

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic 2009-2010

Programa

Assignatura
12107P PROJECTES II DP

12 crèdits	2n curs	Obligatòria d'itinerari	Anual
------------	---------	-------------------------	-------

Llengua o llengües de docència: català i castellà

Professorat: Otto Canalda
Francesc Crous

1. Descriptor

Realització de projectes de producte aportant resolucions conceptuals, tècniques, formals, etc. a partir d'una demanda i d'uns requeriments de programa simulats.

2. Continguts i objectius

- 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.)
- Fomentar l'esperit crític i d'anàlisi
- Millorar l'acabat de les maquetes, la representació de plànols i la presentació de dibuixos a mà alçada

El segon semestre consisteix en una introducció aplicada a les recerques sistemàtiques de conceptes. Durant la segona part del semestre es visualitzaran els conceptes que s'hagin trobat en dues i tres dimensions.



3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

3.1. Competències específiques:

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.

CE2 - Avaluar usos i programar funcions orientades a la concepció i formalització de projectes de disseny.

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.

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

CE7 - Demostrar que comprèn els coneixements bàsics sobre els materials i les seves qualitats, sobre els processos i costos de fabricació.

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.

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

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.

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.

3.2. Competències transversals:

CT6 - Estar capacitat per treballar en equip i tenir aptituds per al diàleg amb els diferents agents i les diverses disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT9 - Demostrar que té capacitat resolutiva i per prendre decisions.

CT10 - Demostrar que té motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT12 - Demostrar que té capacitat per integrar i sintetitzar coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.

CT13 - Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte de l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

CT14 - Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb una atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.

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.



4. Temari

Bloc de contingut 1: 1r semestre

Tema 1.1. Accessoris de sobretaula

- Els alumnes hauran de crear una col·lecció d'accessoris de sobretaula que s'integrin en una de les dues tipologies de taula seleccionades: escriptori de Carlo Molino (Zanotta) o el sistema d'oficina dels germans Bourollec (Vitra).
- El programa estarà format per 6 elements, dels quals dos seran obligatoris (portacelo i sistema d'arxiu per fulls DIN-A4). Els altres són de lliure elecció.
- Materials a utilitzar: lliure elecció
- El projecte haurà de contemplar: ergonomia, manteniment, integració amb l'entorn i sistemes de producció.
- Es valorarà la capacitat de crear una col·lecció d'elements que s'entenguin com una família, i s'integrin en perfecte harmonia amb el producte de taula seleccionat.
- El projecte tindrà una valoració del 50% de la nota del 1er semestre

Tema 1.2. Ou volador (Bonus extra)

- La finalitat del projecte serà evitar que un ou es trenqui si el deixem caure des d'una de les torres de l'Escola Eina
- Material a utilitzar: cartolina 300grm. tamany DIN-A2 color blanc
- Els projectes que utilitzin coles o derivats quedaran descartats
- Estructura amb registre per tal de poder introduir i extreure l'ou
- El projecte haurà de ser un treball enginyós de papiroflèxia
- Es valorarà com a única puntuació evitar que l'ou es trenqui
- El projecte és de lliure elecció. Execució durant les vacances de Nadal
- El projecte és un bonus per aconseguir 1 punt en la nota del semestre

Tema 1.3. Pistola encoladora (220W)

- Redisseny d'una pistola encoladora per ser utilitzada en una oficina. L'objectiu és rentar la cara i millorar certs aspectes bàsics del producte.
- El projecte haurà de contemplar: ergonomia, manteniment, integració amb l'entorn, envelliment, higiene i sistemes de producció
- El projecte tindrà una valoració del 50% de la nota del 1er semestre

Xerrades:

- BD Barcelona Design –La transgressió com a sistema empresarial-
- Desenvolupament d'un projecte de mobiliari de Bd Barcelona Design
- Desenvolupament d'un projecte entre un científic i un dissenyador

Bloc de contingut 2: 2n semestre

Tema 2.1 Temàtiques dels projectes que es desenvoluparan:

