 / CE21 / CE21.3 / CT2 / CT6 / CT17 / CT19
Avaluació	5%	Proves orals i escrites	CE11 / CE16 / CE16.1 / CE18 / CE18.2 / CT6

8.- Avaluació

Exercicis de Tema: Els exercicis de tema son els treballs troncats que es realitzen en l'assignatura. La mitja entre els exercicis de tema representen el 70% de la nota final.

Exercicis de Seminari i participació: Els exercicis de seminari son de participació en les sessions de seminari i representen el 30% de la nota final. Aquí s'inclou la participació en activitats recomanades i d'iniciativa pròpia.

Criteris d'avaluació

Els criteris d'avaluació genèrics del curs es corresponen amb l'adquisició de les competències requerides per l'assignatura.

Els criteris d'avaluació específics de cada exercici es troben detallats en la seva descripció, a l'abast dels estudiants en l'espai d'Intranet de l'assignatura.

També es tindrà en compte l'iniciativa de l'estudiant per a visitar o participar en activitats extra-universitàries relacionades amb l'assignatura, com ara visites a exposicions, jornades, seminaris, conferències, etc. A més, com a participació també es tindran en compte les aportacions d'informació relacionada que es comparteixin amb el grup de classe, mitjançant la Intranet o en breus exposicions a classe. Una part important del grau de participació de l'estudiant s'avaluarà a partir de la informació i coneixement que aportin al grup, amb enllaços i recomanacions.

9- Bibliografia i enllaços web

Textos de referència

- Ardenne, Paul. "El arte micropolítico. Genealogía de un género". Text introducció catàleg exposició "Micropolitiques" Centre National d'Art Contemporain "Magasin", Grenoble, 5 febrer a 30 abril de 2000
- Borriaud, Nicolas. *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007
- Calvera, Anna [ed]. *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, 2002
- Erner, Guillaume. *Sociología de las tendencias*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- Julier, Guy. *La cultura del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- Oti, Aicher. *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994
- Pelta, Raquel [et al]. *Sin límites. Visiones del diseño actual*. Saragossa: Diputación de Zaragoza, 2003
- Parramón, Ramón. "Arte, Participación y Espacio público" 2009, <http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/>
- Peran, Martí. "Periples de la impuresa. Entre l'estetització conservadora i l'experiència real". Article publicat a: *El disseny avui. De l'objecte al seu context*. Aula de Ciència i Cultura nº 16. Sabadell: Caixa de Sabadell, 2002
- Press, Mike; Cooper, Rachel. *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009
- Sparke, Penny. *Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- Viladàs, Xenia. *El diseño a su servicio. Cómo mejorar una idea de negocio con la ayuda de un diseñador*. Barcelona: Index Book, 2010
- Kanngieser, Anja. "Gestos de resistencia cotidiana. La significación del juego y del deseo en las prácticas Umsonst de apropiación colectiva" 2007, <http://transversalgeographies.org/publications/>
- Vieites, Azucena. "Repetición no es repetir." Arteleku http://www.arteleku.net/zehar/wp-content/uploads/2008/08/vieites_es.pdf

Enllaços web

Es treballaran a classe com a exercici i s'aniran publicant en l'espai Intranet de l'assignatura

10. Programació de l'assignatura

Activitats: formatives, lliuraments i avaluació	Hores dedicació	Resultats d'aprenentatge
Assistència a activitats extra-universitàries relacionades amb l'assignatura i presentació a classe	16h	<p>CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.</p> <p>CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.</p> <p>CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.</p> <p>Resultat d'aprenentatge CE21.3 Identificar els trets comuns i les especificitats de les disciplines del disseny en l'anàlisi crític dels diferents estils històrics o tendències actuals</p>
<p>Exercici 1. Últimes tendències</p> <p>Treball en grup, Presentació digital, Presentació oral</p> <p>Presentació: 2a setmana març</p>	14h	<p>CT6 Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.</p> <p>CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.</p> <p>CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.</p> <p>CE18 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.</p> <p>CE12 Demostrar conèixer l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials.</p>
<p>Exercici 2. Pràctica interdisciplinària d'art i disseny</p> <p>Treball en grup, Presentació digital, Presentació oral</p> <p>Presentació: 4a setmana abril</p>	14h	Ídem
<p>Exercici 3.A. Iniciativa professional</p> <p>Exercici 3.B. Iniciativa professional</p> <p>Treball individual, Presentació escrita, Format pòster, Presentació oral (selecció de treballs)</p> <p>Lliurament: al llarg del curs, data límit 2a setmana juny</p>	12h	<p>CE12 Demostrar conèixer l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials.</p> <p>CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.</p> <p>CT19 Demostrar una disposició</p>

		<p>afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual. CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics. CEI8 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.</p>
<p>Exercici 4. Crítica de disseny i de l'art. Treball individual, Presentació escrita, Presentació digital, Presentació oral (selecció de treballs)</p> <p>Lliurament en dues fases: 1a setmana maig 3a setmana juny</p>	<p>20h</p>	<p>CEI6 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny. Resultat d'aprenentatge CEI6.1 Aplicar críticament els conceptes i mètodes d'història, teoria i crítica del disseny. CEI8 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens. Resultat d'aprenentatge CEI8.2 Redactar un assaig acadèmic de crítica de disseny CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics. CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals. CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.</p>
<p>Lectures per a ser comentades a classe a través d'exercicis de participació de seminari Treball individual, Debat en grup, Presentacions, Diagrames</p>	<p>16h</p>	<p>CEI6 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny. Resultat d'aprenentatge CEI6.1 Aplicar críticament els conceptes i mètodes d'història, teoria i crítica del disseny. CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny. Resultat d'aprenentatge CE21.3 Identificar els trets comuns i les especificitats de les disciplines del disseny en l'anàlisi crític dels diferents estils històrics o tendències actuals CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.</p>
<p>Recerca i comentari d'activitats d'actualitat relacionades amb l'assignatura Treball individual, Recomanació enllaç, Comentari classe,</p>	<p>8h</p>	<p>CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.</p>



Debat en grup	CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.
Lliurament: 3a setmana maig	
Activitats de participació relacionades amb les sessions amb convidats, professionals relacionats amb l'actualitat de l'assignatura Treball individual (proposar preguntes, lectures, apunts...), Debat en grup	8h
	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. CE12 Demostrar conèixer l'entorn institucional i associatiu del món professional del disseny i el paper que juguen les diferents entitats i agents socials. CE18 Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens. CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals. CE21 Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny. Resultat d'aprenentatge CE21.3 Identificar els trets comuns i les especificitats de les disciplines del disseny en l'anàlisi crític dels diferents estils històrics o tendències actuals
54h dirigides + 54h autònomes	108h