

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Análisis y Crítica del Diseño

- × Análisis y Crítica del Diseño de Espacios
- × Análisis y Crítica del Diseño de la Comunicación Visual
- × Análisis y Crítica de Diseño de Objetos

Código

200670

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Jeffrey Swartz](#)

[Sara Coscarelli](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Análisis y Crítica del Diseño de la Comunicación Visual

Esta asignatura de 4º curso tiene el objetivo de profundizar en la capacidad crítica del alumno dedicado a la comunicación visual. Se propone una reflexión sobre las tendencias teóricas de diseño junto con los contextos históricos y actuales, para después introducir técnicas escritas y aplicadas relacionadas con el análisis y crítica de la cultura visual. Plantea el diseño contemporáneo como un campo de conocimiento heterogéneo con sus propios parámetros, a pesar de entender que la cultura crítica es común muchos campos creativos y tiene características compartidas.

La asignatura plantea un diálogo entre aspectos más conceptuales, por un lado, y los conocimientos y técnicas de utilidad práctica para el análisis y crítica del diseño gráfico. Sin embargo, la asignatura busca la concreción de los conocimientos específicos del diseño gráfico y la comunicación visual. Si las producciones de diseño no aparecen de manera aislada, uno de los objetivos de esta asignatura es el de profundizar en los conocimientos y técnicas que permitirían enmarcar el análisis y crítica de obras y proyectos dentro de contextos culturales y sociales más amplios, y desarrollar una capacidad crítica de los mismos.

La asignatura se desarrolla a través de 2 bloques o módulos principales:

El primero se dedica a enfocar algunas corrientes teóricas contemporáneas del diseño para asegurar una base conceptual para el análisis crítico. El segundo bloque introduce teorías y técnicas relacionadas con la crítica del diseño, donde la escritura tiene un papel central. Para enmarcar la actualidad teórica del diseño, el primer bloque se dedica a algunas corrientes actuales, como son el pensamiento del diseño, la creatividad y la innovación, y las ideas comunicativas relacionadas con la emotividad, la retórica y la cognición.

El segundo bloque de la asignatura se orienta hacia la crítica de diseño, que se solapa con otras corrientes críticas (crítica del arte, crítica de los medios de comunicación), y se desarrolla en diálogo con el contexto social y cultural de cada momento. Entendido esto, la crítica de diseño –y específicamente la crítica del diseño gráfico y la comunicación visual– tiene parámetros propios y un marco discursivo específico que constituyen características fundamentales de su identidad como disciplina cultural.

Para este bloque, que ocupa el grueso de la asignatura, se trabajan los géneros y modalidades literarios relacionados con la crítica. Se presta especial atención a la riqueza de recursos literarios disponibles en la práctica crítica, incluidos los variantes de ficción. Como complemento, se introducen los temas del diseño activista –el activismo gráfico, por ejemplo– y el diseño crítico o especulativo, de la práctica crítica a través del proyecto,

en relación con la comunicación visual.

En esta línea, la asignatura entiende que la crítica se puede ejecutar por vías diversas. Mientras el legado histórico de la crítica ha enfatizado la escritura que habla del diseño, visiones más recientes han dado un papel nuevo en la crítica a través del diseño activista y el diseño crítico. Aquí corrientes como el activismo gráfico tienen un interés específico.

En resumen, la asignatura se dedica a la aplicación del marco analítico y crítico a través de la escritura, apoyado por la expresión oral. Se valora el dominio de los contenidos y los géneros de la escritura y su aplicación tanto para el caso de las producciones del diseño como en cuanto a proyectos propios (elaboración de programas, presentaciones de proyectos, redacción de memorias, etc). Como complemento a la escritura, la asignatura reconoce a otros formatos críticos basados en los mismos proyectos de diseño.

Código

200672

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Jeffrey Swartz](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

- ✘ Capacidad de observación y descripción visual
- ✘ Capacidad de análisis y síntesis
- ✘ Inquietudes culturales
- ✘ Conocimiento de los antecedentes de la Historia Universal
- ✘ Habilidad para gestionar la información
- ✘ Habilidad de comunicación oral, escrita y gráfica
- ✘ Capacidad de relación entre periodos y culturas anteriores a la Posmodernidad

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: TEORÍA DEL DISEÑO

- ✘ Conceptualización del proyecto del diseño visual contemporáneo: pensamiento del diseño y los componentes del proyecto
- ✘ Estrategias comunicativas y pedagógicas: estilo, retórica, cognición

- ✗ Ficción, narrativa y narración al diseño. Corrientes teóricas: presentaciones orales (1)
- ✗ Corrientes teóricas: presentaciones orales (2)

BLOQUE II: CRÍTICA DEL DISEÑO

- ✗ ¿Dónde están los críticos? El debate sobre la crítica al diseño actual
- ✗ Análisis y crítica: el caso de estudio de la tipografía
- ✗ Los géneros literarios y la crítica
- ✗ Modelos para la crítica (1): casos históricos y modernos, y aplicaciones escritas
- ✗ Modelos para la crítica (2): casos contemporáneos y aplicaciones escritas
- ✗ Crítica poscolonial y la descolonización del diseño
- ✗ Crítica feminista, género y comunicación visual
- ✗ Diseño radical y diseño crítico
- ✗ Activismo gráfico de autor y colectivo: casos de estudio y prácticas
- ✗ Problemáticas al diseño crítico y especulativo
- ✗ Examen final
- ✗ Evaluación final

Metodología docente y actividades formativas

El calendario del temario, los contenidos, las lecturas y los trabajos, con los plazos incluidos, se seguirán a través del campus virtual (Moodle) de la asignatura, que será el canal habitual de comunicación entre profesor y alumnos fuera de horas lectivas.

- ✗ Participación en clase y ejercicios en el aula para desarrollar individualmente y en grupo
- ✗ Clases generales de exposición de la materia por parte del profesor
- ✗ Presentaciones orales
- ✗ Ejercicios y trabajos prácticos a realizar de manera autónoma fuera del marco colectivo de la asignatura
- ✗ Trabajos escritos de investigación, análisis y crítica
- ✗ Aportación de los alumnos de sus conocimientos a la vez de buscar metodologías tan analíticas como críticas
- ✗ Examen final

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✗ Clases magistrales. Análisis y crítica de trabajos de diseño. Realización de debates sobre temas específicos

Horas: 36

Resultados de aprendizaje: Obtención de los contenidos básicos de la asignatura

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✗ Trabajos y ejercicios prácticos

Horas: 15 **Resultados de aprendizaje:** Prácticas de la crítica de la comunicación

visual

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Trabajos de escritura e investigación. Trabajo de curso

Horas: 40

Resultados de aprendizaje: Demostración de la consecución global de los contenidos de la materia: analizar y criticar la comunicación gráfica y visual con la aplicación de los métodos trabajados.

Evaluación

- ✘ Prácticas y ejercicios, formato escrito (20%)
- ✘ Asistencia y participación en clase (5%)
- ✘ Trabajos críticos (60%) Preparación de trabajos escritos, aplicados y/o orales de crítica del diseño
- ✘ Control final (15%) Control final tipo test dedicado a las lecturas y los contenidos centrales

CONDICIONES DE EVALUACIÓN PARA LAS ASIGNATURAS DE CULTURA DEL DISEÑO

- ✘ Hay opción de re-evaluación de todas pruebas de evaluación realizadas.
- ✘ Las pruebas de evaluación re-evaluadas obtendrán como máxima nota un 6.
- ✘ En caso de que no se haya presentado ninguna prueba de evaluación no se puede acceder a la re-evaluación final.
- ✘ Para ser evaluadas, las pruebas de evaluación deberán cumplir unos requisitos de corrección en la presentación, ortografía, estilo y formato adecuados al contexto universitario.
- ✘ El plagio y / o la copia no referenciada en una prueba de evaluación conducirá a una calificación de cero en la asignatura.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ Práctica 1: La entrevista

Horas: 3

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE19, CE19.2, CE19.3

- ✘ Práctica 2: El manifiesto

Horas: 3

Resultados de aprendizaje: CE12.2, CE21, CE21.3

- ✘ Trabajo crítico 1: Presentación y análisis oral de corrientes teóricas del diseño contemporáneo **Horas:** 5

Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1, CE18, CE18.1, CE18.3, CE21

- ✘ Trabajo crítico 2: Escrito de crítica de diseño en formato blog

Horas: 5

Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1

- × Trabajo crítico 3: Trabajo de diseño crítico o especulativo
Horas: 5
Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
- × Control final: Dedicado a las lecturas y los contenidos del programa
Horas: 2
Resultados de aprendizaje: CE 16, CE 16.1, CE19, CE21, CE21.3

Bibliografía y enlaces web

- × Manifest del Hacker, 1986 Online
- × Luis Alejandro Andrade-Lotero, "Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: un estado del arte", 2012 Online
- × Peter Bil'ak, "Experimental Typography", 2010, Online "Conceptual Type", 2005, Online
- × Carl DiSalvo, *Adversarial Design*, 2012
- × Hanno H. J. Ehses, "Representando a Macbeth: Un Estudio de Caso en Retórica Visual", 1979
- × Kenneth Garland, et al, "First Things First": Manifest 1964, Online ; Manifest 2000, Online
- × Gesche Joost, "El diseño como retórica", 2007
- × Sheila Levrant de Brettville, "Algunos aspectos del diseño desde la perspectiva de una diseñadora" (1975), en *Fundamentos del diseño gráfico*, Michael Bierut (ed), 2001
- × Adolf Loos, "Ornamento y delito", 1908
- × Steven McCarthy, "Designer as Author Activist: A Model for Engagement", 2012
- × Rick Poynor "Where are the design critics?", 2005, Online
- × Bruce Sterling sobre Design Fiction: Online
- × Joshua Tannenbaum, "[What is Design Fiction?](#)"

Programación de la asignatura

El calendario del temario, los contenidos, las lecturas y los trabajos, con los plazos incluidos, se seguirán a través del campus virtual (Moodle) de la asignatura.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× Semana 1

Actividad: Módulo A- Presentación de la asignatura. Corrientes teóricas y debates actuales: pensamiento del diseño, creatividad, innovación. Práctica 1: La entrevista

Luga : EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE 18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.

× Semana 2

Actividad: Módulo A- Estrategias comunicativas: retórica, cognición. Práctica 1: La entrevista

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio. Material para el dibujo

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE 18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3.

× Semana 3

Actividad: Módulo A- Narrativa, ficción y fantasía al diseño contemporáneo. Trabajo crítico I: Presentaciones orales sobre corrientes actuales

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE 18, CE18.1, CE19, CE19.2, CE19.3

× Semana 4

Actividad: Módulo A- Corrientes teóricos. Presentación del tema. Trabajo crítico I: Presentaciones orales sobre corrientes actuales

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio.

Resultados de aprendizaje: CE12.2, CE21, CE21.3

× Semana 5

Actividad: Módulo B- Dónde están los críticos? El debates sobre la crítica al diseño actual. Presentación del tema. Práctica 2: El manifiesto

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio

Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1

× Semana 6

Actividad: Módulo B- Análisis y crítica: caso de estudio de la tipografía. Presentación del tema. Trabajo en grupo sobre casos.

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio

Resultados de aprendizaje: CE12.2, 21, 21.3

× Semana 7

Actividad: Módulo B- Los géneros literarios y la crítica. Presentación del tema.

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas.

Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1

× Semana 8

Actividad: Módulo B- Modelos para la crítica (1): casos modernos y aplicaciones escritas. Presentación del tema

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio

Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1

× Semana 9

Actividad: Módulo B- Modelos para la crítica (2): casos contemporáneos y aplicaciones escritas. Presentación del tema. Trabajo crítico 2: Escrito de crítica de diseño en formato blog

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio

Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1

× Semana 10

Actividad: Módulo B- Crítica poscolonial y la descolonización del diseño

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio

Resultados de aprendizaje: CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3

× Semana 11

Actividad: Módulo B- Crítica feminista y comunicación visual. Presentación del tema

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio

Resultados de aprendizaje: CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3

× Semana 12

Actividad: Módulo B- Diseño radical y diseño crítico. Activismo gráfico de autor y colectivo. Trabajo crítico 3:: Trabajo de diseño crítico o especulativo

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio.

Resultados de aprendizaje: CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3

× Semana 13

Actividad: Módulo B- Diseño radical y diseño crítico. Activismo gráfico de autor y colectivo. Presentación del tema.

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio. Material para el activismo gráfico

Resultados de aprendizaje: CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3

× Semana 14

Actividad: Módulo B- Problemáticas al diseño crítico y especulativo

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas. Casos de estudio.

Resultados de aprendizaje: CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3

× Semana 15

Actividad: Control final. Evaluaciones.

Lugar: EINA

Material: Examen

× Semana 16

Actividad: Corrección del control y trabajos, y evaluación final.

Lugar: EINA

Material: Reseña de lecturas

Resultados de aprendizaje: CE16, CE18, CE18.1, CE18.3, CE19, CE21, CE21.3

###Entregas

× Actividad: Práctica 1: Elaboración de una entrevista al "diseñador" 10%

Horas: 3

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE19, CE19.2, CE19.3

- × **Actividad:** Práctica 2 Elaboración de un manifiesto escrito 10%
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1, CE18, CE18.1, CE18.3, CE21
- × **Actividad:** Trabajo crítico 1: Presentación y análisis oral de corrientes teóricas del diseño contemporáneo. 20%
Lugar: EINA
Material: Presentación oral con apoyo visual
Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1, CE18, CE18.1, CE18.3, CE21
- × **Actividad:** Trabajo crítico 2: Escrito de crítica de diseño en formato blog 20%
Lugar: Cargar en el blog de la asignatura
Material: Escrito crítico y analítico en formato blog
Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1, CE 18.1, CE 18.2, CE 21.3
- × **Actividad:** Trabajo crítico 3: Trabajo de diseño crítico o especulativo 20%
Lugar: EINA
Material: Proyecto especulativo, crítico o activista, más escrito analítico
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE11.6, CE 11.7, CE 16, CE 16.1
- × **Actividad:** Control final 15%
Lugar: Presencial en el aula
Material: Revisión y conocimiento del contenido de lecturas, debates, ejercicios y otros aspectos del temario tratados durante las horas lectivas
Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 16.1, CE 18.1, CE 18.2, CE 21.3

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **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

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.2** Describir las diferentes tendencias en la didáctica del proyecto.
- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los disparos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.

- × **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.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Análisis y Crítica del Diseño de Espacios

El diseño contemporáneo es un campo de conocimiento heterogéneo con sus propios parámetros de análisis, evaluación, debate y crítica. Este marco de acción y pensamiento requiere una visión del diseño donde el proyecto se entiende como práctica de investigación permanente, donde los debates teóricos más actuales tienen un papel fundamental.

La asignatura combina contenidos teóricos y conceptuales con conocimientos y técnicas aplicadas de utilidad más transversal en el ejercicio del análisis y la crítica. Buscar la concreción de los conocimientos específicos de la línea pedagógica y profesional representada por el diseño de espacios.

Si las producciones de diseño no aparecen de manera aislada, uno de los objetivos principales de esta asignatura consiste en la profundización de los conocimientos y técnicas que permitirían enmarcar el análisis y crítica de obras dentro de contextos y discursos culturales y sociales más amplios, así como el desarrollo de una capacidad crítica de los mismos.

La asignatura se orienta hacia el conocimiento de métodos y técnicas de análisis que permitan interpretar, valorar y juzgar las características de las obras y / o tendencias, el contexto de su aparición y su impacto social, económico y cultural. La profundización en las técnicas analíticas, a menudo con un rigor formal, permite concebir el acto de analizar más allá de postulados casuales o intuitivos.

Por su parte, la crítica de diseño, que coincide en ciertos aspectos con otros campos críticos (del arte, de la arquitectura, de la comunicación), se desarrolla en diálogo con el contexto social y cultural de cada momento. Entendido esto, la crítica de diseño -y aquí la crítica del diseño de espacios- tiene parámetros propios y un marco discursivo específico que constituyen características fundamentales de su identidad como campo cultural. Para poder profundizar en el panorama de la crítica del diseño, hay que entender las corrientes teóricas actuales e históricos que lo alimentan, así como los debates conceptuales, ideológicos y éticos a su alrededor. La crítica de diseño se desarrolla entre cuestiones de valores.

Por último, la asignatura se dedica específicamente a la aplicación de este marco analítico y crítico a través de la escritura. Se valora el dominio de los contenidos y los géneros de escritura más característicos del análisis y la crítica y su aplicación tanto en el caso de obras de diseño como en cuanto a proyectos propios (elaboración de programas, presentaciones de proyectos, redacción de memorias, etc). Complementario a la escritura, la asignatura reconoce otros formatos críticos no textuales, entendiendo

que el propio proyecto de diseño puede manifestarse como valor incisivo y por lo tanto crítico.

Se detectan cuatro objetivos fundamentales:

- ✘ El desarrollo de un posicionamiento justificado y argumentado con la crítica y la autocrítica.
- ✘ La interpretación, juicio y valoración de la tendencia, pasada, presente y futura.
- ✘ La profundización y comprensión de las corrientes teóricas actuales y su vinculación con la Historia y el contexto.
- ✘ La expresión oral y escrita de todos los contenidos.

Código

200671

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Sara Coscarelli](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

- ✘ Capacidad de observación y descripción visual
- ✘ Capacidad de análisis y síntesis
- ✘ Capacidad de crítica y posicionamiento crítico
- ✘ Inquietudes culturales
- ✘ Conocimiento de los antecedentes de la Historia Universal
- ✘ Habilidad para gestionar la información
- ✘ Habilidad de comunicación oral y escrita
- ✘ Capacidad de relación entre periodos y culturas anteriores a la Postmodernidad

Contenidos de la asignatura

1.- Introducción. Análisis versus Crítica.

- ✘ 1.1. Observación y descripción expositivas. Contenido y continente en el análisis del espacio.
- ✘ 1.2. Simbolismo y juicio crítico. Escala de valores. La crítica como divulgación y

difusión del Diseño

2.- Tipologías analíticas de la cultura del diseño en el estudio del espacio.

- × 2.1. Tipología descriptiva,... ¿objetividad? La observación como definición de una posible realidad mimetizada. Reflexión sobre las similitudes y diferencias entre descripción y verdad. El punto de partida único.
- × 2.2. Tipología comparativa. La referencia como definidor de un doble punto de partida. La importancia de la diferenciación como punto de establecimiento de referentes.
- × 2.3. Análisis cultural de la realidad del diseño: modernidad, posmodernidad, globalización y cibercultura. El cambio de paradigma.
- × 2.4. Sujeto y subjetividad: recepción, relación, interacción e intuición como vías analíticas.

3. - La argumentación analítica discursiva en la expresión oral y escrita.

- × 3.1. El proceso de escribir. Objetivos o intencionalidad (tono y tema). El rigor académico. Concordancia coherencia-cohesión. Relaciones del autor y el lector con sus contextos. El autor como autoridad. La reunión de la información.
- × 3.2. Evolución histórica de la argumentación. Del pensamiento mítico griego al pensamiento moderno. Usos y aplicaciones en la posmodernidad. La argumentación y sus condiciones de producción. La recepción del discurso del lector.
- × 3.3. Técnicas y estrategias argumentativas del análisis del Diseño de Espacios: el discurso teórico-cognitivo; el discurso teórico-instrumental. Campos y tipo de argumentación. Principios de no contradicción, coherencia y aplicabilidad. Procesos de aclaración e interpretación. Enlaces y jerarquización de valores.
- × 3.4. El ejercicio de análisis de diseño espacial. La forma sobrevalorada. El análisis formal versus el análisis simbólico. Las partes del análisis de un espacio: la documentación general; el análisis estilístico/metodológico, la valoración final.

4.- La Teoría Crítica y el modelo crítico filosófico.

- × 4.1. Introducción a la problemática de la crítica. El sentido de la crítica. Los inicios de la crítica.
- × 4.2. Materia y técnica de la crítica. El juicio crítico. Los límites de la crítica. Los objetivos básicos de la crítica.
- × 4.3. La Teoría Crítica. La Escuela de Frankfurt. Max Horkeimer. Teoría Crítica versus Teoría Tradicional. Aplicación de la Teoría Crítica al ejercicio crítico.

5.- La importancia del contexto en el desarrollo del ejercicio crítico.

- × 5.1. La fenomenología de Heidegger y el Regionalismo Crítico. El espacio como lugar finito.
- × 5.2. La función social de la crítica. Diseño, crítica social y utopía.
- × 5.3. Práctica e ideología del diseño: desfase sintomático. Manifiesto inaugural. Secularización. Generalización productiva.
- × 5.4. La innovación como obsolescencia programada. La sociedad de consumo y el

mercado. Posibilidades para un modelo alternativo.

6.- Análisis de la producción crítica.

- × 6.1. Técnicas y estrategias de la producción crítica. Acciones del texto crítico: información, descripción, calificación y argumentación. El ensayo como técnica de la crítica.
- × 6.2. Premisas para la crítica de un espacio. Estudio de los elementos globales y arquitectónicos.
- × 6.3. La validez del criterio propio. Búsqueda de fuentes y formación previas.
- × 6.4. Foros y marcos de debate, intercambio y difusión-divulgación del Diseño: revistas, editoriales, congresos, ferias...

Metodología docente y actividades formativas

- × Participación, ejercicios y debates en el aula.
- × Visitas a diferentes espacios.
- × Metodología eminentemente práctica donde los contenidos se aprenderán a partir del estudio visual de espacios diversos, así como del análisis de textos y de clases teóricas.
- × Prácticas analítico-descriptivas realizadas de manera autónoma y auto-reflexión.
- × Trabajo de curso autónomo.
- × Examen final.

###Actividades Dirigidas

- × **Actividad:** Lección teórica
Horas: 16
Resultados de aprendizaje: CE11.6., CE12.1., CE12.2., CE21.3.
- × **Actividad:** Análisis y crítica visual de espacios
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE11.6., CE11.7., CE16.1., CE18.1., CE19.2., CE19.3., CE21.3.
- × **Actividad:** Estudio de artículos y textos críticos académicos
Horas: 8
Resultados de aprendizaje: CE11.6., CE11.7., CE16.1., CE18.1., CE18.2., CE 18.3., CE19.2., CE19.3., CE21. 3.
- × **Actividad:** Realización de debates sobre temas específicos
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE11.6., CE11.7., CE16.1., CE18.1., CE19.2., CE19.3., CE21.3.
- × **Actividad:** Visitas a espacios concretos
Horas: 7,5
Resultados de aprendizaje: CE16.1., CE18.1., CE19.2., CE21.3.

###Actividades Supervisadas

× **Actividad:** Práctica 1

Horas: 2,5

Resultados de aprendizaje: CE11.6., CE11.7., CE16.1., CE19.2., CE21.3.

× **Actividad:** Práctica 2

Horas: 2,5

Resultados de aprendizaje: CE11.6., CE11.7., CE16.1., CE19.2., CE19.3., CE21.3.

× **Actividad:** Práctica 3

Horas: 2,5

Resultados de aprendizaje: CE11.6., CE11.7., CE12.1., CE12.2., CE16.1.

× **Actividad:** Práctica 4

Horas: 2,5

Resultados de aprendizaje: CE16.1., CE18.1., CE18.2., CE18.3.

× **Actividad:** Práctica 5

Horas: 2,5

###Actividades Autónomas

× **Actividad:** Trabajo de Curso: Lectura y crítica

Horas: 15

Resultados de aprendizaje: CE11.6., CE11.7., CE18.1., CE18.2., CE18.3.