- Disseny d'un producte per a l'ús culinari
- Disseny d'un carro de compra

Mètodes de treball que s'utilitzaran:

- Lideratge i motivació d'equips. Es formaran equips, i cada membre de l'equip de treball serà líder d'alguna de les fases de projecte i s'haurà de fer responsable de coordinar, motivar i liderar els seus companys, per tal d'afrontar un objectiu comú.
- A cada equip se li adjudicarà un perfil d'usuari. El producte a dissenyar, anirà adreçat a aquest usuari en concret, i serà el propi equip qui es farà responsable d'investigar i adjuntar tota la informació necessària, per començar a dissenyar, havent identificat un "target".



- Generació d'idees. S'aplicaran tècniques de generació d'idees com ara: *The Six Thinking Hats*, *Rapid model-making*, *Post-it on board...* processos que fomenten el repartiment de rols en un equip de treball, el criteri, l'anàlisi, i l'agrupament d'idees com a mètodes de brainstorming.
- Exploració del projecte: anàlisi de la competència, definició del producte, anàlisi funcional, ergonomia, components i funcionament, visualització, sistemes de producció, industrialització, visió de negoci, llenguatge i comunicació.
- Selecció i avaluació conjunta dels resultats obtinguts. Acordar un criteri de selecció que satisfaci les necessitats descrites prèviament a l'inici del projecte, i concloure que la solució obtinguda s'adreça a l'usuari que s'havia establert.

L'avaluació d'ambdós projectes serà avaluació contínua, ja que a cada sessió els alumnes hauran d'entregar i presentar un exercici específic.

Xerrades:

- Ideació i desenvolupament del projecte W+W de Roca (*des de Roca Innovation Lab*).
- The Story of Stuff. Debat entorn al projecte realitzat per Annie Leonard.
- Criteris d'avaluació dels processos creatius (*suport visual DesignForLife de Philippe Stark*).
- Com presentar un projecte en públic.

Presentació i correccions del Projecte Final

5. Avaluació



Es tindran en compte diversos factors per tal de poder avaluar els projectes presentats:

- Conceptualització de la proposta
- Comprensió i anàlisi del problema
- Introducció de millores tècniques o de funcionament
- Assistència, treball i participació durant les hores de l'assignatura
- Puntualitat
- Entregues segons les dates del calendari establert
- Execució dels estudis de mercat
- Concepte del projecte
- Dibuixos de treball
- Maquetes de treball
- Plànols tècnics
- Dibuixos de presentació
- Maquetes definitives
- Presentació de la documentació

- Per poder ser valorat a final de curs, l'alumne ha d'haver assistit com a mínim a un 80% de les classes. L'aula es tanca 15 minuts després d'haver començat la classe.
- Per aprovar el semestre, al juny, l'alumne ha de lliurar els dos projectes finalitzats.
- Els projectes es valoraran tenint-ne en compte la viabilitat, l'aportació conceptual i l'estètica.
- Al marge de cada projecte en concret, es valorarà la participació de cada alumne en el desenvolupament global del semestre.

6. Bibliografia i recursos

- De Bono, Edward. *El pensamiento lateral*. Paidós, 1998.
 - De Bono, Edward. *Seis sombreros para pensar*. Buenos Aires: Ediciones Granica, 2005.
 - Adrià, Ferran; Soler, Juli; Adrià, Albert. *El Bulli 1983- 2002 (métodos creativos)*. Barcelona: RBA, 2002.
 - Scherer, Jiri. *Ideen Box*.
 - Buzan, Toni . *Mind mapping*.
-

- Braungart, Michael; McDonough, William. *Cradle to cradle*. The McGraw-Hill Companies.
- Thompson, Rob. *Manufacturing Processes for Design Professionals*. Thames & Hudson.

7. Metodologia

Classes taller on es combinen teoria i pràctica, i en què té més pes la pràctica projectual.

8. Activitats de l'estudiant

L'estudiant realitza el 70% dels projectes a classe i el 30%, al taller fora de l'horari lectiu.

