

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic 2010-2011

Programa

Assignatura
092030 **PROJECTES INTERDISCIPLINARS I**

6 crèdits	3er curs	Obligatòria general	Semestral
-----------	----------	---------------------	-----------

Llengua o llengües de docència: català / castellà

Professorat: Gabrielle Schiavon
Jordi Tamayo
Francesc Ribot

1. Descriptor

Iniciació a l'estudi d'àmbits del disseny que demanen una resolució interdisciplinària; desenvolupament de projectes en equip.

2. Continguts i objectius

L'assignatura proposa treballar en grup en projectes transversals, per tal de poder experimentar en disciplines diferents a les pròpies. També es fomentarà la discussió sobre els projectes per a perdre la por a criticar i ser criticat entenent la crítica com a anàlisi i per tant com a part de procés de disseny.

Un objectiu principal és adquirir coneixements i tècniques de projecte allunyades a les habituals. L'altre objectiu important és capacitar l'alumne en projectes que no pertanyen a cap disciplina, però que els hi poden ser encarregats en el mercat.

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.

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.

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

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.

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.

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.



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.

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

3.2. 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.

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.

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.



4. Temari

Al llarg de les primeres 10 setmanes del curs, les classes teòriques introductòries orienten l'estudiant a la disciplina aliena.

Bloc de contingut 1: Disseny d'Interiors (7 sessions)

Tema 1. *"Design is one: From Kaos to order and back again"*

Tema 2. *"Interior design"*. On comença? On acaba?

Tema 3. *"It is all about life"*. Espai, objecte, superfície

Tema 4. Efímer, domèstic, públic o comercial?

Tema 5. Anatomia d'un projecte.

Bloc de contingut 2: Disseny Gràfic (7 sessions)

Tema 6. Introducció al disseny gràfic

Tema 7. Història de la imatge corporativa

Tema 8. Taxonòmica de la imatge corporativa

Tema 9. Universos

Tema 10. Presentació i comunicació de projectes

Bloc de contingut 3: Disseny de Producte (6 sessions)

Tema 11. La producció en sèrie

Tema 12. Definició del projecte

Tema 13. Desenvolupament del projecte

Tema 14. Modelat

Tema 15. Processos de transformació dels materials

5. Avaluació

L'avaluació és la mitja entre els exercicis realitzats al llarg del curs.

L'assistència és obligatòria a totes les sessions. És important que l'estudiant faci feina en el taller, amb els professors, perquè rebin l'assessorament adequat. Però també és important que siguin presents a les correccions dels seus companys, perquè els temes que sorgeixen també formen part del seu aprenentatge.

7. Metodologia

El curs es desenvolupa en tres etapes:

1. Primera etapa: Formació del grup i primer exercici (6 setmanes)

La primera etapa té com a objectiu la formació d'un grup interdisciplinari i la cohesió dels seus membres: coneixement recíproc, treball en equip, coordinació, complicitat, confiança, expressió cooperativa, etc. Es proposa la producció d'una "peça" de format lliure: vídeo, llibre, capsa, maleta o espai. Serà l'element clau per a la presentació pública del grup.

2 i 3. Segona i tercera etapes: Conceptualització i desenvolupament; exercici final (14 setmanes)

La segona i tercera etapes corresponen a dos moments diferents d'un mateix projecte: la conceptualització i el desenvolupament. El tema escollit per a l'any acadèmic 2008-2009 és la pràctica del disseny en l'àmbit del gran consum: el Supermercat. Aprendre a desvincular la motivació de l'efecte "glamour", a crear sinèrgies creatives a partir de conceptes bàsics. Treballarem en la ideació d'una família de productes a partir d'un verb -curar, beure, menjar, vestir...- per investigar l'univers conceptual i visual que envolta el concepte analitzat: producte, contenidor, identitat, lloc.

8. Activitats de l'estudiant

L'activitat principal de l'estudiant és la pràctica del projecte de disseny, en aquest cas concret, interdisciplinari. Aquesta tasca es desenvoluparà tant durant les hores de classe com fora de l'horari lectiu. Els professors recomanem que l'estudiant dediqui el mateix temps de classe, fora de classe, és a dir 60 hores. Pensem que 60 hores són el mínim que l'estudiant ha d'invertir com a treball autònom per respondre als requisits plantejats en els exercicis.