× **Actividad:** Prueba resolutiva: conclusión de contenidos

Horas: 2,5

Resultados de aprendizaje: CE12.1., CE12.2., CE18.1., CE18.2., CE18.3., CE19.2., CE19.3., CE21.3.

Evaluación

###Criterios de evaluación La evaluación es continua y acumulativa, y está formada por trabajos realizados en clase y trabajos realizados de manera autónoma en casa.

Los criterios de evaluación son los siguientes:

Asistencia:

- × Para ser evaluado, el estudiante debe cumplir con el 80% de la asistencia.

Presentación de trabajos:

- × Será considerado NO evaluable todo trabajo que no tenga unas condiciones de presentación mínimas aceptables, relacionadas con la ortografía, gramática y sintaxis, el registro lingüístico, la tipología textual y el estilo. En este caso el estudiante tendrá la opción de hacer las modificaciones pertinente en el plazo de 24 horas a contar desde la recepción del trabajo por parte del profesor.
- × Todo trabajo no entregado el día acordado tendrá la consideración de no presentado, NP; sin excepciones.
- × Los trabajos considerados NP no tendrán derecho a la Reevaluación, a excepción del justificante médico presentado a más tardar una semana más tarde de la ausencia.

- ✗ Para aprobar la asignatura es necesario tener entregados y aprobados TODOS los trabajos.
- ✗ Un trabajo no aprobado debe repetirse en la Reevaluación.
- ✗ Los trabajos presentados a la Reevaluación no tendrán nunca una nota superior al 6, a excepción de los que se entreguen para subir nota.

Sistema de evaluación

- ✗ **Asistencia, participación y ejercicios (20%)** Asistencia y participación en los ejercicios y debates realizados en clase.
- ✗ **Prácticas analítico-descriptivas (40%)** Prácticas basadas en el análisis y crítica de Diseño de Espacios
- ✗ **Lectura crítica (20%)** Análisis crítico de una lectura.
- ✗ **Prueba resolutive (20%)** Ejercicio de reflexión crítica como conclusión de los contenidos dados.

Bibliografía y enlaces web

- ✗ BOHIGAS, ORIOL, *Contra una arquitectura adjetivada*, Ed. Seix barral, Barcelona, 1969.
- ✗ BOURDIEU, PIERRE, *La metamorfosis de los gustos*
- ✗ CHAVES, NORBERTO, *Siete lecciones sobre la intervención culta en el hàbitat humano*, Paidós, Estudios de Comunicación, Buenos Aires, 2005.
- ✗ CHAVES, NORBERTO, *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de quienes comienzan*, Gustavo Gili, Barcelona, 2006.
- ✗ 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 (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, (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, *Arquitectura y crítica*, Gustavo Gili, 3ª ed. (revisada), Barcelona, 2013.
- ✗ POYNOR, RICK, *¿Dónde están los críticos de diseño?*
- ✗ RAMÍREZ, JUAN ANTONIO, *Cómo escribir sobre arte y arquitectura*, Ed. Del Serbal, Barcelona, 1996.
- ✗ 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, (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 nº 10, Murcia, 1983.

Programación de la asignatura

- × Semana 1 Presentación asignatura
- × Semana 2: Contenidos punto 1
- × Semana 3: Contenidos punto 2
- × Semana 4: Visita a un espacio I
- × Semana 5: Contenidos puntos 3.1 y 3.2.
- × Semana 6: Contenidos puntos 3.3. y 3.4.
- × Semana 7: Contenidos puntos 4.1. y 4.2.
- × Semana 8: Contenidos punto 4.3.
- × Semana 9: Contenidos 5.1.
- × Semana 10: Visita a un espacio II
- × Semana 11: Contenidos punto 5.2.
- × Semana 12: Contenidos punto 5.3.
- × Semana 13: Contenidos punto 5.4.
- × Semana 14: Visita a un espacio III
- × Semana 15: Contenidos punto 6
- × Semana 16: Entrega Lectura Crítica y Prueba Resolutiva

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **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

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.2** Describir las diferentes tendencias en la didáctica del proyecto.
- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los disparos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras

lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Análisis y Crítica de Diseño de Objetos

Esta asignatura optativa de cuarto curso y obligatoria requerida por la mención de Diseño de Producto Industrial se despliega en dos contenidos complementarios y paralelos. Los primeros son de carácter general y están destinados a mostrar cómo el diseño contemporáneo abarca un campo de conocimiento amplio y heterogéneo con parámetros de análisis, evaluación, debate y crítica propios o compartidos con disciplinas vecinas. Desde esta perspectiva se dibuja un marco de acción y pensamiento en el que el proyecto se entiende como práctica de investigación permanente interrelacionada con la crítica y debates teóricos actuales.

Por el otro lado, la asignatura busca la concreción de un marco analítico y crítico específico para la producción y recepción de objetos, profundizando en modelos teóricos y aplicados de métodos y técnicas de análisis que permitan interpretar y valorar las características internas de las obras o tendencias, el contexto de su aparición y su impacto social, económico y cultural. Esta comprensión de las condiciones culturales en la que se concibe, produce, consume y tiene existencia social la cultura material contemporánea y se hace uso de los conocimientos y habilidades disciplinares de los diseñadores de producto, debe permitir agudizando el pensamiento crítico del estudiante.

La crítica de diseño de objetos, además de un territorio de coincidencias con otros campos críticos (del arte, de la arquitectura, de la imagen y la comunicación), desarrolla un marco discursivo específico. La asignatura dedica también su atención a la aplicación de esta capacidad analítica y crítica a su formulación escrita y oral. Se valora, por tanto, la capacidad argumentaria, y el dominio de los contenidos y los géneros de escritura más característicos del análisis y la crítica y su aplicación tanto en el caso de obras de diseño como en cuanto a proyectos propios (elaboración de programas, presentaciones de proyectos, redacción de memorias, etc). Complementario a la escritura, la asignatura reconoce a otros formatos analíticos y críticos no estrictamente textuales como la infografía, el documental, acciones performativas, y el mismo proyecto.

Código

200673

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Jeffrey Swartz](#)

Idiomas

Catalán

Contenidos de la asignatura

I DISEÑO Y EXPERIENCIA 1 - Presentación de análisis y crítica: conceptos y funciones 2 - De los proyectos a la Obra: el episódico y el narrativo 3 - Motivaciones e intereses: el individual y el social en diseño 4 - Objetivos, capacidades y procedimientos: retos y modus operandi 5 - El diseño como paideia

II ANÁLISIS DE OBJETOS 6 - Disposiciones para el análisis: la observación y descripción (la écfrasis como conocimiento) 7 - Análisis de uso y análisis técnico 8 - Análisis formales y análisis semiótico 9 - Análisis contextuales: el objeto resultado de un entorno 10 - Problemas de la interpretación: espectador/obra y autor/relato

III CRÍTICA DE DISEÑO 11 - ¿Qué es crítica? Elementos de la crítica: análisis/interpretación y juicio/valoración 12 - Funciones mediadoras de la crítica en la creación/producción 13 - Funciones mediadoras de la crítica en la recepción/educación 14 - Tipo de crítica, soportes de la crítica y usos sociales de la crítica

IV CRÍTICA CULTURAL Y CRÍTICA DE DISEÑO 15 - Pensar/actuar en la cultura: la obra como crítica 16 - Diseño, tecnoesfera y socioambiente 17 - Diseño e identidad: globalidades y localidades

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Exposiciones generales por parte del profesor
- ✘ Material y documentación de soporte: bibliografía, documentación visual
- ✘ Participación en la dinámica práctico-teórica de las clases: debates, resolución de ejercicios prácticos y presentaciones.
- ✘ Visitas fuera del espacio y el tiempo del aula
- ✘ Trabajo autónomo para resolver ejercicios y trabajo final de síntesis
- ✘ Prueba escrita final como defensa del trabajo final

Actividades dirigidas

- ✘ Clases magistrales
- ✘ Análisis y crítica de trabajos de diseño
- ✘ Realización de debates sobre temas específicos **Horas: 36 Resultados de**

apreenentatge: Obtención de los contenidos básicos de la asignatura

Actividades supervisadas

- ✘ Trabajos y ejercicios prácticos **Horas: 9 Resultados de aprendizaje:** Técnicas del análisis y la crítica de la comunicación visual

Actividades autónomas

- ✘ Trabajos de escritura e investigación
- ✘ Trabajo de curso **Horas: 45 Resultados de aprendizaje:** Demostración de la consecución global de los contenidos de la materia: analizar y criticar la comunicación gráfica y visual con la aplicación de los métodos trabajados.

Evaluación

- ✘ Asistencia, participación en los debates, prácticas realizadas en el aula y presentaciones (30%)
- ✘ Realización de los 3 ejercicios (30%)
- ✘ Trabajo de curso y prueba escrita sobre el trabajo de curso (40%)

Los ejercicios que no se entreguen en las fechas preestablecidas, se podrán entregar el último día del curso, pero se evaluarán sobre 8 (y no sobre 10).

Trabajos a entregar:

- ✘ I DISEÑO Y EXPERIENCIA Ejercicio 1: relato de autorreconocimiento como autor y propuesta argumentada de proyecto
- ✘ II ANÁLISIS DE OBJETOS Ejercicio 2: análisis y ficha de un objetos
- ✘ III CRÍTICA DE DISEÑO Ejercicio 3: situar un autor/estudio en su entorno y establecer un marco crítico para su trabajo
- ✘ IV CRÍTICA CULTURAL Y CRÍTICA DE DISEÑO Trabajo de curso: desarrollar más ampliamente alguno de los ejercicios anteriores o, alternativamente, desarrollar un trabajo sobre una de las temáticas tratadas en el bloque IV.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ BLOCH, Maurice: "The Blob" (<http://aotcpres.com/articles/blob/>)
- ✘ COSTALL, Alan. Dreier, Ole (Ed.): *Doing Things with Things. The design and use of everyday objects*. Ashgate. Hampshire, 2006.
- ✘ D'ALLEVA, Anne. *Methods and Theories of Art History*. Lawrence King Publishing. London, 2005.
- ✘ *Design Observer*. <http://designobserver.com/>
- ✘ DEWEY, John. *El arte como experiencia*. Ed. Paidós, Barcelona, 2008
- ✘ ERLHOFF, Michael. Marshall, Tim (Ed.): *Design Dictionary, Perspectivas on Design*
- ✘ LATOUR, Bruno. "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design". *Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design*

History Society Falmouth, Cornwall, 3rd September 2008

- ✗ PETROSKI, Henry: *El éxito a través del fracaso. La paradoja del diseño*. Fondo de Cultura Económica. Mejjico, 2011.
- ✗ RANCIÈRE, Jacques: *El espectador emancipado*. Ellago Ediciones. Castellón, 2008.
- ✗ *Terminology*. Birkhäuser, Basel, 2008.
- ✗ SUDJIC, Deyan. *El lenguaje de las cosas*. Turner publicaciones. Madrid, 2008.
- ✗ VV.AA: *Reconstrucción y crítica*. Siglo XXI. Madrid, 2010.

Programación de la asignatura

El calendario del temario, los contenidos, las lecturas y los trabajos, con los plazos incluidos, se seguirán a través del campus virtual (Moodle) de la asignatura.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

I DISEÑO Y EXPERIENCIA

- ✗ **Semana: 1 Actividad:** Presentación del curso: análisis y crítica, conceptos y funciones. Los proyectos a la Obra: el episódico y el narrativo. Presentación de la asignatura: temario y evaluación. Presentación del tema 1. Explicación Ejercicio 1: relato de autorreconocimiento como autor y propuesta argumentada de proyecto **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT15, CT19, CT17
- ✗ **Semana: 2 Actividad:** Motivaciones e intereses: el individual y el social en diseño. Ejercicio 1: a) Presentaciones del estudiante de una selección de trabajos realizados durante el grado. Presentación del tema 2 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT15, CT19, CT17
- ✗ **Semana: 3 Actividad:** Objetivos, capacidades y procedimientos: retos y modus operandi. Ejercicio 1: b) Presentaciones de los estudiantes de posibles áreas de interés. Presentación del tema 3 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio y ejemplos infográficos **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT15, CT19, CT17
- ✗ **Semana: 4 Actividad:** El diseño como paideia. Ejercicio 1: c) Presentación de un esquema general. Presentación del tema 4. Entrega Ejercicio 1 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT15, CT19, CT17

II ANÁLISIS DE OBJETOS

- ✗ **Semana: 5 Actividad:** Disposiciones para el análisis: la observación y descripción (la écfrasis como conocimiento). Práctica en el aula: observación y descripción de un objeto dado. Presentación del tema 5. Explicación de Ejercicio 2: análisis y ficha de un objetos / referente según guión **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2,

CT3, CT6, CT17

- × **Semana: 6 Actividad:** Análisis de uso y análisis técnico. Práctica en el aula: observación y descripción de un objeto elegido. Presentación del tema 6 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17
- × **Semana: 7 Actividad:** Análisis formales y análisis semiótico. Práctica en el aula (en grupo): análisis de uso y técnico de un objeto y presentación. Presentación del tema 7 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17
- × **Semana: 8 Actividad:** Análisis contextuales: el objeto resultado de un entorno. Práctica en el aula (en grupo): análisis formal y comunicativo de un objeto y presentación. Presentación del tema 8 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17
- × **Semana: 9 Actividad:** Problemas de la interpretación: espectador/obra y autor/relato. Práctica en el aula (en grupo): análisis contextual. Presentación del tema 9. Entrega del Ejercicio 2. **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT6, CT17

III CRÍTICA DE DISEÑO

- × **Semana: 10 Actividad:** ¿Qué es crítica? Elementos de la crítica: análisis/interpretación y juicio/valoración. Presentación del tema 10. Explicación Ejercicio 3 (en grupo): un autor/estudio en su entorno y establecer un marco crítico para su trabajo **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 11 Actividad:** Funciones mediadoras de la crítica en la creación/producción. Ejercicio 3 (en grupo): a) recogida de información sobre un autor/estudio. Presentación del tema 11 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 12 Actividad:** Funciones mediadoras de la crítica en la recepción / educación. Ejercicio 3 (en grupo): b) documentación del espacio de trabajo de un autor / estudio. Presentación del tema 12 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT15, CT19, CT17
- × **Semana: 13 Actividad:** Tipo de crítica y usos sociales de la crítica Entrega Ejercicio 3. Presentación del tema 13. Explicación del Trabajo de curso: desarrollar más ampliamente alguno de los ejercicios anteriores o, alternativamente, desarrollar un trabajo sobre una de las temáticas tratadas en el bloque IV. **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE21.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT15, CT19, CT17

IV CRÍTICA CULTURAL Y CRÍTICA DE DISEÑO

- × **Semana:** 14 **Actividad:** Pensar/actuar en la cultura: la obra como producto de la crítica cultural y el diseño crítico. Presentación del tema 14 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT15, CT19, CT17
- × **Semana:** 15 **Actividad:** Diseño, tecnoesfera y socioambient. Práctica en el aula: presentación de un producto y argumentación de sus cualidades sostenibles. Presentación del tema 15 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT15, CT19, CT17
- × **Semana:** 16 **Actividad:** Diseño e identidad: globalidades y localidades. Práctica en el aula: presentación de un producto y argumentación de identidad local / global. Presentación del tema 16 **Lugar:** EINA **Material:** Reseña de lecturas. Casos de estudio **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT3, CT4, CT15, CT19, CT17
- × **Semana:** 17 **Actividad:** Prueba escrita. Entrega del trabajo de curso **Lugar:** EINA **Material:** Prueba escrita **Resultados de aprendizaje:** CE16.1, CE11.6, CE.11.7, CE12.1, CE12.2, CE19.2, CE19.3, CT1, CT2, CT3, CT15, CT19, CT17

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **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

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.2** Describir las diferentes tendencias en la didáctica del proyecto.
- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar las características comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los

diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Arte, diseño y sociedad

Dentro de la materia "Arte" (que comparte con las asignaturas "Introducción a la historia del arte y del diseño" e "Historia del arte y del diseño modernos") "Arte, diseño y sociedad" (ADS) incide en el diseño como hecho sociocultural y en la relación dinámica que mantiene con el conjunto de hechos análogos que llamamos arte. Para evitar redundancias con el resto de asignaturas de la materia, quedan fuera del ámbito de ADS las teorías aislacionistas del diseño y del arte (no así las teorías contextualistas e institucionales) así como las atribuciones estilísticas y los criterios de evaluación .

Objetivos formativos:

- ✘ Delimitar el campo de la práctica del diseño e identificar su posición relativa respecto a los campos del arte, la tecnociencia, y los entornos políticos y económicos.
- ✘ Entender los mecanismos fundamentales de producción de sentido y semiosis implicados en la práctica del diseño y su relación con los de las diferentes prácticas creativas.
- ✘ Evaluar la repercusión social como indicador de innovación en el proceso creativo.
- ✘ Localizar evidencias de mediación intercultural a través del diseño.

Código

200635

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Arte

Profesorado

[Octavi Rofes](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para Arte, Diseño y sociedad. Dado que se trata de una asignatura de formación

básica que se imparte en el primer semestre del primer curso del Grado en Diseño, los estudiantes que hayan cursado cualquier modalidad de bachillerato están calificados para cursarla.

Contenidos de la asignatura

- 1. Diseñar la vida social o el arte de vivir en sociedad** Asambleas y ensamblajes de humanos y no-humanos
- 2. Hacemos porque pensamos o pensamos porque hacemos?** El proceso de adquisición de habilidades. Técnicas y rutinas
- 3. La regulación del deseo** Distinción. consumo y competencia: cultura material y orden social
- 4. Primordialismo: reproducción social y producción de localidad** Tierra, sangre y casa: la naturaleza de la pertenencia
- 5. El calor de la cultura** Parámetros de confort y exigencias del gusto
- 6. Planificación, orden y disciplina** La articulación de espacio, poder y conocimiento en los modelos de ciudad
- 7. Auditorios. parlamentos y salas de espera** Cómo hacer públicas las cosas públicas
- 8. Figuras del consenso** Esquemas de síntesis y patrones culturales
- 9. Contenedores, colecciones y archivos** Formas de memoria y construcción de la temporalidad
- 10. La gestión de la muerte** Preservar y separar: el diseño del más allá

Seminario: las sesiones de seminario serán de análisis de proyectos de diseño y tendrán como hilo conductor la propagación del concepto "proyecto" entre diferentes ámbitos y disciplinas. El objetivo será identificar el papel del proyecto para definir los campos de la práctica artística y del diseño contemporáneos. A partir de casos de estudio se tratarán los siguientes aspectos:

- ✘ El proyecto como regulador: planificación y reserva.
- ✘ El proyecto y el idealismo: concepción y ejecución; *tekhné* y *empeiria*.
- ✘ El proyecto como canalizador de recursos.
- ✘ El proyecto como ámbito de cálculo: la evaluación y la toma de decisiones.
- ✘ El proyecto como actividad: compromiso, entusiasmo y confianza.
- ✘ El proyecto como bolsa de tiempo: intermitencia y reactivación.
- ✘ El proyecto como proliferación de conexiones.
- ✘ El proyecto como estilo de vida y proyecto de vida.
- ✘ Del proyecto de diseño a diseñar el proyecto.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

× Clases Teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados

Competencias: CE10, CE16, CE19, CT15

× Seminarios de discusión de textos y obras artísticas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de, textos y obras artísticas, y discusión crítica colectiva

Competencias: CE16, CE19, CT19, CT20

× Lectura de textos

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de lectura comprensiva de textos

Competencias: CE16, CE19, CT3

× Estudio

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes

Competencias: CE10, CT2

× Investigación de documentación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficos a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos **Competencias:** CT2, CT3

× Redacción de trabajos

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización

Competencias: CE16, CT2,CT3, CE19, CT20

× Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales

Competencias: CE10, CE16, CE19

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× Clases magistrales y debates en grupo combinado

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE19.4, CE19.5, CT15

Evaluación

MODALIDADES DE EVALUACIÓN.

- ✗ **Evaluación inicial.** Tendrá lugar durante las sesiones de acogida a partir de la lección inaugural.
- ✗ **Evaluación continuada.** Se llevará a cabo a través de dos actividades de aprendizaje: Actividades realizadas a partir de las lecturas de cada tema (20% de la nota final). Entrega del resultado del proceso de investigación de acuerdo con las pautas establecidas en las sesiones de seminario (40% de la nota final).
- ✗ **Evaluación final.** Se realizará mediante dos pruebas escritas en medios y al final del semestre referidas a los contenidos principales expuestos en las clases. Estas pruebas, individuales, representan el 40% de la nota final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Se considerará "No presentado" el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias.

En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades en las que no haya asistido.

La revisión ordinaria de las calificaciones se realizará la semana siguiente a la entrega de las correcciones.

Bibliografía y enlaces web

###Marco general Peter Sloterdijk. "Insulamientos: para una teoría de las cápsulas, islas e invernaderos" a *Esferas III*. Madrid: Siruela, 2004, pp. 237-282.

###Lecturas obligatorias de cada tema **Tema 1** Sharp, Lauriston R. "Hachas de acero para australianos de la edad de piedra" a Jesús Contreras (ed.) *Antropología económica, estudios etnográficos*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1981, pp: 149-161

Tema 2 Ingold, Tim. "Walking the Plank: Meditations on a Process of Skill" a *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and description*. Londres: Routledge, 2011, pp. 51-62.

Tema 3 Douglas, Mary. "El mal gusto en el mobiliario" a *Estilos de pensar*. Barcelona: Gedisa, 1998, pp. 65- 89.

Tema 4 Bourdieu, Pierre. "La casa o el món capgirat" a *Tres estudis d'etnologia de la Cabília*. València: Publicacions de la Universitat de València, 2009, pp. 59-78.

Tema 5 Greenberg, Clement. "Vanguardia y kitsch" a *La pintura moderna y otros ensayos*. Madrid: Siruela, 2006, pp. 23-44.

Tema 6 Paul Rabinow. "Ordonnance, Discipline, Regulation: Some Reflections on Urbanism" a Setha Low i Denise Lawrence-Zuñiga, *The Anthropology of Space and Place*. Malden: Blackwell, 2003, pp. 353-362.

Tema 7 Latour, Bruno. "From Realpolitik to Dingpolitik" a Bruno Latour i Peter Weibel (eds.)

Making Things Public. Cambridge : MIT Press ; [Karlsruhe, Germany] : ZKM/Center for Art and Media in Karlsruhe, 2005

Tema 8 Maurice Bloch, "What Goes Without Saying: The Conceptualization of Zafimaniry Society" a *How We Think They Think*. Boulder i Oxford: Westview Press, 1999, pp. 22-38.

Tema 9 Roger Sansi-Roca. "The Hidden Life of Stones: Historicity, Materiality and the Value of Candombé Objects in Bahia", ***Journal of Material Culture***, 2005, n.10, pp.139-155.

Tema 10 Belting, Hans. "Imagen y muerte:la representación corporal en las culturas tempranas (con un epílogo sobre la fotografía)" a *Antropología de la imagen*. Barcelona, Katz, 2007, pp. 177-232.

###Lectura complementaria al seminario:

Luc Boltanski i Éve Ciapello. ***El nuevo espíritu del capitalismo***. Madrid: Akal, 2002.

Programación de la asignatura

MODALIDADES DE EVALUACIÓN.

1. Evaluación inicial. Tendrá lugar durante las sesiones de acogida a partir de la lección inaugural.

2. Evaluación continuada. Se llevará a cabo a través de dos actividades de aprendizaje:

- ✘ Actividades realizadas a partir de las lecturas de cada tema (20% de la nota final).
- ✘ Entrega del resultado del proceso de investigación de acuerdo con las pautas establecidas en las sesiones de seminario (40% de la nota final).