Agenda d'activitats 1er semestre:

17/09/09

Presentació personal de la feina del professor com a dissenyador
Explicació del programa del curs
Conèixer el món disseny des d'un punt de vista cultural
BD Barcelona Design –La transgressió com a sistema empresarial–
Explicació del projecte 01
Història i producte de Carlo Molino i els germans Bourollec
Les col·leccions de producte (exemples destacats)
Desenvolupament d'un projecte de mobiliari de Bd Barcelona Design

01/10/09

Revisió estudi de mercat
Revisió primeres idees (dibuixos a mà alçada)

08/10/09

Entrega de la idea definitiva (dibuixos a mà alçada i maqueta de treball)

15/10/09

Entrega maqueta de treball definitiva
Desenvolupament d'un projecte entre un científic i un dissenyador

22/10/09

Estudi tècnic del funcionament del producte, ergonomia, materials i processos de producció

29/10/09

Realització de plànols de conjunt i dels detalls tècnics

05/11/09

Maqueta de volum definitiva, dibuixos de presentació del producte

12/11/09

Entrega del projecte (Dossier de presentació del projecte, en el que s'haurà d'incloure tota la documentació de recerca, dibuixos de procés, fotos de la maqueta de treball, plànols tècnics, dibuixos a mà alçada de presentació del producte. Apart, s'haurà d'entregar la maqueta definitiva de volum)

19/11/09

Explicació del projecte 02
Desenvolupament d'un projecte de mobiliari de Bd Barcelona Design
Anàlisi d'una pistola encoladora –els alumnes hauran de comprar-ne una com a eina de treball–

26/11/09

Revisió estudi de mercat
Revisió primeres idees (dibuixos a mà alçada)

04/12/09

Entrega de la idea definitiva (dibuixos a mà alçada i maqueta de treball)

11/12/09

Entrega maquetes de treball definitiva

18/12/09

Estudi tècnic del funcionament del producte, ergonomia, materials i processos de producció
Explicació del projecte 03

07/01/10



Entrega projecte 03 (hora de llançament dels ous: 9:00h.)

Els alumnes que arribin tard estaran descartats (!)

14/01/10

Realització de plànols de conjunt i dels detalls tècnics

21/01/10

Maqueta de volum definitiva, realització de plànols de conjunt i dels detalls tècnics

28/01/10

Maqueta de volum definitiva, dibuixos de presentació del producte

04/02/10

Entrega del projecte (Dossier de presentació del projecte, en el que s'haurà d'incloure tota la documentació de recerca, dibuixos de procés, fotos de la maqueta de treball, plànols tècnics, dibuixos a mà alçada de presentació del producte. A part, s'hauran d'entregar les maquetes definitives de volum)

Agenda d'activitats 2n semestre:

- Jornada 1: Presentació del programa. *Ideació i desenvolupament del projecte W+W de Roca*
- Jornada 2: Lideratge i motivació d'equips. Identificació i tasques dels membres de l'equip de treball
- Jornada 3: Identificació i descripció d'un problema. Creació d'idees
- Jornada 4: Presentació de 3 propostes conceptuals i selecció conjunta
- Jornada 5: Oportunitats: anàlisi de mercat, visualització, industrialització, components i funcionament
- Jornada 6: Desenvolupament dels conceptes concebuts
- Jornada 7: Desenvolupament dels conceptes concebuts
- Jornada 8: Presentació i lliurament del Projecte I
- Jornada 9: Descripció del projecte II. Adjudicació d'un *target* a cada equip
- Jornada 10: Creació d'idees. Selecció conjunta dels resultats
- Jornada 11: Lideratge i rols dins l'equip. Ideació de 3 propostes conceptuals.
- Jornada 12: Anàlisi de la competència, conclusions, metodologia
- Jornada 13: Oportunitats: definició del projecte, visualització, industrialització, components i funcionament, visió de negoci, llenguatge i comunicació
- Jornada 14: Desenvolupament dels conceptes concebuts
- Jornada 15: Desenvolupament dels conceptes concebuts. Tècniques de presentació
- Jornada 16: Presentació i lliurament del Projecte II

