

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic 2009-10

Programa

Assignatura
29218A **EQUIPAMENT URBÀ: DISSENY I ESPORT**

6 crèdits	2on cicle	Optativa	Semestral
-----------	-----------	----------	-----------

Llengua o llengües de docència: Castellà

Professorat: Renata Gomes

1. Descriptor

Desenvolupament de projectes interdisciplinars en l'àmbit de l'esport.

2. Continguts i objectius

Com a objectiu general es pretén ampliar l'exercici i el camp d'actuació del projecte (gràfic, de disseny i d'interiorisme) amb la introducció de l'àrea de l'esport (nous panorames projectuals), realitzar aproximacions propedèutiques del projecte, emfatitzar la importància de la vessant multidisciplinar en el procés projectual, desenvolupar la curiositat i l'interès per la investigació i la experimentació.

Com a objectiu específic, es pretén que els alumnes siguin capaços d'interpretar i traduir les necessitats dels esportistes en un context esportiu i socio-cultural determinat. Paral·lelament, donar llibertat d'expressió a la creativitat sense desatendre les limitacions del projecte i del mercat al que es destina.

3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

3.1. 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.

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.

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.

3.2. 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.

CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.



4. Temari

Bloc de contingut 1: Registres de l'esport a l'espai urbà (3 sessions)

Conscienciar-se de la dimensió de l'esport en la societat i en l'espai urbà, de la seva influència i repercussió en la mentalitat i vivències humanes.

Bloc de contingut 2: Club esportiu (8 sessions)

Conscienciar-se de l'importància del factor psico-social en l'acte projectual. Treballar sobre aquest tema, construint una base orientativa per a iniciar un projecte.

Durant l'exercici es definirà el caràcter dels usuaris i la naturalesa de l'esport realitzat en un club esportiu fictici per actuar en funció d'això (aplicant la base teòrica anteriorment abordada). Ens referirem tant al disseny de l'espai com al del producte (segons l'àrea de cada alumne).

Bloc de contingut 3: Esdeveniment esportiu (10 sessions)

En aquest bloc emfatitzarem la importància del factor psico-social en l'acte projectual. Treballarem sobre aquest tema, construint una base orientativa per a iniciar un projecte.

Durant l'exercici es definirà el caràcter dels usuaris i de l'esdeveniment esportiu en un espai físic real per actuar en conseqüència (aplicant la base teòrica anteriorment abordada). Ens referirem tant al disseny de l'espai com al del producte (segons l'àrea de cada alumne).

Bloc de contingut 4: Rehabilitació d'un Club esportiu (10 sessions)

També en aquest bloc emfatitzarem la importància del factor psico-social en l'acte projectual. Treballarem sobre aquest tema, construint una base orientativa per a iniciar un projecte.

En una primera fase de l'exercici es pretén identificar punts dèbils i problemes en l'àmbit d'una situació real existent. Posteriorment, i amb la base teòrica ja definida, es procedirà a la rehabilitació i millora de l'espai i la introducció de nous productes.



5. Avaluació

L'avaluació de cada estudiant es basarà en el resultat dels treballs efectuats, així com de tot el procés de realització i evolució, ja sigui a nivell de concepte i coneixement dels temes estudiants, ja sigui a nivell de projecte final.

7. Metodologia

Les classes son un taller de projectes on es desenvolupen exercicis relacionats amb el disseny esportiu. Les explicacions de la professora van dirigides específicament a la pràctica projectual, de manera que s'apliquen durant la mateixa classe i les següents.

8. Activitats de l'estudiant

L'estudiant aplicarà els coneixements adquirits a l'exercici de projectes concrets durant les classes. Fora de l'horari lectiu haurà d'emprar una mitja de 50 hores a la pràctica i desenvolupament dels projectes iniciats a classe. Aquest temps de dedicació es divideix en: projectar i desenvolupar la proposta personal, investigar en grup, recerca d'informació, visites a espais esportius.