3. Evaluación final. Se realizará mediante dos pruebas escritas en medios y al final del semestre referidas a los contenidos principales expuestos en las clases. Estas pruebas, individuales, representan el 40% de la nota final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Se considerará "No presentado" el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias.

En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades en las que no haya asistido.

La revisión ordinaria de las calificaciones se realizará la semana siguiente a la entrega de las correcciones.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.3** Esquematizar y elaborar mapas conceptuales a partir de la lectura de artículos de historia del arte y del diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar que comprenden de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE16.6** Localizar los conceptos clave y las principales líneas argumentales de un ensayo académico de teoría y crítica del arte y del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyección. Y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.4** Describir las características generales de los principales métodos y tendencias de la historia del arte y del diseño.
- × **CE19.5** Distinguir los diferentes enfoques a la hora de definir el objeto de estudio histórico del arte y del diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.
- × **CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Artes Gráficas

Los objetivos de la asignatura son los siguientes:

- ✘ Conocer los diversos procesos que integran un proyecto de diseño, y entender la relación de dependencia que existe entre ellos.
- ✘ Entender y conocer la relación profesional que existe entre el diseñador gráfico y los técnicos y proveedores.
- ✘ Entender y conocer las diversas vertientes que conforman los procesos de producción gráfica (el funcionamiento de las diferentes técnicas de impresión, el lenguaje específico de cada especialidad y los conocimientos técnicos básicos, para una mejor optimización del proceso de conceptualización del proyecto).
- ✘ Aprender la mejor manera de preparar originales para ser reproducidos.
- ✘ Aprender a trabajar con orden, disciplina y pulcritud.
- ✘ Conseguir la autogestión del estudiante en el diseño de impresos.

Código

200659

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Tecnología

Profesorado

[Lluc Massaguer](#)

[Anna Majó](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Se recomienda haber cursado en el segundo curso la Informática aplicada al diseño de texto e imagen.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

BLOQUE II: IMPRESIÓN

- × 2.1 Elementos básicos comunes en todos los sistemas de impresión
- × 2.2 Señales y elementos de control
- × 2.3 CMYK vs tintas planas
- × 2.4 Modos de reproducción

BLOQUE III: PAPEL

- × 3.1 Fabricación
- × 3.2 Características técnicas
- × 3.3. Clasificación

BLOC IV: SISTEMAS DE IMPRESIÓN 1

- × 4.1. Flexografía
- × 4.2. Serigrafía
- × 4.3. Tampografía
- × 4.4. Offset digital
- × 4.5. Impresión digital

BLOQUE V: SISTEMA DE IMPRESIÓN - OFFSET

- × 5.1 Características principales
- × 5.2 Proceso de funcionamiento
- × 5.3 Forma impresora de offset
- × 5.4 Incidencias en el proceso de impresión offset

###Bloque VI: Preimpresión

- × 6.1 Fiabilidad del color (Pantone, pruebas de color, calibrado de monitores)
- × 6.2 Documentos vectoriales vs. Imágenes basadas en píxeles
- × 6.3 Cómo preparar los documentos para llevar a la imprenta
- × 6.4 Imposición de páginas

BLOQUE VII: POSTIMPRESIÓN

- × 7.1 Manipulados de estructura
- × 7.2 Troqueles
- × 6.3 Acabados especiales
- × 6.4 Encuadernación

Metodología docente y actividades formativas

- × Exposiciones teóricas, por parte del profesorado.
- × Elaboraciones y exposiciones, por parte del estudiante.
- × Desarrollo de actividades prácticas.
- × Visitas externas.
- × Vínculo con la asignatura de proyectos.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Proceso de producción gráfica
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE1.6
- × Sistemas de impresión
Horas: 18h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4
- × Tintas
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE7.3
- × Modos de reproducción
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE7.3
- × Reimpresión
Horas: 24h
Resultados de aprendizaje: CE1.7
- × Acabados
Horas: 14h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4
- × Encuadernación
Horas: 12h
Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4
- × Visitas a profesionales
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE1.7

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Presentaciones y discusiones de los proyectos propuestos
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7
- × Ejercicios y proyectos en clase
Horas: 22h
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✗ Ejercicios y proyectos en clase

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE1.6, CE1.7, CE 3.1, CE3.7, CE7.7

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUA A TRAVÉS DE LOS SIGUIENTES CANALES:

Ejercicios prácticos - 40%

- ✗ Actividades en relación a los temas trabajados a nivel teórico
- ✗ Actividades en relación a las visitas fuera / visitas recibidas en EINA

Investigación grupo (formato compatible) - 3 fases - 30%

- ✗ Calidad de la información presentada
- ✗ Elaboración de la información
- ✗ Logro de los puntos requeridos en cada fase
- ✗ Profundización en el tema
- ✗ Fuentes utilizadas

Presentaciones orales grupo - 3 fases - 20%

- ✗ Elaboración de la información encontrada
- ✗ Profundización en el tema
- ✗ Fuentes utilizadas
- ✗ Modo de hacer la presentación (expresión oral, material complementario, proyecciones)
- ✗ Adecuación al medio (presentación oral)

Coevaluación - 5%

Autoevaluación - 5%

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO A LA TEORÍA IMPARTIDA EN CLASE:

- ✗ JOHANSSON Kaj, LUNDBERG Peter, RYBERG Robert. **Manual de producción gráfica.**
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

Programación de la asignatura

Programación aún con opción de cambios de calendario y distribución de temario

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ Semana: 1

Actividad: Introducción de la asignatura, Procesos de producción gráfica. Ejercicio: Escala de grises con gouache

Lugar: EINA

Material: Gouache blanco Talens, gouache negro Talens, pinceles de diferentes gruesos (uno muy fino y uno grueso), trapo para escurrir los pinceles, pote de vidrio para agua, regla metálica y escuadra, lápiz de punta fina, papeles blancos (folios), 2 cartulinas satinadas, tiralíneas (opcional) Para plafonar: papel vegetal A3, cartón pluma A3 de 3 mm, spray adhesivo fijo, cutter y cutting mate

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

✘ Semana 2

Actividad: Sistemas de impresión, señales y elementos de control, tintas. Ejercicio: Escala de grises con trama (puntos) y tramas digitales

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

✘ Semana: 3

Actividad: CMYK y tintas planas, Ejercicio: Escala de grises con trama manual

- ✘ Escala de grises con trama manual

Lugar: EINA

Material: Regla metálica y escuadra, lápiz de punta fina, papeles blancos (folios), 2 cartulinas satinadas, rotring 0,2 y tinta (en "Piera" hay). Para plafonar: papel vegetal A3, cartón pluma A3 de 3 mm, spray adhesivo fijo, cutter y cutting mate

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7, CE1.7

× **Semana:** 4

Actividad: Modos de reproducción, Papel, Ejercicio: Aplicación de color a escala de grises

Lugar: EINA

Material: Regla metálica y escuadra, lápiz de punta fina, papeles blancos (folios), 2 cartulinas satinadas, rotring 0,2 y tinta (en Piera tienen). Para plafonar: papel vegetal A3, cartón pluma A3 de 3 mm, spray adhesivo fijo, cutter y cutting mate

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 5

Actividad: Papel, Flexografía, Ejercicio: Círculo cromático hecho con canales de photoshop

Lugar: EINA

Material: Cuentahilos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 6

Actividad: Serigrafía, Tampografía, Ejercicio: Libro de gama con Illustrator

Lugar: EINA

Material: Cuentahilos

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 7

Actividad: Offset, Ejercicio: Pantone en cmyk y pantone sólido (flyer)

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE7.7, CE7.4

× **Semana:** 8

Actividad: Offset-digital, Impresión digital, Ejercicio: Degradados bitono y degradados cmyk (cartel)

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 9

Actividad: Imágenes vectoriales e imágenes basadas en píxeles, fiabilidad de color, Ejercicio: Tríptico

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE7.7

× **Semana:** 10

Actividad: Examen I, Ejercicio: Perfiles cmyk en fotografías según el soporte (prensa,

offset, estucado)

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: E7.3, CE7.4

× **Semana:** 11

Actividad: Manipulados de estructura y manipulados estéticos, Ejercicio: Troqueles metal

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 12

Actividad: Troqueles, imposición sencilla, Ejercicio: Troqueles láser

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 13

Actividad: Imposición y cálculos de desperdicio de papel, Ejercicio: Acabados especiales: relieve y estampación

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana:** 14

Actividad: Encuadernación. Ejercicios: Plegados

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE7.7

× **Semana** 15

Actividad: Examen II

Ejercicio: Preparación de características técnicas

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: E7.3, CE7.4

× **Semana** 16

Actividad: Visita a empresa de producción gráfica

Lugar: Emplazamiento externo

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.7, CE7.7

###Entregas

× **Semana** Semanales, de la semana 1 a la 15

Último día para entregar ejercicios atrasados 15 de enero

Reevaluación del 16 al 30 de enero

Lugar EINA

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × **CE1.5** 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.
- × **CE1.6** Aportar soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.
- × **CE1.7** Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultats d'aprenentatge

- × **CE3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear de manera verosímil anteproyectos de diseño.

Competencia

- × **CE7** Demostrar que entiende los materiales, sus calidades, los procesos y los costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje

- × **CE7.3** Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales.
- × **CE7.4** Describir los sistemas de transformación industrial de materiales para plantear proyectos de diseño.
- × **CE7.7** Usar los recursos que procuran las artes gráficas para el desarrollo de proyectos de diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

× **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Color y volumen

El curso se plantea como una introducción al estudio del color y el volumen, dentro del conjunto de asignaturas iniciales y comunes vinculadas a los medios de expresión, que tienen como objetivo general capacitar al alumno para la percepción, el análisis y la composición plástica en dos y tres dimensiones. Se divide en dos bloques interrelacionados y alternativos que tienen un carácter teórico y práctico.

Color:

Mediante las diversas prácticas y con el apoyo de las lecturas pertinentes se estudia cómo el color puede ser analizado a partir de sistemas teóricos que explican la relación entre matiz, valor tonal e intensidad cromática. Los estudiantes investigan el color dentro de los contextos de la luz, la textura, la forma y el espacio.

Volumen:

El uso de materiales diversos, procesos de transformación y sistemas constructivos elementales, acompañados de debates, sesiones explicativas, lecturas y visitas, tienen que servir a la iniciación del lenguaje básico de las relaciones entre forma y espacio, al estímulo de la percepción tridimensional y al fomento de criterios estéticos y posicionamientos críticos alrededor de la creación en tres dimensiones.

Código

200636

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Expresión artística

Profesorado

[Enric Mas i Barceló](#)

[Tània Costa](#)

Maestro de taller

Verónica González, Abel Vallhonestà

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Esta asignatura no tiene ningún requisito previo, se puede cursar sin haber estudiado nunca antes color y volumen.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE 1: COLOR

La percepción del color

- × Color, experiencia y significado. El fenómeno cromático y su estudio.
- × Teorías del color. Principios y sistemas de clasificación.

Dimensiones del color: Matiz, Luminosidad y Saturación

- × La luminosidad y los llamados colores acromáticos.
- × El matiz como rasgo definitorio del color.
- × La saturación. Relaciones con el matiz y la luminosidad. El concepto de valor tonal.

Relaciones cromáticas

- × Armonías y significado
- × Armonías y valor tonal. Relaciones de profundidad.

Color, diseño y arte

- × Color y objeto
- × Color en el espacio
- × Color e identidad

BLOQUE II: VOLUMEN

Percepción y manipulación del volumen Percepción y toma de conciencia de las características volumétricas y físicas de los elementos que nos rodean.

Análisis formal de los elementos volumétricos

- × El punto, la línea, el plano y la masa.
- × El lleno y el vacío. El juego positivo / negativo.
- × Peso y densidad. La estructura y el equilibrio.
- × Forma y textura.

Sistemas de generación de volumen

- × Talla, modelado y construcción
- × Representación, estilización y abstracción.
- × Escala y dimensión. Proyecto, realidad e irrealidad.

Volumen, diseño y arte

- ✘ Las formas tridimensionales y su interpretación. El objeto significativo. Lecturas y análisis crítico.
- ✘ Las relaciones entre las formas y su entorno. El punto de vista del espectador: Ubicaciones y distribución. Uso, posicionamiento y recorrido.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Clases magistrales en grupos combinados, con los marcos teóricos y comentarios de obras de arte relevantes para los contenidos de la asignatura.
- ✘ Lecturas y visitas comentadas.
- ✘ Explicación de los procedimientos característicos de las diferentes técnicas y materiales.
- ✘ Desarrollo de proyectos, personales y grupales, en relación a los contenidos de las sesiones teóricas y trabajo en el aula/taller con seguimiento periódico.
- ✘ Presentaciones periódicas de los trabajos.
- ✘ Realización de un dossier con imágenes de la totalidad de los trabajos de curso.

✘ Clases Teóricas

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales, comentario de obras relevantes y debate en grupos combinados

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15

✘ Seminarios

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Explicación de los procedimientos característicos de diferentes técnicas artísticas.

Competencias: CE4, CE22

✘ Realización de trabajos

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo y desarrollo de las diferentes técnicas expresivas presentadas en las clases teóricas.

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19

✘ Taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Realización en el aula de ejercicios dirigidos de aplicación de las técnicas de dibujo, color y volumen, y tutorías de seguimiento de la realización de trabajos personales

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19

✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de los trabajos con

evaluaciones individuales, grupales, autoevaluaciones y evaluaciones cruzadas.

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Introducción a la teoría del color
Horas: 2 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15
- × Introducción al matiz
Horas: 1h 30 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15
- × Introducción al valor tonal
Horas: 1h 30 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15
- × Introducción a la intensidad
Horas: 1h 30 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15
- × Introducción a las relaciones cromáticas
Horas: 2 **Resultados de aprendizaje:** CE3.6, CT15
- × Introducción al volumen
Horas: 2 **Resultados de aprendizaje:** CE22.2
- × Introducción al análisis formal de los elementos volumétricos
Horas: 1h 30
Resultados de aprendizaje: CE22.2
- × Introducción a las técnicas de generación de volúmen
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE22.2
- × Introducción al carácter significativo de las formas y los objetos
Horas: 1h 30
Resultados de aprendizaje: CE22.2
- × Introducción al espacio en relación al color y el volúmen de los elementos que se disponen en él
Horas: 1h 30
Resultados de aprendizaje: CE22.2
- × Introducción al color y el volúmen en relación al diseño de elementos de identidad
Horas: 1h 30
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CT15, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Escala cromática
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × Escala de grises
Horas: 2
Resultados de aprendizaje: CE3.6

- × Escala de saturación
Horas: 2
Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × Harmonía y significado
Horas: 2
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE3.7, CE4.5
- × Harmonía y valor tonal
Horas: 2
Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × El punto en el espacio
Horas: 2h 30
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Elementos lineales en el espacio
Horas: 1h 30
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × El plano como generador de volumen
Horas: 1h 30
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Sistemas aditivos y sustractivos en el trabajo con la masa
Horas: 6
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Construcciones y estructuras
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Representación **Horas:** 3
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Color, volúmen e identidad
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE4.4, CE22.2, CT10, CT19
- × Color, volúmen y objeto
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE3.7, CE4.5, CT10
- × Color, volúmen y espacio (instalación)
Horas: 4
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE4.5, CT10, CT15

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Desarrollo de la escala cromática
Horas: 2
Resultados de aprendizaje: CE3.6

- × Desarrollo de la escala de grises
Horas: 2
Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × Desarrollo de la escala de saturación **Horas:** 2
Resultados de aprendizaje: CE3.6
- × Desarrollo armonía y significado
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE3.5, CE4.5
- × Desarrollo de armonías y valores tonales
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE3.6, CE3.5, CE4.5
- × Desarrollo del punto en el espacio
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: C E3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo de elementos lineales
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo de formas volumétricas a partir del plano
Horas: 3
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo de los sistemas aditivos y sustractivos en el trabajo con la masa
Horas: 5
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2
- × Representación de construcciones y estructuras
Horas: 5
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo del trabajo de identidad **Horas:** 5
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Desarrollo del trabajo con objetos
Horas: 5
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Preparación y desarrollo de las instalaciones
Horas: 5
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.5, CE22.2
- × Visitas a exposiciones
Horas: 8
Resultados de aprendizaje: CT15, CT19, CE22.2
- × Lecturas
Horas: 8
Resultados de aprendizaje: CT10, CT19, CE22.2

✘ Investigación

Horas: 4

Resultados de aprendizaje: CT10, CT19, CE22.2

✘ Realización del dossier

Horas: 6

Resultados de aprendizaje: CT10, CT19, CE22.2

Evaluación

La evaluación será sumativa y formativa, con trabajos prácticos y teórico / prácticos que se recogerán en un portafolio y que supondrán el 90% de la nota. Cada trabajo tendrá su plazo de entrega. No se admitirán trabajos fuera de plazo, estableciéndose dos fechas de reevaluación intermedia para la recuperación de los trabajos suspendidos o no finalizados dentro de los plazos.

La calificación de los trabajos reevaluados hará media con la nota obtenida en la entrega inicial. En el caso de no haberse entregado el trabajo dentro del plazo esta media se va a hacer con un 0 con lo que el trabajo podrá optar a una calificación máxima de aprobado.

Los últimos trabajos no admiten recuperación.

Las visitas, la asistencia a las clases, así como la entrega puntual de los trabajos, serán obligatorios.

La actitud participativa, el trabajo en (y por) grupo, la iniciativa y las aportaciones espontáneas, y las presentaciones individuales y colectivas contribuirán a la evaluación y contarán un 10% de la calificación.

Para ser evaluadas, las pruebas de evaluación deberán cumplir unos requisitos de corrección en la presentación adecuados al contexto universitario.

En caso de ausencia en un día de examen o entrega se deberá llevar el certificado correspondiente y pactar la entrega de los trabajos pendientes con los profesores en cada caso.

La no presentación total o parcial de los trabajos así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".

El plagio y / o la copia no referenciada en una prueba de evaluación conducirá a la calificación de 0 en ese trabajo donde tal circunstancia sea detectada.

Bibliografía y enlaces web

✘ Pawlik, Johannes. *La Teoría del Color*. Barcelona: Paidós, 1996

✘ Gage, John. *Color y Cultura*. Madrid: Siruela, 1993

✘ Albers, Josef. *La interacción del color*. Madrid: Alianza Forma, 1998

✘ Itten, Johannes. *The Elements of Color*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1970

✘ Maderuelo, Javier. *El espacio raptado*. Madrid: Mondadori, 1990

- ✘ Berger, J. Christie, J. *Te mando este rojo Cadmio*. Barcelona. Actar. 2000
- ✘ Varinchon, Anne. *Colores: historia de su significado y fabricación*. Barcelona. Gustavo Gili. 2009
- ✘ Perec, Georges. *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos, 2001; ed. org. 1974
- ✘ Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998; ed. original 1960
- ✘ Guibert, Emmanuel. *La infancia de Alan. Según los recuerdos de Alan Ingram Cope*. Madrid: Sinsentido, 2013
- ✘ Tanizaki, Junichiro. *El elogio de la sombra*. Madrid: Siruela, 2013; ed. org. 1933
- ✘ Heideger, Martin. *Chillida-Heideger-Husserl. El concepto de espacio en la filosofía y la plástica del siglo XX*. Universidad del País Vasco, 1990
- ✘ Montaner, Josep M^a. *Ensayo sobre arquitectura moderna y lugar*. Universidade da Coruña. 1994

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ **Semana 1**

Introducción general y organización del curso **Lugar** Aula 4

Material Textos

Resultados de aprendizaje CE3.5, CT15

✘ **Semana 2 a 8**

La percepción del color y la percepción del volumen
performance

Lugar Aula 4

Material diverso

Resultados de aprendizaje CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE 4.5, CT10, CT15, CT19, CE22.2

✘ **Semana 8 a 13**

Análisis formal de los elementos volumétricos.
relaciones cromáticas

Lugar Aula 4

Material diverso

Resultados de aprendizaje CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19

✘ **Semana 13 a 16**

Color, volumen / Diseño y arte

Lugar Aula 4

Material diverso

Resultados de aprendizaje CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19

###ENTREGAS

× **Semana 8**

Entrega: 1ª reevaluación

Lugar Aula 4

Resultados de aprendizaje CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19

× **Semana 13**

Entrega: 2ª reevaluación

Lugar Aula 4

Resultados de aprendizaje CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19

× **Semana 17**

Entrega: entrega último proyecto

Lugar Aula 4

Resultados de aprendizaje CE3.5, CE3.6, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE22.2, CT10, CT15, CT19

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIA ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.5** Utilizar el lenguaje aplicando la relación entre el matiz, el valor tonal y la intensidad cromática.
- × **CE3.6** Aplicar el color de acuerdo a los sistemas teóricos que explican la relación entre el matiz, el valor tonal y la intensidad cromática.
- × **CE3.7** Demostrar criterios razonados en la elección de formatos, medidas y proporciones.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados del aprendizaje

- × **CE4.4** Representar, de acuerdo con las convenciones de dibujo, color y volumen, espacios, objetos y personas observadas del natural.
- × **CE4.5** Crear composiciones de poca complejidad en dos y tres dimensiones demostrando intención expresiva, habilidad compositiva y capacidad para la resolución formal.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados del aprendizaje

- × **CE22.2** Distinguir los potenciales comunicativos y expresivos de los diferentes códigos artísticos y sus formas de articulación para lograr resultados que correspondan a intenciones preestablecidas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **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.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Comisariado de Exposiciones de Diseño

Las exposiciones tanto permanentes como temporales relacionados con la cultura del diseño ofrecen un campo muy amplio y creciente de trabajo. El comisariado es una salida profesional que se puede convertir en una actividad regular o en una práctica puntual de un diseñador en cualquiera de sus especialidades. La asignatura interesa también a los futuros profesionales que se dediquen a la producción de exposiciones y la museografía (diseño expositivo, catálogos, comunicación). La realización de una exposición incluye tareas y habilidades muy diversas. El comisario debe ser capaz de crear un discurso, de hacer un proyecto viable, de comunicarlo y convencer a los posibles clientes y de negociar con los otros agentes que intervienen en la producción de la exposición. La asignatura pretende dar a conocer los procesos de comisariado de una exposición para ser capaz de plantearse y llevarla a cabo. El curso preparará al alumno para ser capaz de pensar, desarrollar y presentar un proyecto expositivo profesional.

Código

200674

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Uli Marchsteiner](#)

Idiomas

Inglés Castellano Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos técnicos, pero se requiere capacidad de análisis y de reflexión autónoma que lógicamente hace parte de la tarea del comisariado. Se desarrollará una lectura crítica de contenidos teóricos al mismo tiempo que se aprenderán metodologías y actuaciones concretas a la hora de organizar una exposición.

Contenidos de la asignatura

El curso se organiza en 10 sesiones lectivas:

- ✗ Introducción: ¿Qué hace un comisario de exposiciones?
- ✗ Historia de las exposiciones en general-del siglo IX al XI
- ✗ Tipologías y formatos de exposiciones - el marco organizativo
- ✗ Dentro del cubo blanco-el espacio expositivo de la modernidad hasta la actualidad
- ✗ La exposición como sistema productivo de diseño
- ✗ Responsabilidad y campos de actuación del comisariado
- ✗ Elementos expositivos I: Vitrinas y expositores
- ✗ Elementos expositivos II: Marcos y cuadros
- ✗ Elementos expositivos III: Metodologías de representación
- ✗ La exposición interactiva: El binomio comisario-artista

Paralelamente se realizarán ejercicios de análisis e interpretación de textos fundamentales sobre conceptos de estética y su representación en el contexto expositivo. Serán trabajos de redacción y presentación en clase.

PROYECTO:

Se concebirá una exposición en toda su amplitud de comisariado: Desde el planteamiento conceptual, la creación de un guión expositivo, investigar y organizar los contenidos (documentación, préstamos, textos, referencias,...), redactar los contenidos para cada ámbito expositivo, calcular un presupuesto, conceptualizar la escenografía del espacio, hasta generar textos de difusión en los medios, entre otros.

El tema que trata esta exposición puede ser propuesta por el alumno o en caso de duda, propuesto por el profesor, pero siempre vinculado con la cultura del diseño y su relación con la sociedad contemporánea.

Metodología docente y actividades formativas

Esta asignatura une las clases lectivas más teóricas con un proyecto expositivo en concreto. Como parte íntegra del curso se organizarán visitas a centros culturales y museos, para conversar también con comisarios vinculados (MACBA, Fundació Tàpies, Museu del Disseny,...)

El alumno recibirá toda la información para llevar a cabo tanto el análisis como el proyecto expositivo. Se harán tutorías continuas y evaluaciones en cada etapa del proyecto y se requerirá una activa participación en clase.

Evaluación

La nota final se compondrá del proyecto de comisariado (exposición) que contará un 70%, por participación activa en clase y presencia en los museos y centros visitados 30% (hacer apuntes, expresar opinión,...) Si el alumno falta más de 5 veces a clase sin comprobante se le rebajará la nota final.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Hall, Margaret: *On Display : a design grammar for museum exhibitions* / Margaret Hall, London : Lund Humphries, 1987 (localizable por la UAB)
- ✘ O'Doherty, Brian: *Dentro del cubo blanco. Notas sobre el espacio expositivo* Murcia, CENDEAC, 2011 (en la biblio de EINA)
- ✘ Allwood, John: *Exhibition planning and design : a guide for exhibitors, designers and contractors* /London 1989 (localizable por la UAB)
- ✘ Colli, Stefano: *Espacio-identidad-empresa : arquitectura efímera y eventos corporatives*, Gustavo Gili, Barcelona, 2003 (en la biblio de EINA)
- ✘ Marchsteiner, Uli (y otros editores): *Erlauf erinnert-Contemporary History, Commemorative Culture, and Public Art*, Vienna 2016 (en la biblio de EINA)
- ✘ Marchsteiner, Uli: *The Cuckoo Syndrome* Catàleg Exposició, Vienna, 2012 (en la biblio de EINA)
- ✘ Marchsteiner, Uli: *La utilitat del buit* Catàleg Exposició, Barcelona, 2008, (en la biblio de EINA)
- ✘ Marchsteiner, Uli: *UMD/C- uli Marchsteiner, designer/curator* Catàleg exposició, Barcelona 2005, (en la biblio de EINA)

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE1.2.** Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios como productos industriales o servicios distinguiendo y valorando sus aportaciones innovadoras

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Creación Digital

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 sinfín de especialidades, tradiciones y metodologías de trabajo distantes y, en principio, sin demasiados puntos en común. Con el fin de filtrar la materia de estudio, en esta asignatura daremos prioridad a aquellos elementos que de alguna manera u otra son prototípicos del lenguaje digital como la interactividad, los soportes audiovisuales, y las redes de comunicación, entre otros. La asignatura persigue un doble objetivo. En primer lugar, trabajar los diferentes medios y recursos desde el punto de vista del especialista. El audio, el vídeo, la luz, la programación o la electrónica son disciplinas independientes y como tales deberemos tratarlas. En segundo lugar, y este es el objetivo final de la asignatura, orquesta todos estos recursos multimedia desde una visión integradora e interdisciplinaria, tratando el conjunto de medios como una paleta de colores a disposición de un proyecto y una idea. Creación digital tiene un carácter práctico y está especialmente diseñada para alumnos interesados en las posibilidades expresivas y de integración interdisciplinaria de los proyectos multimedia. En la asignatura se profundizará en el uso de programas específicos para la generación de recursos multimedia pero, sobre todo, se trabajará con software de código abierto que permita integrar los diversos medios y la programación de forma asequible como Processing o Arduino. Asimismo prestaremos especial atención a las interacciones entre el mundo físico y el virtual ampliando el campo de acción a los objetos, las instalaciones, la arquitectura, las exposiciones o el espacio escénico. En este sentido, existe la posibilidad de seleccionar proyectos de los alumnos para su exhibición pública en festivales, centros expositivos o soportes urbanos.

Código

200675

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Santi Vilanova](#)

Idiomas

Catalán Castellano Inglés

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos específicos para la asignatura. Sin embargo, se valorará la experiencia con editores de imagen, vídeo o audio así como unos mínimos conocimientos en algún lenguaje de programación. La asignatura está diseñada para alumnos con diversas trayectorias e intereses y tiene un claro perfil interdisciplinario. 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.

Contenidos de la asignatura

CASOS DE ESTUDIO

A través del análisis de distintos trabajos de referencia en diversos campos de la creación multimedia, tomamos conciencia de las posibilidades expresivas del medio y permitimos una lectura crítica de la aplicación de las tecnologías en cada caso. Dividiremos los casos de estudio en las siguientes categorías:

- ✘ Creación audiovisual
- ✘ Escenografía digital y museografía
- ✘ Interactividad física
- ✘ Redes y visualización de datos
- ✘ Electrónica, óptica y mecánica

Ejercicio 1: Análisis de una obra multimedia. Documento en formato digital.

- ✘ Investigación en las fuentes documentales y la bibliografía
- ✘ Análisis exhaustivo de la obra
- ✘ Descripción conceptual, técnica y valoración personal

SOPORTES DIGITALES

Mediante la experimentación práctica y los ejercicios colectivos, comprenderemos el funcionamiento y las posibilidades expresivas que nos ofrecen las herramientas digitales y audiovisuales.

- ✘ Imagen: videoproyectores y pantallas
- ✘ Sonido: sistemas de audio
- ✘ Luz: incandescencia, láser y leds.
- ✘ Microcontroladores: Arduino, sensores y actuadores
- ✘ Software: entornos de "creative coding" y manipulación audiovisual en tiempo real

CREACIÓN AUDIOVISUAL

Más allá de los gráficos para televisión, las herramientas digitales nos ofrecen

posibilidades expresivas relacionadas con la creación en tiempo real, la imagen generativa y la proyección sobre volumetría.

- ✘ Imagen, volumen, y punto de vista: Mapping
- ✘ Formatos no convencionales: media-fachadas y mapeado de píxeles.
- ✘ Video en tiempo real: VJ
- ✘ Gráficos y audio generativos **Ejercicio 2:** Mapping de video
- ✘ Definición de las características conceptuales del proyecto
- ✘ Definición de los formatos y soportes, y relación con el espectador
- ✘ Ejecución del proyecto técnico
- ✘ Creación de los contenidos audiovisuales
- ✘ Puesta en escena y exposición pública.

INTERACTIVIDAD

Los nuevos procesos de interacción nos pueden ayudar a establecer vínculos gestuales entre las tecnologías y las personas. Exploraremos técnicas emergentes de interacción física que nos permitan crear proyectos centrados en la experiencia de los usuarios, la comunicación y la narrativa.

- ✘ Mouse y teclado
- ✘ Análisis de audio
- ✘ Visión por computadora
- ✘ Sensores y actuadores
- ✘ Comunicación y redes

Ejercicio 3: Instalación, performance u objeto interactivo.

- ✘ Definición de las características conceptuales del proyecto
- ✘ Definición de los formatos y soportes, y relación con el espectador
- ✘ Creación de los contenidos audiovisuales
- ✘ Creación de los sistemas de interacción
- ✘ Testeo y debugging
- ✘ Puesta en escena y exposición pública

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Creación de un espacio de trabajo común donde experimentar con los usos expresivos de las nuevas tecnologías
- ✘ Clases teóricas donde se sitúan los temas en la tradición histórica del medio
- ✘ Creación de espacios de debate, análisis crítico y concreción conceptual
- ✘ Horizontalidad, participación, aprendizaje colectivo y trabajo en equipo
- ✘ Enfoque práctico y transdisciplinario, orientado a la realización de proyectos
- ✘ Sesiones dirigidas por aprender las técnicas necesarias para desarrollar cada uno de los ejercicios

- ✗ Asistencia a actividades extra-académicas relacionadas con la materia
- ✗ Recursos para el autoaprendizaje

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades dirigidas

- ✗ Clases teóricas. 12h.
- ✗ Taller de tecnología. 12h.
- ✗ Evaluación. 6h.

Actividades supervisadas

- ✗ Tutorías de seguimiento de los proyectos. 12h.
- ✗ Ejercicios de programación a clase. 12h.

Actividades autónomas

- ✗ Información y documentación
- ✗ Elaboración de proyectos
- ✗ Asistencia a eventos, exposiciones, conferencias ...

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y los progresos del alumno de forma individualizada.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 75% de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine ya la defensa oral de los proyectos. El 25% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 25%, el 10% corresponde a la asistencia.

Para la evaluación se dispondrán de tres notas principales y dos secundarias

Principales:

- ✗ Trabajo de análisis de una obra multimedia
- ✗ Proyecto 1: Mapping audiovisual.
- ✗ Proyecto 2: Instalación, performance u objeto interactivo.

Secundarias:

- ✗ Creación de un loop de animación para una mediación fachada
- ✗ Asistencia a una actividad extra-académica relacionada con la disciplina (exposición, festival, obra escénica, concierto, conferencia ...) y exposición o debate en clase.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Maeda, John. *Las Leyes de la simplicidad*, Barcelona, Gedisa, 2006 Una pequeña guía de 10 puntos esenciales en un proyecto de diseño. A cargo del diseñador y programador John Maeda.
- ✘ Moggridge, Bill. *Designing Interactions*. MIT Press, 2007. *Designing Interactions* nos presenta el trabajo de 40 diseñadores influyentes que han dado forma a la manera en la que interactuamos con las tecnologías
- ✘ Casey Reas & Ben Fry. *Getting Started with Processing*. O'Reilly Media, 2010 Una introducción concisa a Processing y sus posibilidades expresivas en el campo de los gráficos interactivos.
- ✘ Banzi, Massimo. *Getting Started with Arduino*. O'Reilly Media, 2011 Guía introductoria al mundo de Arduino, la electrónica básica y el diseño de objetos interactivos
- ✘ Manovich, Lev. *El Lenguaje de los nuevos medios*. Paidós, 2005. La primera teoría rigurosa y sistemática de los nuevos medios, ubicándolos en la historia de las culturas mediáticas y visuales de los últimos siglos.

RecursosWeb

- ✘ Casos de estudio:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=GfoqiyB1ndE>
 - <https://vimeo.com/64624233>
 - <https://vimeo.com/24642623>
 - <https://vimeo.com/15645988>
- ✘ Blogs:
 - <http://www.creativeapplications.net>
 - <http://www.dataisnature.com/>
 - <http://we-make-money-not-art.com/>
- ✘ Estudios:
 - <http://www.artcom.de/>
 - <http://marshmallowlaserfeast.com/>
 - <http://mediainteractivedesign.com/>
 - <http://www.espadaysantacruz.com/>
- ✘ Medialabs y festivales multimedia en Barcelona:
 - <http://www.hangar.org>
 - <http://www.telenoika.net/>
 - <http://www.theinfluencers.org>
 - <http://www.offf.ws>
 - <http://fablabbcn.org/>
- ✘ Internacionales:
 - <http://resonate.io/>
 - <http://www.aec.at/festival/en>
 - <http://www.transmediale.de>
 - <http://www.kernelfestival.net>

- × Recursos de aprendizaje:
<http://processing.org/tutorials/>
<http://arduino.cc/en/Tutorial/HomePage>
<http://www.openprocessing.org/>

Programación de la asignatura

- × **Semana 1** : Presentación de la materia y análisis de los primeros casos de estudio
- × **Semana 2** : Casos de estudio. Enunciado del primer ejercicio.
- × **Semana 3** : Taller de Tecnología. Soportes digitales: Video.
- × **Semana 4** : Casos de estudio. Entrega y exposición del primer ejercicio y debate en clase.
- × **Semana 5** : Mapping + Enunciado del segundo ejercicio
- × **Semana 6** : Mapping
- × **Semana 7** : Video en tiempo real
- × **Semana 8** : Taller de tecnología. Soportes digitales: Audio.
- × **Semana 9** : Entrega y exposición del segundo ejercicio.
- × **Semana 10** : Taller de tecnología. Soportes digitales: Luz. Enunciado ejercicio voluntario.
- × **Semana 11** : Introducción a Processing. Interactividad: Mouse y teclado
- × **Semana 12** : Interactividad: Análisis de audio
- × **Semana 13** : Interactividad: Visión por Computadora. Enunciado del proyecto final.
- × **Semana 14** : Interactividad: Visión por Computadora. Kinect.
- × **Semana 15** : Taller de tecnología. Arduino + actuadores
- × **Semana 16** : Taller de tecnología. Arduino + sensores
- × **Semana 17** : Interactividad: Arduino
- × **Semana 18** : Tutorías Proyecto Final
- × **Semana 19** : Tutorías Proyecto Final
- × **Semana 20** : Presentaciones Proyecto Final

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión multimedia, de

técnicas de representación y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades multimedia y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.
- × **CE3.3** Aplicar los diferentes procedimientos multimedia en función de las necesidades comunicativas y expresivas del proyecto de diseño.
- × **CE3.4** Utilizar los diferentes procedimientos y técnicas digitales adaptándolos a los requerimientos del proyecto.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión digital (programación, interacción y recursos multimedia) para desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación multimedia (maquetación, animación, imagen, texto, video, audio, etc.).
- × **CE4.2** Utilizar los recursos expresivos de la programación para la generación de animaciones.
- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, performance, etc.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.3** Combinar las técnicas tradicionales con los medios digitales.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes multimedia para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes multimedia con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **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.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las

calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Creación Tipográfica

La asignatura se divide en dos bloques, una parte teórica e histórica, y otra práctica. Se ofrece una aproximación a la letra y su diseño a partir de su estudio evolutivo, sin olvidar la influencia de las tecnologías utilizadas en su construcción a lo largo de la historia, y finalmente se introducen las técnicas y los recursos necesarios para su creación mediante las herramientas digitales disponibles en la actualidad. Los objetivos del primer bloque se orientan inicialmente hacia el conocimiento de la arquitectura de la letra y de la terminología de sus componentes estructurales, que permitirán asimilar los contenidos generales del curso, orientados hacia el estudio histórico de la forma letra desde sus primeras manifestaciones en las inscripciones sobre piedra, hasta las formas tipográficas actuales diseñadas en el ámbito digital. El curso en el segundo bloque se plantea como un taller en el que se trabaja la creación de caracteres alfabéticos desde diferentes ópticas estructurales, siempre en función de su aplicación final en el entorno del diseño gráfico.

Código

200676

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Albert Corbeto](#)

[Andreu Balius](#)

Idiomas

Castellano Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

- ✘ 1.1. Introducción a la tipografía: anatomía y arquitectura de la letra tipográfica. La forma de la letra y su terminología. Familias, fuentes y estilos.
- ✘ 1.2. La tecnología tipográfica. Estudio de los procesos tecnológicos que han permitido a lo largo de la historia la creación de las letras tipográficas. Se analizan los métodos y las técnicas que desde la invención de la imprenta, y a lo largo de cuatro siglos, permitieron la fabricación de las letras, así como los nuevos procesos frutos de la mecanización y la posterior revolución digital.
- ✘ 1.3. La escritura y el alfabeto. Aproximación a las primeras manifestaciones escritas y la posterior aparición de los alfabetos. Influencia de las técnicas de escritura y de los utensilios utilizados en la forma y características de las letras.
- ✘ 1.4. Historia y evolución de las letras mayúsculas y minúsculas, desde las capitales epigráficas de la época clásica hasta la aparición de la escritura carolingia, entendida como origen y fundamento de lo que conocemos actualmente como letra tipográfica.
- ✘ 1.5. De la escritura manual a la escritura tipográfica. La invención de la imprenta y la influencia de las formas caligráficas en la creación de las primeras letras tipográficas.
- ✘ 1.6. De la letra gótica a las romanas de inspiración humanística. La romana antigua clásica y su pervivencia.
- ✘ 1.7. Las primeras respuestas racionales hacia la tradición clásica de inspiración caligráfica y su evolución hasta la aparición de las llamadas letras de estilo moderno.
- ✘ 1.8. Las letras surgidas de la Revolución Industrial. La aparición de los nuevos diseños inspirados en los estilos modernos adaptados a las nuevas necesidades sociales: las letras negritas, lineales, egipcias y de palo seco.
- ✘ 1.9. Reacciones con los estilos modernos del período industrial y la voluntad de retorno a las formas clásicas: las letras elzevirianas y las tipografías de las nuevas imprentas artesanales.
- ✘ 1.10. Mecanización e historicismo tipográfico. La necesidad de estudiar, entender y recuperar los diseños del pasado para satisfacer las necesidades de los nuevos sistemas de impresión. La irrupción del diseñador como responsable de las formas de las letras.
- ✘ 1.11. Vanguardia y tipografía. La participación de los artistas en la concepción de la letra. La Nueva Tipografía.
- ✘ 1.12. La adaptación de la tipografía en las nuevas tecnologías. La Revolución digital y la influencia de los diseños de letras del pasado en la creación tipográfica actual.

BLOQUE II

Parte teórica

- ✘ Escritura-Caligrafía-Lettering-Tipografía. Relaciones y divergencias.
- ✘ El Alfabeto como sistema. Introducción al diseño de alfabetos. Sistemas de

escritura.

- ✗ Metodologías en la creación de tipografía: fase conceptual y documental.
- ✗ Metodologías en la creación de tipografía: fase de exploración formal.
- ✗ Métodos y procesos de digitalización.
- ✗ Proporciones. Relaciones formales. Macrotipografía - microtipografía
- ✗ Legibilidad y valor de uso de la tipografía.
- ✗ Muestra de letra. Valores funcionales y expresivos.

Parte práctica

- ✗ Desarrollo de un ejercicio de rotulación / Lettering
- ✗ Desarrollo de una tipografía a través del dibujo de cada uno de sus caracteres, cifras y signos básicos.
- ✗ Producción de la tipografía para su uso en la composición de texto.
- ✗ Aplicación gráfica de la tipografía: Muestra de letra / librito de muestra de uso.

Evaluación

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. Los profesores harán un seguimiento de la evolución y los progresos del alumno mediante los trabajos de curso, la asistencia y la participación en clase. La nota final será la media de los dos bloques, siempre y cuando se hayan aprobado. La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. La falta de asistencia no justificada de más del 25% de las clases conlleva un no presentado. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia del alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia. Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 75% de la nota corresponde al nivel de resolución de los proyectos o trabajos solicitados. El 25% de la nota corresponde a la asistencia y el seguimiento y participación activa en las clases y talleres prácticos. Los estudiantes que no presenten los trabajos de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No presentado".

Trabajo y examen del primer bloque

Se establece la realización de un trabajo a partir de la lectura de un libro a elegir de la bibliografía general, o bien otras obras sobre tipografía que hayan recibido el visto bueno del profesor.

Ejercicio: La extensión del trabajo escrito será de 3 a 5 folios, en el que el alumno debe saber analizar de forma sintética la lectura realizada y aportar unas conclusiones al contenido de la obra. Se deberá citar la bibliografía consultada, ya sea material impreso o enlaces web.

Objetivo: el objetivo de este ejercicio es familiarizar a los estudiantes con la principal bibliografía dedicada al estudio de la letra y de la historia de las formas tipográficas, y a la vez potenciar sus capacidad para reflexionar y explicar de forma clara y argumentada sus ideas y conocimientos. La fecha límite de entrega de este trabajo será el día 19 de diciembre.

Examen: Al final de curso se realizará un examen escrito en el aula que consistirá en desarrollar un tema a elegir entre las dos opciones diferentes a elegir. Se ofrecerá libertad para tratar y desarrollar el aspecto que se considere oportuno dentro del marco establecido en el título del tema propuesto. La realización de este trabajo escrito se vinculará con los contenidos expuestos en clase, que se podrán ampliar con la bibliografía general. La fecha del examen será el día 9 de enero de 2015.

Trabajos del segundo bloque

Desarrollo de un ejercicio de lettering (rotulación) con fines de comunicación de marca. Aplicación simulada del resultado.

Diseño de una tipografía, a partir de unos parámetros establecidos, con su aplicación final en una muestra de letra (type specimen) donde se deberá explicar sus particularidades formales y funcionales, así como mostrar el proceso de desarrollo de manera visual y explícita. Para el desarrollo del proyecto se establecerá un mínimo de caracteres a diseñar, en caja alta y baja, las cifras y signos de puntuación. Se harán entregas parciales a lo largo del proceso de trabajo.

Objetivo: Entender, experimentar y conocer los procesos y la metodología para la creación de tipografía.

Metodología: Fases del proceso de trabajo

- ✘ Documentación y búsqueda de material.
- ✘ Estudio y análisis de los ejemplos seleccionados.
- ✘ Fase de exploración formal y concreción de la propuesta.
- ✘ Fase de digitalización y diseño.
- ✘ Fase de producción.
- ✘ Diseño de una muestra de letra / type specimen siguiendo las pautas establecidas.
- ✘ Presentación pública y entrega del proyecto (papel y digital).

Calendario del ejercicio:

- ✘ 19/9: Clase teórica: Escritura-Caligrafía-Lettering-Tipografía. Relaciones y divergencias. Ejemplos y estudios de caso. Propuesta de ejercicio Lettering. Inicio ejercicio (fase preliminar - esbozos)
- ✘ 26/9: Fase de concreción de la propuesta e inicio proceso de digitalización. Método para la digitalización. Traducción de la propuesta de analógica a digital.
- ✘ 3/10: Fase final. Refinamiento de la palabra / logotipo y aplicación simulada.
- ✘ 10/10: Entrega ejercicio Lettering con aplicación simulada. Presentación de la propuesta y comentario en grupo.
- ✘ 17/10: Clase teórica: El Alfabeto como sistema. Introducción al diseño de alfabetos.

Inicio ejercicio de creación del alfabeto. Metodología de trabajo. Fase conceptual y documental.

- × 24/10: Fase de exploración formal - esbozos. Petición de una palabra clave (que incluye carácter con ascendente y descendente).
- × 31/10: Fase de concreción de la propuesta tipográfica. Entrega parcial. Inicio fase de digitalización de la palabra clave (FontLab).
- × 7/11: Taller de creación del alfabeto. Metodología de trabajo. Creación de caracteres derivados.
- × 14/11: Taller de creación del alfabeto. Correcciones grupo. Entrega parcial 1
- × 21/11: Taller de creación del alfabeto. Correcciones ópticas. Correcciones individuales y en grupo.
- × 28/11: Taller de creación del alfabeto. Correcciones individuales y en grupo.
- × 05/12: Taller de creación del alfabeto. Fase de producción: Métrica (espaciado y kern)
- × 12/12: Taller de creación del alfabeto. Fase de producción: Programación OpenType y generación de la fuente digital. Entrega parcial 2
- × 19/12: Taller de creación del alfabeto. Fase de test. Diseño de una muestra de letra donde se presenta la tipografía.
- × 09/01: Taller de creación del alfabeto. Correcciones finales. Diseño de una muestra de letra donde se presenta la tipografía.
- × 16/01: Muestra de letra (Type specimen). Correcciones finales.
- × 23/01: Entregas. Entrega de la muestra de letra con la aplicación del alfabeto, en papel y en PDF. Entrega de una breve memoria donde se explica el proceso realizado (bocetos, muestras, referencias, resultados, detalles, ...)

Bibliografía y enlaces web

LIBROS DE CONSULTA

- × Baines, Phil; Haslam, Andrew, *Tipografía: Forma, función y diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- × Blackwell, Lewis, *Tipografía del siglo XX*, 3a ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- × Bringhurst, Robert, *The elements of typographic style* (version 4.0), Hartley & Marks publishers, Vancouver, 2012.
- × Bringhurst, Robert, *Los elementos del estilo tipográfico*, Librería/Fondo de Cultura Económica, México, 2008.
- × Burke, Christopher, *Paul Renner, maestro tipógrafo*, Campgràfic, València, 2000.
- × Burke, Christopher, Active literature. *Jan Tschichold and New Typography*, Hyphen Press, Londres, 2007.
- × Carter, Harry, *Orígenes de la tipografía. Punzones, matrices y tipos de imprenta* (siglos XV y XVI), Ollero & Ramos, Madrid, 1999.
- × Cerezo Arillo, José María, *Diseñadores en la nebulosa: el diseño grafico en la era digital*, Biblioteca Nueva, Madrid, 1997.
- × Corbeto, Albert, *Tipos de imprenta en España*, Campgràfic, València, 2011.

- ✗ Corbeto, Albert, ***Daniel B. Updike, impresor e historiador de la tipografía***, Campgràfic, València, 2011.
- ✗ Corbeto, Albert; i Marina Garone, ***Història de la tipografia. L'evolució de la lletra des de Gutenberg fins a les fonderies digitals***, Pagès Editors, Lleida, 2012.
- ✗ Gaskell, Philip, ***Nueva introducción a la bibliografía material***, Trea, Gijón, 1999.
- ✗ Kinross, Robin, ***Tipografía moderna. Un ensayo histórico crítico***, Campgràfic, València, 2008.
- ✗ Lawson, Alexander, ***Anatomy of a Typeface***, David R. Godine, Boston, 1990.
- ✗ Moran, James, ***Stanley Morison: his typographic achievement***, Lund Humphries, Londres, 1971.
- ✗ Mosley, James, ***Sobre los orígenes de la tipografía moderna***, Campgràfic, Valencia, 2010.
- ✗ Noordzij, Gerrit, ***El trazo. Teoría de la escritura***, Campgràfic, València, 2009.
- ✗ Pohlen, Joep, ***Fuente de letras***, Taschen, 2011.
- ✗ Pujol, Josep M, "Jan Tschichold y la tipografía moderna", dins ***Jan Tschichold. La nueva tipografía***, Campgràfic, València, 2003.
- ✗ Pujol, Josep M, "De William Morris a Stanley Morison", dins ***Stanley Morison, Principios fundamentales de la tipografía***, Ediciones del Bronce, Barcelona, 1998, pp. 11-90.
- ✗ Rafaeli, Ari, Book Typography, ***The Oak Knoll / The British Library***, New Castle / Londres, 2005.
- ✗ Smeijers, Fred, ***Counterpunch, making types in the XVI century, designing typefaces now***, Hyphen Press, Londres, 1996.
- ✗ Southall, Richard, ***Printer's type in the twentieth century. Manufacturing and design methods***, The British Library / Oak Knoll Press, Londres & New Castle, 2005.
- ✗ Updike, Daniel B., ***Printing Types: their History, Forms and Use (A Study in Survivals)***, Harvard University Press, Cambridge, Mass., 1922.

ENLACES WEB

- ✗ [Unostiposduros](#)
- ✗ [typefoundry](#)
- ✗ [peter_bilak](#)
- ✗ [typedia](#)
- ✗ [typophile](#)
- ✗ [ilovetypography](#)
- ✗ [adobe.com/type/topics](#)
- ✗ [diacritics.typo.cz](#)
- ✗ [decodeunicode](#)
- ✗ [atypi](#)

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
- × **CE6.2** Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología

de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
- × **CE9.2.** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector

profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutiva y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Dibujo Básico

Dibujo Básico se encuentra dentro de la materia de Expresión Artística, es una asignatura de carácter teórico- práctico, que pretende dotar al alumno de los conocimientos necesarios para poder representar, a mano levantada, el mundo que lo rodea y sus ideas con claridad y seguridad.

El alumno aprenderá a realizar croquis y dibujos más descriptivos y elaborados, en función de las necesidades de la representación, tanto sean académicas como profesionales.

En la asignatura se plantea el dibujo como herramienta de representación y, a la vez, de conocimiento.

Código

200637

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Expresión artística

Profesorado

[Mar Saiz](#)

Apoyo a la docencia

Francesc Artigau

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos ni hay que haber cursado anteriormente clases de dibujo para cursar esta asignatura.

Contenidos de la asignatura

1. Croquis.
2. Trazo
3. Proporciones y escala.
4. Volumetría.
5. Estructura geométrica y perspectiva.
6. Incidencia de la luz. Valores tonales. Textura
7. Composición y formato.
8. Técnicas del dibujo.
9. Temas: Figura humana. Objetos. Espacio.
10. Usos y funciones del dibujo. Comunicación y expresión.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Se realizarán clases teóricas sobre los diferentes contenidos de la asignatura con el apoyo de imágenes de obras de arte relevantes, que serán analizadas y comentadas por la profesora como por los estudiantes.
- ✘ Se explicarán los procedimientos y técnicas del dibujo para ser posteriormente aplicadas a los ejercicios en el aula y en el trabajo autónomo.
- ✘ Los ejercicios en el aula serán supervisados por la profesora con comentarios in situ. También se realizarán tutorías de seguimiento de los trabajos autónomos durante las clases, así como presentaciones individuales y colectivas del Cuaderno, de la Carpeta y del Trabajo Final.
- ✘ El trabajo autónomo consistirá en la elaboración de un cuaderno de dibujo y de una carpeta donde se desarrollarán los conocimientos adquiridos al aula. También se realizará un trabajo final, donde el estudiante podrá demostrar el grado y calidad de adquisición de las competencias del curso.
- ✘ Clases Teóricas
ECTS: 15%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge:Clases magistrales, comentario de obras relevantes y debate en grupos combinados.
Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15
- ✘ Seminarios
ECTS: 15%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Explicación de los procedimientos característicos de diferentes técnicas artísticas.
Competencias: CE4, CE22
- ✘ Realización de trabajos
ECTS: 50%
Metodologia d'ensenyament /aprenentatge: Trabajo autónomo y desarrollo de las diferentes técnicas expresivas presentadas en las clases teóricas.

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15 CT19

× Taller

ECTS: 15%

Metodología d'ensenyament /aprenentatge: Realización en el aula de ejercicios dirigidos de aplicación de las técnicas de dibujo y tutorías de seguimiento de la realización de trabajos personales.

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19

× Evaluación

ECTS: 5%

Metodología d'ensenyament /aprenentatge: Presentaciones individuales de los contenidos del Portafolio y rueda de valoraciones.

Competencias: CE3, CE4, CE22, CT10, CT15, CT19

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× Introducción al dibujo de observación

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

× Clase teórica. El croquis.

Horas: 1h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

× Clase magistral. Figura humana.

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

× Clase teórica. Figura humana. Objetos. Espacio

Horas: 1h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

× Clase magistral. El cuaderno del dibujo

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

× Clase magistral. Técnicas de dibujo

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

× Objetos. Estructura geométrica

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

× Clase magistral. Representación del espacio. Perspectiva

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

× Clase teórica. Proporciones y escala. Figura humana. Objetos. Espacio

Horas: 1h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

- × Clase teórica. Composición y formato
Horas: 1h 30m
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2
- × Clase teórica. Valores tonales. La incidencia de la luz
Horas: 1h 30m
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE22.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Figura humana. Estructura y proporciones. Línea
Horas: 8h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Apuntes rápidos
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Forma y contraforma
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Objetos. Estructura geométrica. Línea
Horas: 8h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Espacio Perspectiva
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Proporciones y escala. Figura humana. Objetos. Espacio
Horas: 7h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Análisis y síntesis
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Valores. La incidencia de la luz
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Representar de memoria
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Cuaderno de dibujo
Horas: 36h
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- × Carpeta

Horas: 36h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

✘ Trabajo final

Horas: 21h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

✘ Elaboración Carpeta

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

Evaluación

✘ La Evaluación es continua.

✘ La Carpeta (con todos los trabajos realizados en clase más los trabajos autónomos) y el Cuaderno de Dibujo y el Trabajo Final, representarán el 80% de la nota final (los trabajos realizados en clase contarán un 60% y los autónomos un 40%). La participación, receptividad y concentración hacia la clase, el trabajo y las explicaciones, será el 25% de la nota final.

✘ Para poder aprobar la asignatura, el alumno tendrá que demostrar saber representar el entorno en un plano bidimensional de manera clara, segura y con pulcritud. Tener capacidad de síntesis y análisis formal. Saber proporcionar y encajar el dibujo en diferentes formatos.

✘ Se considerará "no presentado" en la nota final, cuando la entrega de los trabajos autónomos sea inferior al 65%, o cuando las ausencias no justificadas superen el 20%.

✘ Los casos particulares tendrán que ser comunicados a la profesora a primeros de curso o tan pronto como sea posible, si se producen durante el curso.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

✘ Presentación, exposición. Cuaderno de dibujo

Hores: 3h

Resultats d'aprenentatge: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE4.6, CE22.2

✘ Presentación. Carpeta

Hores: 2h

Resultats d'aprenentatge: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE4.6, CE22.2

✘ Corrección pública de ejercicios de clase

Hores: 2h 30m

Resultats d'aprenentatge: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.5, CE4.6, CE22.2

Bibliografía y enlaces web

✘ Ching, Francis D.K. *Design drawing*.
Nueva Jersey: 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 con a "forma simbólica" i altres assaigs de teoria de l'art*. Barcelona: Edicions 62, 1987.

Programación de la asignatura

La programación de la asignatura puede ser sometida a algún cambio, en función del calendario y del proceso de aprendizaje del grupo.

Las actividades autónomas tendrán que ser entregadas la semana siguiente a la semana en que se propone el ejercicio.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Semana: 1**
Actividad: Presentación de la asignatura. Los dibujos
Lugar: Aula 9
Material: Lápiz. Rotulador negro 0.5, 0.8 mm. Papel EINA, 4 hojas
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- ✘ **Semana: 2**
Actividad: Introducción al dibujo de observación. Fluidez. trazo continuo
Lugar: Aula 9
Material: Lápiz. Rotulador negro 0.5, 0.8 mm. Papel EINA, 3 hojas
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- ✘ **Semana: 3** **Actividad:** Objetos. Línea. estructura geométrica
Lugar: Aula 9
Material: Lápiz HB, B y 2B
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- ✘ **Semana: 4**
Actividad: Objetos. Línea. Estructura geométrica. Apuntes rápidos.
Lugar: Aula 9
Material: Lápiz HB, B y 2B. Rotulador negro 0.5 mm o 0.8 mm. Papel EINA, 3 hojas
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- ✘ **Semana: 5**
Actividad: Objetos y espacio. Forma y contraforma. apuntes rápidos
Lugar: Aula 9
Material: Lápiz HB, B y 2B. Rotulador negro 0.5 mm o 0.8 mm. Papel EINA, 3 hojas
Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2
- ✘ **Semana: 6**

Actividad: Formas geométricas y orgánicas. Introducción al sombreado. tramas

Lugar: Aula 9

Material: Lápiz HB, B y 2B. Rotulador negro 0.2, 0.4 y 0.5mm. Papel EINA, 1 hoja

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 7

Actividad: Sombreado. Composición monocromática. Escala de grises.

Lugar: Aula 9

Material: Rotuladores grises COPIC ciao, cool gray, n. 1, 3, 5 y 7. Papel para rotuladores A3, 4 hojas.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 8

Actividad: Sombreado. Composición policromática. Calidades superficiales de los materiales.

Lugar: Aula 9

Material: Lápiz 2H, H, HB, B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B y 8B. Papel EINA 1 hoja.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 9

Actividad: Perspectiva central.

Lugar: Aula 9

Material: Lápiz HB, B y 2B.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 10

Actividad: Perspectiva oblicua.

Lugar: A determinar

Material: Lápiz 2B. Papel EINA, 2 hojas

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 11

Actividad: Introducción al dibujo de figura humana.

Lugar: A determinar

Material: Lápiz 2B. Rotulador 0.5, 0.8 mm. Papel EINA, 3 hojas

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 12

Actividad: Figura humana. Mujer. 20 'y 15'.

Lugar: A determinar

Material: Lápiz 2B. Rotulador negro 0.5 o 0.8mm y edding 1200 (o similar). Papel EINA, 6 hojas

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 13

Actividad: Figura humana. Hombre. 15 'y 10'

Lugar: A determinar

Material: Lápiz 2B. Rotulador negro 0.5 o 0.8mm. Papel EINA, 3 hojas

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 14

Actividad: Figura, objeto y espacio

Lugar: A determinar

Material: Lápiz 2B. Rotulador negro 0.5 o 0.8mm. Papel EINA 3 hojas

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 15

Actividad: Figura humana, sombreado. tramas

Lugar: A determinar

Material: Rotulador negro 0.5mm. Papel EINA, 2 hojas. Cartón negro de grattage y punzón.

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 17

Actividad: Visita al estudio de Francesc Artigau

Lugar: Estudio Francesc Artigau

Material: Rotulador 0.5, 0.8 mm. cuaderno A5

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 1.B

Actividad: Trazo. fluidez

Lugar: Aula 9

Material: Pinceles, tinta china o caligráfica. Papel EINA, 4 hojas

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 2.B

Actividad: Introducción a la perspectiva. Mirada unitaria y fragmentada

Lugar: Aula 9

Material: Lápiz. Metacrilato transparente DIN A4. Rotulador permanente 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 3.B

Actividad: Intersección del plano de dibujo en la pirámide visual. perspectiva central

Lugar: Aula 9

Material: Rotulador negro 0.5

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 4.B

Actividad:

Lugar: EINA

Material:

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 5.B

Actividad: Finalizar perspectiva oblicua

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 6.B

Actividad: Cuadernillo arquitectura

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.2, 0.4 o 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 7.B

Actividad: Cuadernillo arquitectura

Lugar: Autónomo

Material: Rotulador 0.2, 0.4 o 0.5 mm

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 8.B

Actividad: Iluminación. Cuadernillo negro

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz color o pastel o conté blanco

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 9.B

Actividad: Iluminación. Cuadernillo negro

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz color o pastel o conté blanco

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 10.B

Actividad: Iluminación. Cuadernillo negro

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz color o pastel o conté blanco

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 11.B

Actividad: Iluminación. Cuadernillo negro

Lugar: Autónomo

Material: Lápiz color o pastel o conté blanco

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 12.B

Actividad: Cuaderno. Trabajo Final. Definición personajes

Lugar: Autónomo

Material: Técnica libre

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 13.B

Actividad: Cuaderno. Trabajo Final. Guión ilustrado (storyboard)

Lugar: Autónomo

Material: Técnica libre

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 14.B

Actividad: Cuaderno. Trabajo Final. Guión ilustrado (storyboard)

Lugar: Autónomo

Material: Técnica libre

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

× **Semana:** 15.B

Actividad: Cuaderno. Trabajo Final. Diseños

Lugar: Autónomo

Material: Técnica libre

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE3.7, CE4.4, CE4.6, CE22.2

ENTREGAS

× **Semana:** 8

Actividad: 1r Bloque: Carpeta, Cuadernillo Muji y Cuaderno A5

Lugar: Aula 9

× **Semana:** 16

Actividad: 2n Bloque. Carpeta, Cuadernillo negro y Cuaderno A5

Lugar: Aula 9

× **Semana:** 17

Actividad: 2n Bloque. Carpeta, Cuadernillo negro y Cuaderno A5

Lugar: Aula 9

Material: Power Point

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.5** Utilizar el lenguaje de los materiales, su significado y sus propiedades expresivas.
- × **CE3.7** Demostrar criterios razonados en la elección de formatos, medidas y proporciones.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados del aprendizaje

- × **CE4.4** Representar, de acuerdo con las convenciones de dibujo, color y volumen, espacios, objetos y personas observadas del natural.
- × **CE4.5** Crear composiciones de poca complejidad en dos y tres dimensiones demostrando intención expresiva, habilidad compositiva y capacidad para la resolución formal.
- × **CE4.6** Demostrar seguridad en el trazo y realizar esbozos rápidos.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados del aprendizaje

- × **CE22.2** Distinguir los potenciales comunicativos y expresivos de los diferentes códigos artísticos y sus formas de articulación para lograr resultados que correspondan a intenciones preestablecidas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **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.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Dibujo Técnico

Adquirir las herramientas necesarias para dibujar un plano técnico de un espacio o de un objeto que se quiere construir educando la imaginación espacial.

Código

200638

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Expresión artística

Profesorado

[Jordi Peraferrer i Puigpelat](#)

Idiomas

Catalán Inglés

Prerrequisitos

No hay conocimientos mínimos necesarios para cursar la asignatura

Contenidos de la asignatura

1. Introducción al sistema diédrico: Planta, alzado y sección
2. Proporciones y escalas gráficas de un plano.
3. Normas generales de acotación.
4. Curvas de nivel. El plano topográfico.
5. Nociones básicas de las técnicas y utensilios para la realización de croquis.
6. Dibujo al dictado. Agilización de la forma de dibujar sirviéndose de la interpretación de un interior o un objeto que previamente se ha explicado.

7. Formatos normalizados de papel: las normas DIN
8. Las medidas y los gruesos en la arquitectura
9. Introducción a la representación de elementos geométricos y volúmenes mediante proyección ortogonal: perspectiva axonométrica .
10. Despiece.
11. Representación de elementos de comunicación vertical: las escalas
12. Los materiales en el interiorismo: introducción y características básicas

Metodología docente y actividades formativas

Tipos de ejercicios

1. Planteamiento y resolución de un ejercicio en clase: seminario.
2. Planteamiento de un ejercicio en clase y resolución del mismo en casa: trabajo autónomo.
3. Planteamiento e inicio de un ejercicio en clase y resolución del mismo en casa: Tutoría + trabajo autónomo.
4. Ejercicio tipo 1, ampliado con trabajo autónomo: Seminario + trabajo autónomo.
5. Ejercicio tipo 3, ampliado con trabajo autónomo: Tutoría + trabajo autónomo.

Material de dibujo técnico

Hay que traer el material que ya se tenga en casa el primer día

- ✘ Lápiz de grafito + sacapuntas o portaminas + minas 2H-HB
- ✘ Goma de borrar para lápiz
- ✘ Juego de escuadras (escuadra y cartabón)
- ✘ Regla graduada 30 cm (triple decímetro)
- ✘ Compás
- ✘ Cinta métrica
- ✘ Papel DIN A3 para lápiz

El precio de todo el material del curso no supera los 30€

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Clases teóricas

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales: modelos, formatos y convenciones del dibujo técnico

Competencias: CE3

- × Seminario
ECTS: 15%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Planteamiento y resolución en el aula de ejercicios pautados
Competencias: CE3, CE10
- × Trabajo autónomo del alumno
ECTS: 50%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo del desarrollo de la aplicación a un caso simulado de los sistemas de representación aprendidos
Competencias: CE3, CE10
- × Tutorías
ECTS: 15%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Seguimiento y correcciones parciales del desarrollo del trabajo autónomo
Competencias: CE3, CE10
- × Evaluación
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Examen: resolución de un ejercicio de síntesis de los procedimientos de técnicas de representación adquiridas
Competencias: CE3, CE10

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases teóricas
Horas: 22h 30m
Resultados de aprendizaje: CE3

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Planteamiento y resolución de ejercicios pautados
Horas: 22h 30m
Resultados de aprendizaje: CE3, CE10
- × Seguimiento y correcciones parciales de los ejercicios autónomos
Horas: 22h 30m
Resultados de aprendizaje: CE3, CE10
- × Resolución de un ejercicio de síntesis
Horas: 7h 30m
Resultados de aprendizaje: -

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Desarrollo de los ejercicios fuera del aula
Horas: 75h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE10

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUADA

Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante la carpeta del estudiante, teniendo en cuenta el resultado de los trabajos realizados, la asistencia a clase, el seguimiento y la participación activa en las sesiones conjuntas en taller, el progreso del alumno y un examen final.

Los trabajos entregados fuera de plazo tendrán una penalización en la nota y no podrán superar el 30% de los ejercicios totales del curso, si no hay un motivo justificado. Es imprescindible entregar todos los ejercicios del curso para poder calificar la asignatura, de lo contrario la nota será no presentado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE UN EJERCICIO

- ✗ Ejercicio sin ningún error de concepto: 60%
- ✗ Formato y tipo correcto de papel: 10%
- ✗ Dibujo con buen valor de línea y bien compuesto: 10%
- ✗ Dibujo con la suficiente información escrita: 10%
- ✗ Trabajo suficientemente pulido: 10%
- ✗ Entrega de ejercicio fuera de plazo: -10%

ACTIVITATS D'AVUACIÓ:

- ✗ Corrección de los ejercicios hechos en clase
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE10
- ✗ Corrección del trabajo autónomo
Horas: 7h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE10

Bibliografía y enlaces web

- ✗ Acebillo, 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
- ✗ Revistas especializadas en arquitectura y diseño

Programación de la asignatura

ACTIVITATS D'APRENTATGE

- ✗ **Semana:** 1
Actividad: Clase inaugural. Dibujo y entrega del ejercicio hecho en clase
Lugar: EINA
Material: Lápiz , goma y papel de dibujo

Resultados de aprendizaje: -

× Semana: 2

Actividad: Sistema diédrico. Ejercicios diédricos. Fecha de entrega de los ejercicios según el tipo

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CT10

× Semana: 3

Actividad: Escalas gráficas. Fecha de entrega de los ejercicios según el tipo

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CT10

× Semana: 4

Actividad: Normas DIN. Dibujo y entrega del ejercicio hecho en clase

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CT10

× Semana: 5

Actividad: Sistema acotado. Entrega del ejercicio en la siguiente clase

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CT10

× Semana: 6

Actividad: Croquis. Ejercicio croquis. Dibujo y entrega en clase

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CT10

× Semana: 7

Actividad: Croquis. Ejercicio croquis en el jardín. Entrega en la siguiente clase

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CT10

× Semana: 8

Actividad: Sistema axonométrico. Entrega de la axonometría dibujada en clase

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CT10

× Semana: 9

Actividad: Dibujo según dictado

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10

- × **Semana:** 10
Actividad: Dibujo según dictado. Entrega del ejercicio
Lugar: EINA
Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico
Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10
- × **Semana:** 11
Actividad: Las medidas en la arquitectura: comunicaciones verticales
Lugar: EINA
Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico
Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10
- × **Semana:** 12
Actividad: Las medidas en la arquitectura: comunicaciones verticales. Entrega del ejercicio
Lugar: EINA
Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico
Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10
- × **Semana:** 13
Actividad: Primer ejercicio resumen del curso
Lugar: EINA
Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico
Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10
- × **Semana:** 14
Actividad: Primer ejercicio resumen del curso y despiece
Lugar: EINA
Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico
Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10
- × **Semana:** 15
Actividad: Primer ejercicio resumen del curso: Entrega
Lugar: EINA
Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico
Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10
- × **Semana:** 16
Actividad: Ejercicio final de curso
Lugar: EINA
Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico
Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10
- × **Semana:** 17
Actividad: Ejercicio final de curso y topografía
Lugar: EINA
Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico
Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10
- × **Semana:** 18
Actividad: Ejercicio final de curso y topografía. Entregas

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10

× **Semana:** 19

Actividad: Semana de recuperaciones para los alumnos que no han superado la asignatura

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10

× **Semana:** 20

Actividad: Entrega de trabajos y notas

Lugar: EINA

Material: El necesario para desarrollar ejercicios de dibujo técnico

Resultados de aprendizaje: CE3.8, CE3.9, CE3.10, CE3.11, CT10

ENTREGAS

Las fechas de entrega de los ejercicios se darán en clase y pueden variar según el tipo de ejercicio, las exigencias del calendario y del curso.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

× **CE3.8** Representar espacios tridimensionales y volúmenes simples mediante las convenciones del sistema diédrico.

× **CE3.9** Calcular cambios de escala gráfica.

× **CE3.10** Medir y geometrizar espacios y objetos.

× **CE3.11** Presentar los resultados de mediciones y geometrificaciones de espacios y objetos mediante cotas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

× **CT10** Motivación para 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.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Didáctica del Diseño

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

x ANALISIS

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

x 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, audiovisual y sonora.

x 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.

Código

200677

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Anna Majó](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos previos para cursar esta asignatura.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: 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:

1. ANTECEDENTES Y MARCOS REFERENCIALES
2. CONCEPTOS Y TERMINOLOGÍA
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, currículum oculto.

BLOQUE II: 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:

1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

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

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.

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.

Metodología docente y actividades formativas

La metodología que se plantea para la asignatura atiende a dos registros, uno más pasivo y otro más activo:

PASIVO

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.

ACTIVO

Ejercitarse en el desarrollo y forma de una o varias estructuras pedagógicas de nueva creación generadas 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 generar actividades que abran 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.

Evaluación

La asignatura se evaluará en base a los dos módulos que plantea la asignatura:

x ANALISIS, CRÍTICA, COMUNICACIÓN

Atenderá a un trabajo individual y/o en grupo en donde los criterios de evaluación girarán en el entorno de la capacidad investigadora, crítica y lenguajes/sistemas de comunicación. Las actividades de evaluación se estructuran en base a clases teóricas, lectura de textos, búsqueda de documentación así como redacción y presentación de los resultados.

x 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 docente que los alumnos han desarrollado y puesto en práctica. Las actividades de evaluación se estructuran en base a seminarios de discusión, búsqueda de documentación así como desarrollo, gestión y puesta a punto del proyecto.

Es importante contar con el sistema de evaluación de los propios alumnos, así como el sistema de evaluación que se pondrá a disposición de los participantes de la estructura docente que los propios alumnos generen, que a su vez será estructurado por los propios alumnos.

Bibliografía y enlaces web

x WICK, Rainer: *Pedagogía de la Bauhaus.*

Alianza Editorial, 2007

En relació a projectes docents de referència al món de l'art i el disseny.

- ✘ MORIN, Edgar: ***La mente bien ordenada.***
Ed Seix Barral, Barcelona, 2001
Text analític i crític sobre el desenvolupament de les capacitats.
- ✘ MORIN, Edgar: ***Los siete saberes necesarios para la educación del futuro.***
Ed. Paidós, Barcelona, 2001
En relació a la pedagogia i el coneixement.
- ✘ FLORES, Ricardo y PRATS, Eva: ***Through the Canvas.***
Ed. Faculty of Built Environment. University of New South Wales, Sydney, Australia,
2008 Cas d'estudi.
- ✘ FERNÁNDEZ-MIRA, Jose-Ramón: ***Dibujo: proyecto docente.***
ETSAV, Mayo 1990 Cas d'estudi.
- ✘ INNERARITY, Daniel: art: ***Un mundo desincronizado.***
Claves de razón práctica,
no 186. Ed. Progreso, 2008
Text crític i analític sobre el context en el qual ens movem.
- ✘ ALLEN, Stan: art: ***Working Education.***
Información del Consejo Superior de los Colegios de Arquitectos de España,
No. 180, 2007
Sobre el panorama de la docència.
- ✘ BACHELARD, Gaston: ***La poética del espacio.***
Fondo de Cultura Económica, 2006
Sobre la capacitat de mirar y observar.
- ✘ AMANN, Atxu y VIVANCO, Eduardo: art: ***De qué va esto. El entendimiento del aprendizaje genérico y arquitectónico.***
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Sobre docència, actitud y estratègia.
- ✘ BALLARD, J. G.: ***Autòpsia del nou mil.leni.***
Catálogo de la exposición: J. G. Ballard. Autòpsia del nou mil.leni.
Ed. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Barcelona, 2008
Anàlisi del context en el qual ens movem.
- ✘ BOURRIAUD, Nicolas: ***Estética Relacional.***
Adriana Hidalgo editora, 2006
Sobre la interdisciplinaritat.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPACÍFICAS

Competencia

- ✘ **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.

Resultados de aprendizaje

- × **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

Competencia

- × **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.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE16** Demostrar que comprende de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de

diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los rasgos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **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.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Dirección de Arte

Creación tipográfica es una asignatura optativa requerida por la mención de diseño gráfico.

Objetivos formativos:

- ✘ Comprender el rol de la dirección de arte como responsabilidad de todos los aspectos gráficos y visuales presentes en el conjunto de piezas de comunicación que configuran una campaña.
- ✘ Formalizar ideas y valores asociados a productos, servicios, marcas, empresas o instituciones que son objeto de la campaña.
- ✘ Adquirir capacidades directivas de equipos a sabiendas de distinguir las especificidades de cada agente implicado en la campaña (fotógrafos, realizadores, copys, ilustradores, artefinalistas, ...).

Código

200678

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Marc Català](#)

[Pablo Juncadella](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Contenidos de la asignatura

- ✘ Elementos de relación y puesta en común con el cliente: contra-propuesta,

moodboard, lookandfeel, biblia, etc.

- ✗ Definición del lenguaje visual adecuado, sugerente y transversal a todas las piezas y formatos.
- ✗ Planificación, transferencia inteligible del lenguaje común, delegación de funciones y coordinación del trabajo.
- ✗ Criterios de presentación y evaluación colectiva de los resultados en relación al planteamiento inicial

Metodología docente y actividades formativas

El proyecto consiste a desarrollar la dirección de arte de un proyecto con aplicaciones en múltiples apoyos, y trabajar diferentes elementos en que habrá dirección de arte para el final conseguir una imagen global coherente, identitaria, y de factura definida.

Evaluación

Evaluación continua basada en el seguimiento del desarrollo de los proyectos a través de correcciones periódicas y una entrega finales.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Realización de un proyecto en todas sus fases:

- ✗ Caracterización del tema y definición de objetivos. **(10%)**
- ✗ Identificación de los disparos fundamentales a transmitir. **(10%)**
- ✗ Determinación de los apoyos, recursos y aplicaciones necesarios. **(10%)**
- ✗ Anteproyecto. **(30%)**
- ✗ Realización de las piezas. **(30%)**
- ✗ Verificación de resultados. **(10%)**

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✗ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✗ **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- ✗ **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
- × **CE6.2** Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el *antropometría* y la *fisiología de la percepción visual*, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la *mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.-
CE9.2 Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio

audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.- **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Dirección de Diseño

Esta asignatura da continuidad y va un paso más allá de las asignaturas obligatorias en materia de empresa de segundo y tercer curso, en las cuales los alumnos han demostrado los conocimientos y las competencias necesarias en a la gestión de un proyecto de diseño, en segundo curso, y en la gestión de un proyecto empresarial propio, en tercer curso. Los alumnos, pues, saben utilizar los principales conceptos de la gestión empresarial, desde un punto de vista emprendedor, como son la definición e implementación de planes de marketing, recursos humanos, producción o financiero, para citar algunos ejemplos.

En este contexto, los objetivos formativos de la asignatura Dirección de Diseño se centran en la participación del diseño en la dirección estratégica de la empresa y se resumen en los siguientes puntos:

- ✘ Interpretar el entorno económico y tecnológico vinculado al diseño para ser capaz de identificar oportunidades de desarrollo empresarial y profesional.
- ✘ Participar en la gestión estratégica de la empresa. Utilizar la metodología del design thinking para la resolución de problemas empresariales y la definición de nuevos servicios y/o modelos de negocio.
- ✘ Desarrollar las competencias necesarias para la dirección de empresas o departamentos de diseño internacionales y multidisciplinares.
- ✘ Desarrollar las habilidades para liderar empresas o departamentos de diseño: los estilos de liderazgo, la gestión del tiempo y las prioridades, la motivación y gestión del equipo, la negociación con clientes y proveedores.

Código

200679

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Empresa

Profesorado

[Georgina Curto Rex](#)

Idiomas

Catalán Castellano Inglés

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos previos, puesto que las asignaturas de Gestión de Proyectos de Diseño, en segundo curso, y Diseño y Empresa, en tercer curso, son obligatorias.

Contenidos de la asignatura

1. ¿Cómo nos situamos profesionalmente en un contexto económico y tecnológico global

1. ¿Qué oportunidades generan los cambios económicos y tecnológicos que se están produciendo?
2. ¿Qué papel juega el diseño en las economías emergentes y en la economía occidental?
3. ¿Cómo nos posicionamos en este contexto? ¿Cómo gestionamos nuestra carrera profesional?

2. El design thinking como herramienta estratégica de la empresa

1. ¿Cómo podemos aplicar la metodología del design thinking para resolver problemas de sectores como el financiero, la educación o la salud? ¿Qué son metodologías como la de creative problem solving?
2. El diseño de servicios. ¿Cómo podemos contribuir a mejorar servicios y modelos de negocio a través de las competencias vinculadas al diseño? ¿Qué metodologías de trabajo existen?

3. La dirección de diseño

1. ¿Cómo crear y gestionar equipos globales e interdisciplinarios? La selección y coordinación de nuestros colaboradores y/o empleados.
2. ¿Cómo encontramos y gestionamos la relación con clientes en otras partes del mundo?
3. ¿Donde llevamos a cabo las actividades de producción? ¿Cómo seleccionamos a nuestros proveedores en un contexto global? ¿Cómo gestionamos la relación para cumplir nuestras expectativas de calidad y plazos de entrega?
4. La gestión de los recursos económicos. La interpretación de los estados financieros, el flujo de caja, el apalancamiento financiero, la inversión de socios, la gestión del Consejo de Administración.

4. El liderazgo del proyecto empresarial

1. Los estilos de liderazgo. ¿Cómo adapto mi estilo de liderazgo a mis colaboradores y al contexto empresarial? ¿Cómo genero la motivación para conseguir los objetivos?
2. ¿Cómo disminuir el tiempo que dedicamos a los asuntos urgentes y dedicarlo a los

importantes. ¿Cómo puedo coordinar a un equipo de colaboradores para cumplir los objetivos de la empresa?

3. La negociación. ¿Cómo puedo negociar mejores condiciones con clientes y proveedores?

4. Gestión de conflictos para el win-win. ¿Cómo gestionar la relación con tus colaboradores y/o jefes? ¿Cómo doy feedback para que mis colaboradores mejoren su rendimiento? ¿Cómo puedo gestionar situaciones difíciles como un bajo rendimiento, la carencia de ensambladura con los valores de un proyecto o un despido?

Metodología docente y actividades formativas

La metodología se estructura de la siguiente manera:

a. **Presentación de información.** Junto con las clases magistrales y la investigación realizada por los propios alumnos, los estudios de caso son de vital importancia para el desarrollo de la asignatura, puesto que permiten a los alumnos situar los contenidos del curso en la actualidad empresarial del sector. Casos seleccionados serán presentados por el Director de Diseño o Responsable de I+D de la empresa y, cuando la logística y capacidad del espacio lo permita, los alumnos se desplazarán en la sede de la empresa para obtener la información del caso in situ y participar de forma activa en los retos planteados por las empresas. En este sentido, la presentación de los casos por parte de las mismas empresas permite generar una relación personal con los protagonistas de la industria del sector, que facilita que los alumnos se den cuenta de la diversidad de roles profesionales que pueden desarrollar.

b. **Construcción de conocimiento.** Los alumnos realizarán varios ejercicios prácticos como son los juegos de rol, análisis y discusión de publicaciones, así como la presentación pública de los retos empresariales planteados a los estudios de caso. Por otro lado, los alumnos participarán en un taller práctico utilizando la metodología del *design thinking*, para la definición de nuevos servicios, en colaboración con una empresa seleccionada. El taller práctico es un ejercicio de transferencia de conocimiento útil por ambos los alumnos y las empresas implicadas, que en el contexto de la asignatura permite ser dinamizado y hacer un seguimiento para obtener los objetivos planteados.

Evaluación

El marco general de evaluación de la asignatura comprende varias actividades de evaluación continua, vinculadas a los ejercicios realizados durante las sesiones, así como un examen final (el conjunto de notas de las actividades de evaluación continua constituyen el 60% de la nota del curso y la prueba final el otro 40%).

De acuerdo con los objetivos del curso y las competencias CE11, CE13, CT11 y CT16, las pruebas de evaluación se plantean como un simulacro de los entregables que se utilizan a la realidad profesional del sector. Por ejemplo, se pide a los alumnos proponer, mediante un tiempo limitado y un entorno físico a menudo externo al del aula, soluciones argumentadas a las problemáticas empresariales expresadas por los mismos directivos de empresas / centros tecnológicos que participan a los estudios de caso. En este

sentido, resultará de especial interés el feedback sobre la actuación de los alumnos que proporcionarán los mismos profesionales del sector involucrados (esta evaluación no comportará una nota, pero sí una toma de contacto con el nivel de exigencia y criterios de valoración del ámbito profesional).

Por otro lado, para trabajar las competencias CT6, CT7 y CT8, las actividades evaluables comprenderán trabajo en equipo así como individual, teniendo en cuenta que diferentes alumnos tendrán que presentar la actividad del equipo y que se crearán grupos de 2 o 3 alumnos en función de la actividad a realizar. Desde la asignatura se incentivará a nivel de evaluación la entrega de trabajos, sean escritos u orales, en lengua inglesa (competencia CT1 y CT2).

Por último, hay que puntualizar que los alumnos no serán sólo objeto de evaluación, sino también evaluadores de su propio trabajo y la del grupo, para fomentar su capacidad de iniciativa y de toma de decisiones (competencia CT8) así como la capacidad de definir su propio itinerario profesional (competencia CT18).

Bibliografía y enlaces 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, <http://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'***, <http://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.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE11.2** Analizar las condiciones y sistemas de funcionamiento habituales para la contratación externa de servicios de diseño.
- ✘ **CE11.3** Definir la incorporación del diseño en el organigrama de las organizaciones empresariales y su papel en las mismas.

Competencia

- ✘ **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE13.1** Planificar y organizar un proyecto de diseño estableciendo objetivos, cronograma de fases y entregas y definiendo los agentes participantes o colaboradores en el proceso.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- ✘ **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional
- ✘ **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- ✘ **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- ✘ **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- ✘ **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.
- ✘ **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en

particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT18** Capacidad de autogestionar el desarrollo de un itinerario profesional.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño Editorial

La docencia del diseño editorial, tradicionalmente print, evoluciona hacia el diseño de información multiplataforma o 360°. El lector recibe información del mismo emisor a través de varios canales. Esta nueva manera de consumir información modifica la perspectiva del proceso de diseño.

Los adelantos técnicos aceleran la capacidad productiva, los timings de producción, los cambios de tendencia,... con sus concequències positivas y negativas.

Cuánto más influyente sea la tecnología en el proceso de diseño, más importante será el factor humano que trabaja con esta tecnología.

- ✘ Adaptación al cambio en los canales de comunicación que usa el lector en el diseño editorial.
- ✘ Gestión de la convivencia del papel con el ámbito digital. Papel vs Pantalla ordenador, e-Book, Tablet y Smart-Phone
- ✘ Gestión de las nuevas variables interactividad, audio, movimiento,...
- ✘ Cambio de paradigma en la lectura de las piezas editoriales. La linealidad da paso a la navegación, acciones, hipervinculos,... Integración de la navegabilidad y usabilidad en el process de de diseño.

Código

200684

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Salvador Huertas](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Es necesario haber cursado en segundo curso 'Informática aplicada al texto e imagen' y por lo tanto

tener una base de trabajo en InD, Ps y Ai.

Es recomendable haber cursado en tercer curso 'Maquetación Editorial' No son necesarios conocimientos de programación o código CSS y HTML.

Contenidos de la asignatura

La asignatura tendrá un carácter dual donde se alternarán sesiones teóricas con sesiones taller.

El temario se compone de clases donde analizaremos las nuevas variables y el impacto que tienen en la jerarquía de la información, y otras donde se tratará la producción informática y el desarrollo de un proyecto autónomo.

BLOQUE I - EBOOK

En el primer bloque tratará el libro digital en sus diversas tipologías. Libro lectura (narrativa, científico y referencial), libro objeto (pieza de comunicación). Producción de libro - Print vs Ebook

Ebook mejorados para iPad

- ✘ Texto e imágenes: exportación EPUB, depurar el flujo de texto. Estilos : párrafo, carácter (anidados, grep, y de línea). Gestión de gráficos y mesas. Optimización de imágenes. Imagen de portada. Metadatos: archivo, libros
- ✘ Edición de archivos de formato EPUB. Editar código fuente, aplicaciones Depurar XHTML y CSS. Eliminación de líneas blancas entre párrafos. Capitulares. Pastillas de texto. Hipervinculos absolutos, relativos, anclas,...

Distribución y venta del Ebook

- ✘ ISBN. iBookstore Kindle Store. Venta de su propia página web o mediante terceros.

BLOQUE II - DPS

- ✘ En el segundo bloque trabajaremos con Digital Publishing. Revistas print vs Publicaciones digitales para tabletas electrónicas iPad y Android.
- ✘ Se hará el estudio de ejemplos prácticos de publicaciones digitales.
- ✘ El Análisis del requerimientos de diseño en función del sistema de producción, de variables de maquetación y diseño enfocando print vs publicación digital.
- ✘ Trabajo de producción en paralelo por Print y Digital. Flujos de trabajo en grupo.
- ✘ Creación de documentos para múltiples dispositivos y disposiciones (horizontal y vertical)
- ✘ Gestión de capas (elementos de navegación e interactivos). Dimensiones y páginas maestras para varios dispositivos (márgenes). Variables de texto.

- ✘ Objetos anclados mejorados. TDC con marcadores dinámicos e índice. Editor de artículos
- ✘ Estructura y asignación de nombres a archivos y carpetas
- ✘ Publicación digital: recursos y plantillas. Metadatos, archivo sidecar
- ✘ Proyección de diapositivas (permite pasar imágenes deslizando el dedo)
- ✘ Tipo de hipervínculos: relativos (a otros artículos) vs absolutos (URL)
- ✘ Reunir y publicar (folios formato estándar). Crear y gestionar folios y artículos
- ✘ Previsualizar folios y artículos. Content Viewer y Adobe Digital Content Builder
- ✘ Publicación y distribución. Panel Folio Builder . Análisis y Servicios

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Durante el transcurso del semestre se alternarán clases de análisis de navegabilidad y usabilidad, de producción informática, junto con clases de trabajo supervisado y consulta (individuales y colectivas).
- ✘ Cada tema abordado se apoyará con un ejercicio práctico y case study como ejemplo de aplicación.

Se seguirá el siguiente esquema:

1. Contextualización del entorno de trabajo. Documentación y análisis de las especificidades del entorno (case study)
2. Explicación teórica de herramientas de producción. Ejercicios prácticos para la asimilación de conceptos.
3. Proyecto autónomo con sesiones de control tutorizadas.
Las clases magistrales, las clases taller y las sesiones de seguimiento se realizarán en el aula de informática de portátiles.

Evaluación

La evaluación se realizará de forma continuada y se valorará la evolución del estudiante en base a los ejercicios entregados a lo largo del curso.

Se entregarán dos proyectos que harán media en base a los siguientes porcentajes:

1. PROYECTO DPS (DIGITAL PUBLISHING)

- ✘ Definición del problema necesidad de diseño 5%
- ✘ Look & feel. Establecimiento de las pautas de dirección de arte tipográfica (expresiva vs jerárquica), dirección de arte fotográfica (carácter vs descriptiva), pautas compositivas y elementos de interacción (UX IX) 10%
- ✘ Proceso de producción. Entrega parcial 10%
- ✘ Iconografía de navegabilidad e interacción 5%
- ✘ Vídeo con experiencia de usuario y wireframes base 20%

- ✗ Publicación de la revista en iPad 20%

2. PROYECTO EPUB

- ✗ Producción (Estructura vs semántica) 10%
- ✗ Necesidad / oportunidad del proyecto en el entorno digital 10%
- ✗ Entrega final e informe de proceso 10%

Para tener derecho a la nota final será necesario haber realizado todas las entregas parciales y los ejercicios que se plantean durante el curso. Del mismo modo, el derecho a la reevaluación que sujeto al cumplimiento los siguientes requisitos:

- ✗ Haber presentado *en todas las pruebas / entregas que constan en la guía docente de la asignatura del año en curso.
- ✗ Deben haber aprobado el mínimo del 50% de las pruebas.
- ✗ Las bajas o faltas de asistencia por motivos médicos (convenientemente justificadas) suponen una excepción a este punto.

La asistencia a clase y la puntualidad son importados para el buen funcionamiento de la dinámica colectiva y serán tomados en consideración a la hora de la evaluación final.

Bibliografía y enlaces web

APLICACIONES

- ✗ Herramienta de animación HTML5 - [Edge](#)
- ✗ Herramienta de creación de código - [Muse](#)
- ✗ Herramienta generadora de panorámicas 3D - [Pano2Vr](#)
- ✗ Herramienta de creación y gestión de color - [Kukler](#)
- ✗ [Conversor](#) de formatos de imagen, audio, vídeo,...

EXTENSIONES

- ✗ *Folio Builder panel* for InDesign CS5.0 / CS5.5
- ✗ *Folio Producer tools* for InDesign CS5.5
- ✗ [Adobe Viewer](#) para visualización en iPad e iPhone

MANUAL

- ✗ [Guía de usuario](#) de la aplicación de Digital Publishing

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✗ **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
- × **CE6.2** Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
- × **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los

diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño de Elementos de Equipamiento Público

Diseño de elementos de equipamiento público es una asignatura optativa de cuarto incluida dentro del conjunto de materias de Procesos del diseño. Forma parte de los créditos que configuran la mención de Diseño de Producto industrial.

El curso tiene que ofrecer los instrumentos necesarios para el análisis y el proyecto de los elementos urbanos, que al generalizarse gradúan el nivel de urbanidad del paisaje urbano contemporáneo.

Los objetivos de la asignatura serán hacer una incisión al ámbito del mobiliario urbano dando unas nociones específicas que nos permitan una aproximación al entorno profesional, práctico e industrial de la especialidad pasando por la esencia de composición y ubicación del mobiliario al espacio urbano.

Código

200680

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Enric Pericas](#)

Apoyo a la docencia

Esther Pujol

Daniel Vila

Idiomas

Prerrequisitos

Los alumnos matriculados necesitan tener conocimientos y recursos de representación gráfica de proyectos en dos y tres dimensiones y en diferentes escalas. Capaces de buscar fuentes de información y desarrollar trabajos de análisis de forma autónoma y en grupo. Poseer una cultura material que le permita valorar la estética y las calidades del entorno público.

Contenidos de la asignatura

ANÁLISIS con las sesiones introductorias destinadas a situar al alumno en relación a:

- ✘ Aprender a mirar y hacer lectura del espacio público.
- ✘ Conocer la relación que se produce entre los elementos urbanos y la ciudad tanto desde la demanda que esta genera como por la capacidad de aquellos para hacer emerger nuevos espacios y crear ciudad.
- ✘ Familiarizarse con los principios básicos de los elementos urbanos en cuanto que producto.
- ✘ Analizar como adaptarse a unos espacios de condiciones específicas.

Las sesiones introductorias se concretan en el entorno del siguiente temario:

1. **El mobiliario genera ciudad**

La experiencia de la ciudad de Barcelona y la generación de un catálogo de Elementos Urbanos es la consecuencia de una estrategia capaz de dar respuesta a cada una de las situaciones con elementos diseñados para un lugar determinado y acontecer una solución válida para el conjunto de la ciudad.

2. **Las empresas editoras. Los catálogos y su aplicación**

Ofrece una panorámica de los mecanismos por los cuales una serie de productos, fruto de una política de empresa o de la actitud profesional de un autor determinado, dan lugar a una serie de elementos urbanos capaces de trascender su individualidad y dejar en la ciudad una huella común.

3. **Panorama**

Presenta una serie de ejemplos recientes de intervención en espacios públicos en los cuales la utilización del mobiliario urbano ha sido clave para definir la configuración y el carácter de estos espacios. Estas jornadas buscan ser un punto de reflexión y de encuentro entre experiencias que nos tienen que permitir analizar varios modelos a la hora de enfrentarnos a la selección y definición de las estrategias de despliegue del mobiliario urbano.

4. **Los autores**

Varios autores de elementos urbanos nos presentan su colección y participan en las sesiones de corrección de proyectos.

PROYECTO

La mejora de la ciudad del siglo XXI se está produciendo por proyectos puntuales aplicados como acciones de acupuntura urbana en el contexto preexistente. Las diferentes capas de complejidad y matices que muestran las ciudades contemporáneas nos sugieren reciclar el espacio público en lugar de hacerlo de nuevo. Habrá que repensar una nueva dinámica de usos y reflexionar antes si aquello con que sustituimos el estado previo es necesariamente mejor.

El taller nos tiene que servir para reflexionar el papel que juegan los elementos urbanos

para hacer emerger o regenerar un espacio. Para volver a usar un espacio modificando la manera de hacerlo. No se trata de proyectar en la línea de las frecuentes intervenciones plásticas, sino de debatir los usos del espacio público escogido y modificarlo con intervenciones de acupuntura urbana.

Metodología docente y actividades formativas

Concebido de manera eminentemente práctica, el curso articula sus contenidos con unas sesiones teóricas introductorias y un taller de diseño. La introducción de la asignatura a través de unas clases teóricas permitirá aproximarse a las particularidades del mobiliario urbano como objeto de diseño y su contribución en la configuración del espacio urbano.

El taller de diseño constituye el eje vertebral del curso a través del cual los alumnos tienen que desarrollar los mecanismos proyectuales necesarios para la formulación de propuestas coherentes y articuladas de elementos de mobiliario urbano en un contexto concreto.

El taller plantea un primer ejercicio de lectura y de reconocimiento por parte de los alumnos de las pautas de configuración que generan los elementos urbanos a los espacios públicos de la Ciutat de Barcelona, que habrá que analizar para descubrir los mecanismos a través de los cuales operan estos elementos urbanos. Dentro del taller y en horario de clase se desarrollan ejercicios de estrategia de intervención en el espacio público, donde ensayamos tópicos como el de organizar un espacio público, el tratamiento de sol-sombra, la aplicación de tramas y otros.

Finalmente el Proyecto a desarrollar en la segunda parte del curso plantea investigar y experimentar nuevas propuestas donde los instrumentos de composición son los elementos urbanos en el espacio público analizado previamente por el alumno.

Se busca la acción sobre un lugar que ha sufrido una pérdida de contenido antropomórfico y quiere recuperar su condición de lugar urbano. Detecta su deriva urbana, sus cicatrices y suturas, las huellas y preexistencias para, a continuación, actuar. Si la lectura de este contexto en el que trabajamos se hace desde una óptica transformadora, detectaremos la gran capacidad de los elementos urbanos para modificar estratégicamente unas circunstancias preexistentes o para crear unas de nuevo.

Acostumbrados cómo estamos a las propuestas que basan sus efectos en la alteración de todo el conjunto, las intervenciones más responsables serán aquellas con capacidad de repercutir sobre el entorno inmediato a partir de una intención, un gesto, un elemento y quizás su repetición. Los proyectos desarrollados dentro de esta lógica, acontecerán actuaciones enzimáticas, catalizadoras a pequeña escala en proporción al gran efecto que pueden generar. Serán propuestas con voluntad de transformar el espacio físico donde se tienen que incorporar. Serán propuestas aptas para debatir en un entorno profesional real y susceptibles de ser un nuevo PRODUCTO para una empresa editora.

Evaluación

- ✘ El alumno tendrá que entregar y presentar públicamente un primer análisis del espacio público seleccionado que supone un 20% de la calificación.
- ✘ Los cuatro ejercicios de estrategia de intervención en el espacio público de redacción individuales y hecho en horas de clase suponen un 20% de la calificación. Finalmente el proyecto redactado dentro del taller y elaborado en grupos de tres alumnos tiene un peso en la calificación final de un 60%.
- ✘ La no asistencia, no justificada, a un 30% de las clases implica una calificación provisional de "no presentado".
- ✘ Los alumnos tienen abierta la posibilidad de revisión del proyecto final cuando reciban la calificación provisional antes de la calificación final. Aquellos alumnos que tengan que ser nuevamente calificados en la convocatoria de septiembre, tendrán que redactar y presentar el análisis y proyecto de forma individual.

Bibliografía y enlaces web

Se entregará la siguiente documentación al alumno:

- ✘ Catálogo de Elementos Urbanos del Ayuntamiento de Barcelona
- ✘ Catálogos de Elementos Urbanos de ESCOFET 1886
- ✘ Compilación de artículos sobre espacio público y elementos urbanos publicados en revistas especializadas
- ✘ Documentación sobre los espacios públicos de la ciudad de Barcelona a analizar: Planos y fotografías
- ✘ Recogida de artículos de prensa sobre los espacios públicos analizados de la ciudad de Barcelona

Programación de la asignatura

Los contenidos de la asignatura se desarrollan en la primera parte del curso con una mayor dedicación a las tareas teóricas cómo son las conferencias y el análisis de los espacio públicos objeto de estudio, complementado con unos ejercicios individuales de estrategia de intervención en el espacio público. A medida que el curso avanza las sesiones teóricas van perdiendo peso y se destina más tiempo al taller y a las correcciones de proyectos.

De forma puntual se programa la visita a una empresa fabricante y editora. A lo largo del curso se invita a diferentes autores o editores que presentarán su experiencia profesional.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social,

tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **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.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño de elementos de identidad

Dentro de la materia Procesos de diseño, la asignatura Diseño de Elementos de Identidad (DEI) abarca un ámbito fundamental de la práctica del diseño: el refuerzo de la identidad por medio de espacios, intervenciones culturales, objetos y comunicaciones gráficas.

La asignatura Diseño de elementos de identidad se desarrolla en el marco disciplinar de la Identidad Visual Corporativa, con una perspectiva alejada del corporatismo y sociologismo convencional. El trabajo dentro y fuera del aula se orientará en torno a dos actividades complementarias de análisis y proyección de la identidad por medio de estrategias de diseño que generan elementos mediadores de la identidad.

Los objetivos formativos que se marca esta asignatura giran en torno a:

- ✘ Reconocer dentro de cada sector profesional del diseño los diferentes patrones, códigos y convenciones transmisoras de identidad.
- ✘ Hacer visible la identidad latente de los objetos, las imágenes y los espacios que nos rodean.
- ✘ Identificar y diferenciar los sujetos identitarios, como sujetos individuales o colectivos, privados o institucionales, locales o globales. También articular sus matices intermedios, los umbrales y los puntos de contacto y / o de inflexión estratégica entre las imágenes que proyectan.
- ✘ Conjuguar y adaptar los elementos de identidad en diferentes formatos, en diferentes contextos y según diferentes sujetos emisores y receptores, entendiendo el conjunto identitario como un programa bidireccional.
- ✘ Llevar a cabo el diseño de elementos de identidad de una manera sistemática, con diferentes aproximaciones metodológicas.

Código

200650

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Elena Bartomeu Magaña](#)

Enric Garrido

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Sin prerrequisitos específicos.

Contenidos de la asignatura

Los contenidos de la asignatura se dividen en dos bloques que se irán intercalando.

BLOQUE 1

× **Tema 1.** El Yo programado **1.1.** Introducción. Identidad e imagen. Estilo y género

× **Tema 2.** We are players **2.1.** Identidad y mediación electrónica

De receptores usuarios

De las de análisis de mercado al diseño de contenidos

Experiencia de usuario y negación de la identidad

2.2. La gamificación de la sociedad

Teoría de juegos y del aprendizaje

El juego como configurador del individuo y el colectivo

× **Tema 3.** Las geografías de los demás

3.1. El colectivo y los procesos de identidad

Identidad en el umbral personal-social-ambiental

El discursos universalista y particularista: colectivos, minorías y reconocimiento

3.2. Identidad y territorio

Identidad local y producción de localidad

Globalización y localización

###BLOQUE 2

× **Tema 4.** Toolkit semiótico

4.1. Storytelling y narrativas transmedia

4.2. Recursos semióticos en el diseño de elementos de identidad

4.3. El relato factual, el relato ficticio y la verosimilitud

4.4. Retórica expresiva y retórica generativa

4.5. Pragmática, comunicación y estrategias de representación de valores

Metodología docente y actividades formativas

La docencia de la asignatura se ha dividido en dos clases tipos: la teórica y el taller.

Las clases teóricas son sesiones de una duración de 1h15, con la exposición oral y visual

de contenidos, pensada para que el alumno tome apuntes y plantee las dudas o cuestiones que puedan surgir en torno a los contenidos. El aprendizaje de la clase teórica se evaluará con un examen final.

Las clases del taller tienen una duración de 2 horas y 15 m, con la visualización de ejemplos y planteamiento de problemas relacionados con cuestiones técnicas y representacionales de la identidad. También se trabajará la resolución de los problemas y experimentación contextual de las diferentes soluciones. Se realizarán dos actividades formativas de tipo proyectual. La segunda de ellas se realizará en colaboración con la asignatura Gestión de proyectos de diseño y con la empresa Game Solution Asia.

Así pues, se realizarán dos actividades formativas de tipo proyectual (1,2) en el taller, y un examen (E) en la clase teórica.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases teóricas

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT11.

✘ Información y documentación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.

Competencias: CE19, CE8, CE10, CE11, CT1, CT3, CT4, CT11

✘ Taller de tecnología

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

Competencias: CE7, CE8 , CT11, CT13.

✘ Taller de representación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones.

Competencias: CE5, CE6, CE9.

✘ Elaboración de proyectos

ECTS: 45%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se planteen en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas.

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE9,CE10, CE11 , CE21, CT9, CT6, CT7, CT10, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19.

✘ Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección de proyectos.

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE10, CE21, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19.

✘ Evaluación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto y ronda de valoraciones.

Competencias: CE2, CE6, CE8, CE9, CE10, CE11, CE17, CE21, , CT2, CT6.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Lemas, eslóganes y funciones comunicativas

Horas: 2h

✘ Construcción de personajes y targets extremos

Horas: 2h

✘ Técnicas de ideación y representación visual

Horas: 2h

✘ Jugabilidad y aprendizaje

Horas: 2h

✘ Semántica táctil

Horas: 2h

✘ Funciones comunicativas y representación de valores

Horas: 2h

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Identidad e imagen del individuo (1)

Horas: 16h

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE2.2, CE5.3, CE10.5, CT9, CT12

✘ Diseño de un juego como sistema de aprendizaje (2)

Horas: 24h

Resultados de aprendizaje: CE2.1, CE2.2, CE5.2, CE8,2, CE10, CT4, CE17.2, CE21.2, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Lecturas obligatorias y búsqueda personal de fuentes

Horas: 16h

Resultados de aprendizaje: CT4, CT10

Evaluación

La evaluación es continua. Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante

la presentación de proyectos en el nivel de resolución y presentación de la documentación que se determine y de su defensa oral, así como el seguimiento de la participación en los talleres y clases plenarias. Las competencias CT12 y CT19 son vinculantes, por lo que un ejercicio puede ser rechazado si no cumple los mínimos de creatividad y calidad en los acabados en el momento de su entrega.

Si un estudiante no entrega un proyecto, la calificación obtenida será cero. Si el resultado final del curso es de cinco puntos o más, la asignatura se considerará aprobada.

No se aceptan entregas fuera de plazo. Los proyectos que por motivos extraordinarios no se entreguen el día señalado se pueden entregar el día 9 de junio a las 9h. La fase de reevaluación de la asignatura tendrá lugar a través de la repetición de los ejercicios, incluyendo las mejoras de aquellos ejercicios que, entregados dentro de su plazo previsto, no hayan obtenido suficiente nota.

Valoración de plenarias: examen 30% Valoración del taller: los ejercicios 1, 2 valen un 30 y un 40% respectivamente (en total el 70%)

Si algún estudiante no está de acuerdo con la valoración de los proyectos puede solicitar una revisión en el plazo de dos semanas posteriores a la entrega de los resultados.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ Identidad e imagen del individuo (ejercicio 1)
Entrega: Semana 6, dentro del horario habitual
- ✘ Diseño de un juego como sistema de aprendizaje (ejercicio 2)
Entrega parcial: semana 10, dentro del horario habitual
Entrega final: semana 15, dentro del horario habitual
- ✘ Examen final (E): miércoles 1 de junio (hora por determinar)

Bibliografía y enlaces web

LECTURAS OBLIGATORIAS:

- ✘ CASTIÑEIRA, A., "Multiculturalisme: la política del reconeixement" a *Comunitat i nació*, Ed. Proa, Barcelona: 2003. Pàgs 193-234

Las lecturas obligatorias se podrían ampliar si se detectan carencias en el hábito lector del alumnado

LECTURAS RECOMENDADAS:

- ✘ ANDERS, R., "Defining, Mapping and Designing the Design Process" a *Articulating and Managing the Design process*, Design Management Journal, London:2000, Pàgs 29-37
- ✘ FELDER, R.M, BRENT, R., "Understanding student Differences", Journal of Engineering Education, Washington DC:2005. Pàgs 57-72
- ✘ GALÁN, E. *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*, E-Arxiu del Repositori Institucional de la Universidad Carlos III,

Madrid:2007, Recuperada a febrer de 2013 del web temoa: Portal de Recursos Educativos Abiertos (REA) a <http://www.temoa.info/es/node/216173>

- ✘ QUENEAU, R., *Ejercicios de estilo*, Ed. Cátedra, Madrid: 2009
- ✘ TAYLOR, CH., "El yo en el espacio moral" a *Fuentes del yo*, Ed. Paidós, Barcelona: 2006. Pàgs 41-57
- ✘ WALKER, S., "The Object of Nightingales: Design Values for a Meaningful Material Culture", *Design and Culture*, Vol 4. Iss 2, Ed. Berg, London:2012. Pàgs 149-170

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La programación de la asignatura puede verse alterada por elementos externos que generen cambios en el orden y / o densidad de los contenidos de aprendizaje.

- ✘ **Semana 1** Tema 1. El Yo programado. 1.1. Introducción. Identidad e imagen. Estilo y género.
Presentación de la asignatura. Programa + moodle + pdf + repaso de fechas importantes.
Ejercicio 1. Presentación + Taller de construcción de personajes y targets extremos.
- ✘ **Semana 2** Tema 2. We are players. 2.1. Identidad y mediación electrónica. De receptores usuarios.
Ejercicio 1. Revisión de los relatos de los personajes. Verosimilitud de la identidad.
- ✘ **Semana 3** Tema 2. De los análisis de mercado al diseño de contenidos. Experiencia de usuario y negación de la identidad.
Ejercicio 1. Diseño de un logotipo táctil para el personaje ficticio. Taller de ideación y representación gestual. Revisión de autorretratos.
- ✘ **Semana 4** Tema 2. 2.1 La gamificación de la sociedad. Teoría de juegos. El juego como configurador del individuo y el colectivo.
Ejercicio 1. Revisión de maquetas del logotipo táctil
- ✘ **Semana 5** Toolkit 1. Storytelling y narrativa transmedia.
Ejercicio 1. Test de correspondencia del sistema lema + marca + autorretrato.
- ✘ **Semana 6** Toolkit 2. Recursos semióticos en el diseño de elementos de identidad.
Ejercicio 1. Entrega y presentación pública de los resultados.
- ✘ **Semana 7** Toolkit 2. Recursos semióticos en el diseño de elementos de identidad (avanzado)
Ejercicio 2. Presentación del concurso y elaboración de los equipos de trabajo. Tipos de juegos y elementos del juego. Taller de jugabilidad y aprendizaje.
- ✘ **Semana 8** Tema 3. Las geografías de los otros 3.1. El colectivo y los procesos de identidad. Identidad en el umbral personal-social-ambiental. Stuart Walker
Ejercicio 2. Presentación de la estrategia de juego para grupos.
- ✘ **Semana 9** Tema 3. El discurso universalista: colectivos, minorías y reconocimiento de la diferencia. Charles Taylor.

Ejercicio 2. Mejora de la estrategia y materialización. Taller de naming.

× **Semana 10** Jornadas de puertas abiertas. Pre-entrega del ejercicio 2. Test público jugabilidad.

× **Semana 11** Tema 3. El discurso particularista: individuos, nación y derecho de igualdad. Jurgen Habermas.

Ejercicio 2. Análisis y reprogramación de la estrategia y la jugabilidad en relación a los resultados obtenidos en los test de la semana anterior.

× **Semana 12** Tema 3. 3.2. Identidad y territorio. Identidad local y producción de localidad

Ejercicio 2. Desarrollo de la idea gráfica del juego

× **Semana 13** Tema 3. 3.2. Identidad y territorio. Globalización y localización.

Ejercicio 2. Desarrollo del packaging del juego

× **Semana 14** Toolkit 3 y 4. El relato factual, el relato ficticio y la verosimilitud. Retórica expresiva y retórica generativa.

Ejercicio 2. Test de correspondencia entre imagen e identidad

× **Semana 15** Ejercicio 2. Entrega y presentación pública

× **Semana 16** Examen final. día 1 de junio a las 9:00h.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

× **CE1.2** Realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto partiendo de las características (funcionales, productivas, de mercado y organizativas) propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

× **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

× **CE2.2** Realizar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto partiendo de las características (funcionales, productivas, de mercado y organizativas) propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE5.2** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al que va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje

- × **CE8.2** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente en el mercado.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.5** Dominar los recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados del aprendizaje

- × **CE17.2** 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.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras, tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT9** Capacidad resolutiva y de toma de decisiones CT12. Capacidad para la

integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

- ✘ **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño de Envases, Embalajes y Etiquetas

La gran mayoría de productos que hay al mercado venden en un envase y, a pesar de que normalmente tienen una vida muy corta, cumple con una serie de funciones indispensables. Durante este curso haremos una aproximación al packaging desde una visión holística, práctica y teórica, para comprender los requisitos necesarios para diseñar de manera óptima un buen envase, embalaje y etiqueta.

La asignatura de Diseño de envases, embalajes y etiquetas es una optativa de cuarto curso incluida en el conjunto de asignaturas que configuran la mención de Diseño de producto industrial.

Sus objetivos formativos son:

- ✘ Promover en el alumnado la visión global del diseño de envases, embalajes y etiquetas, entendiéndolo como una actividad en la que se tienen que tener muchos factores en cuenta, desde el producto al que acompaña hasta su contexto físico y socioeconómico.
- ✘ Dotar del conocimiento y dominio de las técnicas, las formas, los procesos y las tendencias del diseño de envases, embalajes y etiquetas y de sus aplicaciones industriales.
- ✘ Capacitar el alumnado, a través de la práctica, en la competencia para el desarrollo profesional de proyectos de diseño de envases, embalajes y etiquetas.

Código

200681

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Jon Marín](#)

Apoyo a la docencia

Àlex Jiménez

Idiomas

Catalán Castellano Inglés

Prerrequisitos

Haber cursado el itinerario de diseño de producto.

Contenidos de la asignatura

INTRODUCCIÓN AL *PACKAGING

- × Perspectiva histórica
- × Características funcionales
- × Descripción del sistema-producto y del ciclo de vida

***PACKAGING ESTRUCTURAL**

- × Análisis de las necesidades específicas
- × Forma, color, olor, volumen y texturas
- × Ergonomía del envase

COMUNICACIÓN Y ASPECTOS PERCEPTIVOS.

- × Relación del pack con la marca y el producto
- × Relación del pack con el producto, el cliente y el usuario

MATERIALES Y PROCESOS DE PRODUCCIÓN.

- × Vidrio
- × Papel y cartón
- × Metal
- × Plásticos
- × Materiales compuestos
- × Materiales naturales

SOSTENIBILIDAD APLICADA AL *PACKAGING

- × Estrategias de ecodiseno
- × Análisis del ciclo de vida
- × El pack como residuo

LEGISLACIÓN

- × Normativa específica
- × Identificación y codificación

INNOVACIÓN EN PACKAGING

- × Últimas tendencias

- ✘ Design for all

PROYECTOS

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura se imparte mediante una diversidad de procedimientos metodológicos:

- ✘ Clases expositivas.
- ✘ Debates y reflexiones dirigidas
- ✘ Dinámicas de trabajo en grupo
- ✘ Elaboración de proyectos
- ✘ Presentaciones del alumnado

Evaluación

Se aplica un sistema de evaluación continuada, teniendo en cuenta cada una de las actividades formativas llevadas a cabo, la participación activa en las diferentes actividades programadas y el progreso del alumno.

Se valora:

- ✘ El nivel técnico y conceptual adecuado a los proyectos.
- ✘ El nivel de análisis, reflexión, comprensión y aplicación.
- ✘ Asistencia e implicación personal en el proceso de aprendizaje a lo largo de la asignatura.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Boylston. *Designing sustainable packaging*.
- ✘ Cervera. *Envases y embalajes*
- ✘ Calver, *¿Qué es el packaging?*
- ✘ Sherin. *Sostenible. Un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores*

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el *antropometría y la fisiología de la percepción visual*, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la *mercadotècnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la *proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van

produciendo.

- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño de Equipamiento Doméstico

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 de 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.

Código

200682

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Javier Nieto Cubero](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Se recomienda poseer nociones de modelado 3D.

Contenidos de la asignatura

INTRODUCCIÓN

- ✘ 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, bebés, seniors. Adaptabilidad

6. **NUEVOS HÁBITOS DE CONSUMO.**

Nuevas oportunidades de producto

Metodología docente y actividades formativas

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 emblemática:**

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:**

Con un invitado empresa del sector

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.

Evaluación

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 25% del 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%

Bibliografía y enlaces web

- × Anatxu Zabalbeascoa, *Todo sobre la casa*, Gustavo Gili, 2011
- × Charlotte Baden-Powell, *Architects pocket book of Kitchen design*, Architectural press, 2005
- × Lluís Francesc Deulonder, *La cocina y otros espacios domésticos*, Gustavo Gili, 2009
- × Ingrid Wenz-Gahler, *Flush! Modern Toilet Design*, BIRKHAUSER, 2005
- × TECTÓNICA 24, *iluminación (I) artificial*, 2010
- × *Catalogo ERCO Programa 2012*, ERCO, 2012
- × Design Museum, *Cómo diseñar una lámpara*, Gustavo Gili, 2012
- × R.Acuña, *La casa Inteligente*, 2001
- × P.Escobar, *Edificios inteligentes y casas domóticas*, Monografias.com, 1997
- × Zaida Muxi Martínez, Artículo: *Habitar el presente. Vivienda en España: sociedad, ciudad, tecnología y recursos*, Ministerio de Vivienda, 2006
- × <http://www.architonic.com>
- × <http://www.archiexpo.com>

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño de espacios efímeros

El diseño, como disciplina multidisciplinaria, obra un gran abanico de líneas de trabajo, y no sólo en relación al espacio, a la forma o el contenido, también en relación al tiempo. Esta particularidad temporal es el eje de la asignatura, que traza un recorrido por los diferentes espacios que nacen para desaparecer; desde una presentación de unas horas a una exposición de unos cuantos meses; desde una campaña comercial a una película; desde un escaparate a la calle a un espectáculo en la opera.

Diferentes disciplinas como el diseño, la arquitectura, la creación gráfica, la fotografía, el audiovisual y la escenografía, a veces se aglutinan en una única estructura, que durante un breve tiempo es observada y vivida por el público, y no es un fin en sí misma sino una forma de expresión de un mensaje.

Los objetivos formativos principales son:

- ✘ Conocer las tipologías de espacios efímeros, sean de carácter comercial, expositivo o escénico; considerando que se trata de eventos que no son autónomos sino que conviven dentro de un marco físico, conceptual y sociocultural concreto.
- ✘ Identificar los lenguajes que intervienen los procesos comunicativos, y tener la capacidad de hacerlos dialogar entre sí para potenciar un resultado común. En este sentido el estudiante deberá compartir ideas y formas de pensamiento, y desarrollar las estrategias propias del trabajo en equipos interdisciplinarios.
- ✘ Alcanzar la capacidad de realizar proyectos dentro de los diferentes sectores de actuación del diseño de los espacios efímeros. Por lo tanto, aprender el proceso de trabajo y poder aplicar una metodología, adquirir los conocimientos tecnológicos específicos, dominar las herramientas y materiales propios de las producciones efímeras, así como entender las relaciones profesionales.
- ✘ Estudiar aspectos que caracterizan los espacios efímeros transversalmente, como la atmósfera, la luz, la narratividad, etc. desde la teoría para nutrir los proyectos prácticos de contenido, diálogo y conciencia propios de esta rama del diseño.

Código

200646

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Anna Alcubierre](#)

Judit Colomer

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura. Aún así, es importante haber superado satisfactoriamente la asignatura "Introducción a los proyectos de diseño".

Contenidos de la asignatura

La asignatura se divide en dos grandes bloques, el teórico y el práctico. La parte teórica tiene el objetivo de crear un tejido conceptual adecuado a los espacios efímeros para que los alumnos puedan nutrir de ellos y reportarse en la medida necesaria a los proyectos prácticos. En cuanto la parte práctica se trabajarán tres proyectos: Un primer proyecto emplazado en un espacio interior concreto, con motivaciones comerciales, de carácter expositivo, que es un encargo real. Un segundo proyecto, emplazado en un espacio exterior concreto, con motivaciones culturales, de carácter escénico, que se llevará a cabo. Y un tercer proyecto de libre elección, ficticio, que no se trabajará pensando en un espacio concreto, sino en su capacidad de itinerar.

PROGRAMA

× ENTORNO DEL PROYECTO I (Diseño de un stand)

Diálogo entre espacios: continente y contenido

Público: espectador y / o visitante

Gráfica aplicada

× ENTORNO DEL PROYECTO II (Instalación en LlumBCN)

Atmósfera

Hablar con la luz

Audiovisuales

× ENTORNO DEL PROYECTO III (...)

Movilidad

Espacio narrativo

El tiempo

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✘ Clases teóricas
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Classes magistrals i debat en gran grup.
Competencias: CE2, CE10, CE8, CE11, CE21

- ✘ Información y documentación
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Treball de recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i elaboració documental de la mateixa.
Competencias: CE8, CE10, CE11, CT3

- ✘ Taller de tecnología
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Assistència en la resolució de les dificultats tecnològiques i constructives.
Competencias: CE7, CE8, CT13

- ✘ Taller de representación
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Assistència en la resolució de les dificultats de representació gràfica o en tres dimensions.
Competencias: CE5

- ✘ Elaboración de proyectos
ECTS: 45%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: 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.
Competencias: CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19

- ✘ Tutorías
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Tutories de seguiment i correcció del projecte.
Competencias: CE2, CE8, CE10, CE21, CT9, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19

- ✘ Evaluación
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentacions individuals i col·lectives de la documentació i memòria del projecte, defensa oral del projecte, i ronda de valoracions.
Competencias: CE2, CE8, CE11, CE10, CE17, CE21, CT6

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas. Clases magistrales y debate en grupos combinados
Horas: 7h 30m
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

- ✘ Taller de tecnología. Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: CE7.3, CE8.2
- ✘ Taller de representación. Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2
- ✘ Evaluación. Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Tutorías. Tutorías de seguimiento y corrección del proyecto
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE21.1, CE21.2, CE19.5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Información y documentación. Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE10.5, CE11.1
- ✘ Elaboración de proyectos. Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas.
Horas: 67h 30m
Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.8, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

Evaluación

Modalidades de evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. Las profesoras harán un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno/a de manera individualizada.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 75 % de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y a la defensa oral de los proyectos. El 25% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección.

La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es

muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. La falta de asistencia no justificada de más del 25% de las clases comporta un “no presentado”. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno/a está obligado a notificarlo a la profesora para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten los trabajos de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de “No presentado”.

Criterios de evaluación

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- × Ejercicio I. Realización del proyecto

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE7.3, CE10.5, CE21.1, CE21.2

- × Proyecto I. Entrega en formato digital, presentación oral pública

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

- × Proyecto II. Entrega en formato digital, presentación oral pública

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

- × Proyecto III. Entrega en formato digital, presentación oral pública

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

Bibliografía y enlaces web

PARA LEER

- × Ardenne, Paul. *Un arte contextual*. Murcia: Cendeac, 2006.
- × Arnheim, Rudolf. *Arte i percepción visual*. Madrid: Alianza Forma, 1998.
- × Azara, Pedro i Carles Guri. *Arquitectos a escena*. Barcelona: GG, 2003.
- × Bal, Mieke. “Mise-en-scène” a *Conceptos viajeros en las humanidades: una guía de viaje*. Murcia: Cendeac, 2009, pp. 131.174.
- × Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008.
- × Brook, Peter. *Más allá del espacio vacío Barcelona*: Alba editorial, 2004.
- × Calmet, Héctor. *Escenografía*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor. 2003.
- × Di Benedetto, Stephen. *An introduction to theatre design*. Oxon: Routledge, 2012.

- ✗ Colli, Stefano i Perrone, Raffaella. **Espacio-identidad-empresa**. Barcelona: GG. 2003.
- ✗ Davis, Tony. **Escenógrafos: artes escénicas**. Barcelona: Ed. Océano, 2002.
- ✗ Fernández, Alonso i Isabel García Fernández **Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje**. Madrid: Editorial Alianza, 1999.
- ✗ Fischer-Lichte, Erika. **Estética de lo performativo**. Madrid: Abada Editores, 2014.
- ✗ Goldberg, Itzhak. **Installations**. París: CNRS Éditions, 2014.
- ✗ Groys, Boris. **Going Public**. Berlin: StrenbergPress, 2010.
- ✗ Goldberg, Roselee. **Performance. Live art since 1960**. Nova York: Thames and Hudson, 2004.
- ✗ Hugues Philip. **Diseño de exposiciones**. Barcelona: Promopress, 2010.
- ✗ Jodido, Philip. **Temporary Architecture now**. Ed. Taschen, 2011.
- ✗ Jodido, Philip. **Shopping Architecture now**. Londres: Ed. Taschen, 2010.
- ✗ Jodido, Philip. **Serpentine Gallery Pavillions**. Ed. Taschen, 2011.
- ✗ Nieva, Francisco. **Tratado de escenografía**. Madrid: Fundamentos, 2000.
- ✗ Taniazaki. **El elogio de la sombra**. Madrid: Edicions Siruela, 2011.
- ✗ Koolhaas, Rem. **Espacio basura**. Barcelona: GG, 1998. [accessible des de <http://es.scribd.com/doc/79155555/Rem-Koolhaas-El-Espacio-Basura-+>]<http://es.scribd.com/doc/79155555/Rem-Koolhaas-El-Espacio-Basura-+>
- ✗ Todd, Andrew i Jean-Guy Lecat. **El Círculo abierto**. Alba Editorial, 2003.

PARA MIRAR

- ✗ Azara, Pedro i Carles Guri. **Arquitectos a escena**. Barcelona: GG, 2003.
- ✗ Colli, Stefano i Perrone, Raffaella. **Espacio-identidad-empresa**. Barcelona: GG. 2003.
- ✗ Davis, Tony. **Escenógrafos: artes escénicas**. Barcelona: Ed. Océano, 2002.
- ✗ Goldberg, Roselee. **Performance. Live art since 1960**. Nova York: Thames and Hudson, 2004.
- ✗ Hugues Philip. **Diseño de exposiciones**. Barcelona: Promopress, 2010.
- ✗ Jodido, Philip. **Temporary Architecture now**. Ed. Taschen, 2011.
- ✗ Jodido, Philip. **Shopping Architecture now**. Londres: Ed. Taschen, 2010.
- ✗ Jodido, Philip. **Serpentine Gallery Pavillions**. Ed. Taschen, 2011.
- ✗ Varis autors. **Un teatre sense teatre**. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona i Portugal: Fundação de Arte Moderna e Contemporânea, 2007.

- × Vila, Santiago, *La escenografía*. Madrid: Ed. Cátedra, 1997.

ENLACES WEB

##sitios de interés:

- × <http://www.cccb.org/lab/es>
- × <http://www.pilobolus.com/>
- × <http://www.sebastiendupouey.net/Site/VIdeo%26Theatre.html> (Jan Pappelbaum)
- × <http://www.casamagica.de/>

##Materials constructius:

- × <http://www.rosco-iberica.com/productos/index.asp>
- × <http://www.azurscenic.com/>
- × http://www.peroni.com/lang_ES/prodotti.php?idCat=104

##Espectacles

- × <http://www.youtube.com/watch?v=MoHYzHEVukg&feature=related> (Gran Teatre del Liceu_ En Pere i el Llop)
- × <http://www.youtube.com/watch?v=JCxVDA6CG60> (Tim Noble i Sue Webster's_ l'art de la sombra)
- × <http://www.youtube.com/watch?v=l6vCAte5iRE&feature=related> (Meg Stuart i la gravetat)
- × http://www.youtube.com/watch?v=ZjQKvj-mZvM&feature=player_embedded (Meg Stuart i la gravetat)
- × <http://www.youtube.com/watch?v=HyWkB1SYDMs> (Nobuyuki Hanabusa i Katsumi Sakakura_projeccions)
- × <http://www.youtube.com/watch?v=W9dPdG4GQU8&feature=related> (Sasha Waltz Dialoge 09)
- × <https://www.youtube.com/watch?v=nksTXmu1UAg> (videoclip_plató. Paskalev_ l spy)
- × <http://www.youtube.com/watch?v=Q40M83yChQs&feature=related>, <http://www.youtube.com/watch?v=B9cCrg5hpm8&feature=related> (vídeo mapping animada)

Programación de la asignatura

Actividades de aprendizaje

- × **Semana:** 1

Actividad: Presentación de la asignatura y de la propuesta de trabajo

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2, CE7.3, CE5.2

- × **Semana:** 2 - 4 **Actividad:** Classes magistrals: Diàleg entre espais: continent i

contingut. Pùblic: espectador i/o visitant Projecte. Gràfica aplicada. Projecte I:
Estand d'Eina.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 5

Actividad: Introducció del projecte II: LlumBCN i Entrega del projecte I.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 6 - 9

Actividad: Classes magistrals: Atmosfera. Parlar amb la llum. Audiovisuals. Projecte II:
LlumBCN

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2, CE7.3,
CE5.2

× **Semana:** 10

Actividad: Entrega i elecció del projecte II: LlumBCN

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 11

Actividad: Introducció al projecte III. Projecte III

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2, CE7.3,
CE5.2

× **Semana:** 12 - 14

Actividad: Classes Magistrals: Mobilitat. Espai Narratiu. Projecte III

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 15 **Actividad:** Presentació pública del projecte III

Lugar: EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1,
CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Setmana:** 16:

Actividad: Producció del projecte LlumBCNActivitat: Entrega projecte 3

Lugar: EINA

× **Material:** -

× **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

ENTREGAS

× **Semana:** 5

Actividad: Presentación pública del proyecto I

Lugar: EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 10

Actividad: Presentación pública del proyecto II

Lugar: EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 15

Actividad: Presentación pública del proyecto III

Lugar: EINA **Material:** - **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 16

Actividad: Producción del proyecto LlumBCNActivitat: Entrega proyecto 3

Lugar: EINA

× **Material:** -

× **Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre los procesos y costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE7.3** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como la antropometría y fisiología de la percepción visual, la ergonomía y los métodos de evaluación de uso, el marketing, la técnica de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE8.2** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE10.5** Emplear intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE11.1** Detectar y explicar el modus operandi del diseño más característico del sector en el cual se inscribe el proyecto por lo que respecta al tipo de contratación, gestión de proyectos, etc.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que implican relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus componentes.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes por el diálogo con las diferentes disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño y Gestión Cultural

En esta asignatura no se tratará la gestión cultural como un mero proceso de selección, organización y presentación al público de los bienes culturales (aunque este es propiamente el sentido de la palabra "gestión"), sino como una actividad profundamente vinculada al proceso de producción de estos bienes. Las condiciones materiales concretas para la creación artística condicionan fuertemente el resultado de esta creación, y es por ello que la actividad del gestor cultural queda estrechamente imbricada con la del creador. De acuerdo con esta concepción de la gestión cultural, el papel que el diseño tiene no puede quedar reducido al de la comunicación y la difusión, sino que necesariamente intervendrá también en el proceso de concepción y desarrollo de los proyectos de gestión cultural, contribuyendo y condicionando su planteamiento, su sentido y su realización concreta.

Los objetivos formativos de esta asignatura son básicamente cuatro:

- ✘ Lograr un buen grado de conocimiento del contexto actual de la gestión y la producción culturales en nuestro país.
- ✘ Conocer los diferentes papeles que un buen diseñador puede desarrollar en un proyecto de gestión cultural.
- ✘ Tener conocimiento de los nuevos modelos de gestión cultural que hoy empiezan a aparecer, para poder proponer alternativas de financiación y de organización de los procesos creativos de cara al futuro.
- ✘ Familiarizarse con los procedimientos y las técnicas específicas que requiere la práctica efectiva de la gestión cultural.

Código

200685

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Lluís Nacenta](#)

Idiomas

Castellano Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos específicos para cursar esta asignatura.

Contenidos de la asignatura

(Los ejemplos pasan a integrarse como casos de estudio.) La asignatura se divide en las cuatro grandes áreas temáticas:

- × **Bloque I.** El estatus del artista, del productor y del gestor cultural.
 - 1.1. Gestión cultural vs. Producción cultural. El problema del contexto.
 - 1.2. La operativa (de un bien cultural) vs. Su sentido.
 - 1.3. Fase inicial de un proyecto de gestión cultural: diálogo vs. jerarquías.
- × **Bloque II.** El papel de las instituciones en la gestión cultural.
 - 2.1. El principio del conato institucional.
 - 2.2. La institución arte y la institución diseño. El problema de la autonomía y la museización del diseño.
 - 2.3. La elaboración del dossier de un proyecto de gestión cultural.
- × **Bloque III.** El diseño en la gestión cultural.
 - 3.1. Publicar vs. publicitar.
 - 3.2. El proceso estético de individuación de los bienes (culturales) de consumo.
 - 3.3. El dossier de prensa y el problema de la capacidad de convocatoria.
- × **Bloque IV** Modelos transversales de gestión cultural.
 - 4.1. Contextos cruzados.
 - 4.2. El bien cultural transitorio vs. El bien cultural patrimonial.
 - 4.3. La documentación de un proyecto de gestión cultural.

Metodología docente y actividades formativas

La metodología docente de esta asignatura consistirá en tratar cada tema a partir de cuatro tipos de actividades diferentes:

- × Exposición del marco conceptual por parte del profesor.
- × Lectura y comentario (en formato seminario o prueba oral) de la bibliografía específica.
- × Estudio de casos reales de gestión cultural. Este se llevará a cabo o bien a partir de documentación del caso, de la presencia en clase, como invitado, de alguno de sus responsables o de la visita del grupo de alumnos al lugar donde se desarrolla el proyecto de gestión cultural en cuestión.
- × Desarrollo, en trabajo colaborativo entre todos los estudiantes de la asignatura, de una proyecto de gestión cultural que se llevará a cabo dentro del programa de actividades que tienen a lo largo del curso en Herramienta.

Se realizarán las siguientes actividades formativas:

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × **Actividad:** Clases teóricas
- × **Horas:** 10%
- × **Resultados de aprendizaje:** CE11, CE19, CT17
- × **Actividad:** Seminarios de discusión
- × **Horas:** 10%
- × **Resultados de aprendizaje:** CE11, CE18, CT17
- × **Actividad:** Sesiones con profesores invitados
- × **Horas:** 5%
- × **Resultados de aprendizaje:** CE11, CE19, CT17
- × **Actividad:** Visitas a las sedes de proyectos de gestión
- × **Horas:** 5%
- × **Resultados de aprendizaje:** CE11, CE19, CT17

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × **Actividad:** Redacción de un breve artículo de investigación
- × **Horas:** 25%
- × **Resultados de aprendizaje:** CT1, CT6, CT17
- × **Actividad:** Realización efectiva de un proyecto de gestión cultural
- × **Horas:** 15%
- × **Resultados de aprendizaje:** CT1, CT6, CT17

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × **Actividad:** Lectura de la bibliografía de referencia
- × **Horas:** 20%
- × **Resultados de aprendizaje:** CE11, CT6
- × **Actividad:** Búsqueda de documentación y asistencia a proyectos de gestión cultural relevantes.
- × **Horas:** 10%
- × **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE19, CT6, CT17

Evaluación

Las evidencias de aprendizaje a partir de las cuales se calificará al alumno son de cuatro tipos:

- × Dos exámenes escritos (25% de la nota).

- ✗ Redacción de un breve artículo de investigación (25% de la nota).
- ✗ Participación en la elaboración de un proyecto de gestión cultural (25% de la nota).
- ✗ Participación y trabajo en clase (preguntas, comentarios, aportaciones críticas) (25% de la nota).

Tanto las entregas de los trabajos escritos y las propuestas de diseño como las presentaciones orales deberán realizarse en la fecha fijada previamente. En caso de que el alumno tenga algún impedimento para realizar la entrega en la fecha fijada, deberá justificarlo y avisar al profesor al menos 24 horas antes de la fecha fijada, para que éste pueda fijar una fecha de entrega alternativa. En caso contrario el trabajo se considerará como "no presentado".

Una vez el profesor haya corregido y devuelto al alumno el trabajo presentado, éste podrá pedir revisar y comentar la corrección en las horas que el profesor tiene destinadas a la atención a los alumnos.

✗ **Actividad de aprendizaje** Exposiciones orales

Horas 5%

Resultados de aprendizaje CE11, CE18, CT17

✗ **Actividad de aprendizaje** Redacción de un artículo de investigación

Horas 5%

Resultados de aprendizaje CT1, CT6, CT17

✗ **Actividad de aprendizaje** Implementación de un proyecto de gestión

Horas 5%

Resultados de aprendizaje CT1, CT6, CT17

Bibliografía y enlaces web

- ✗ Giorgio Agamben, *Profanaciones*, traducción de Edgardo Dobry, Barcelona: Anagrama, 2005.
- ✗ Giorgio Agamben, *Què vol dir ser contemporani?*, Barcelona: Arcàdia, 2008.
- ✗ Peio Aguirre, *Arte y diseño en la encrucijada y Por una ecología de la forma*, a Miren Jaio (Coord.)
- ✗ Xabier Salaberria, *All The Material Of The World. Inkontziente-Konziente*, Bilbao: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2010.
- ✗ Philip Auslander, *The Performativity of Performance Documentation*, PAJ: A Journal of Performance and Art, vol. 28, núm. 3, Setembre 2006.
- ✗ Mieke Bal, *Conceptos viajeros en las humanidades: una guía de viaje*, traducción de Yaiza Hernández, Murcia: Cendeac, 2009.
- ✗ Octavi Comerón, *Arte y postfordismo. Notas desde la fábrica transparente*, Madrid: Trama, 2007.
- ✗ Hal Foster, *Diseño y delito*, traducción d'Alfredo Brotons Muñoz, Madrid: Akal, 2004.
- ✗ Paul D. Miller (aka DJ Spooky), *Rhythm Science*, Cambridge (Mass.): The MIT Press, 2004.
- ✗ Martí Peran i Glòria Picazo (Coords.), *Impasse 5. La dècada equívoca: El rerefons*

de l'art contemporani espanyol als 90, Lleida: Ajuntament de Lleida i Centre d'Art la Panera, 2005.

- ✘ Brian Wallis (ed.), *Arte después de la Modernidad*, Madrid: Akal, 2001.
- ✘ Stephen Wright, *Toward a Lexicon of Usership*, Eindhoven: Van Abbemuseum, 2014.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Fecha** jueves, 12:15-13:15
Actividad Clases teóricas
Lugar Aula
Resultados de aprendizaje CE11, CE19, CT17
- ✘ **Fecha** jueves, 13:45-14:30
Actividad Seminarios
Lugar Aula
Resultados de aprendizaje CE11, CE18, CT17
- ✘ **Fecha** jueves, 13:30-13:45
Actividad Exposiciones orales
Lugar Aula
Resultados de aprendizaje CE11, CE18, CT17

ENTREGAS

- ✘ **Fecha** 4 de octubre
Actividad Tema 1: Trabajo escrito
Lugar Aula
Resultados de aprendizaje CT1, CT6, CT17
- ✘ **Fecha** 8 de noviembre
Actividad Tema 2: Propuesta diseño
Lugar Aula
Resultados de aprendizaje CT1, CT6, CT17
- ✘ **Fecha** 13 de diciembre
Actividad Tema 3: Trabajo escrito
Lugar Aula
Resultados de aprendizaje CT1, CT6, CT17
- ✘ **Fecha** 31 de enero
Actividad Tema 4: Propuesta diseño
Lugar Aula
Resultados de aprendizaje CT1, CT6, CT17

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **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

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.2** Describir las diferentes tendencias en la didáctica del proyecto.
- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un

proyecto de diseño.

- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño de Mobiliario

Diseño de mobiliario es una optativa de cuarto curso que pertenece al conjunto de materias de Procesos del diseño. Forma parte de la Mención de Diseño de producto industrial.

A través de la asignatura se quiere dar una visión global de cómo es el contexto del diseño de mobiliario hoy en día: ¿Cuáles son las características propias como sector, a qué necesidades específicas debe responder a la vez ver un marco general de cómo actúan diseñadores y empresas en la actualidad.

Los objetivos son asimilar el proceso de análisis e interpretación de este entorno concreto, adquirir visión crítica sobre las necesidades que el diseño debe solucionar y el valor que debe aportar y aprender a resolver formalmente y constructivamente elementos de mobiliario.

El alumno debe terminar teniendo una visión amplia del sector del mobiliario, ser capaz de detectar las necesidades concretas de los diferentes tipos de encargo y formalizar y preparar para la producción los elementos de mobiliario.

Código

200683

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Uli Marchsteiner](#)

Idiomas

Catalán Castellano Inglés

Prerrequisitos

Para seguir correctamente la asignatura se necesita dominar la representación de objetos tridimensionales mediante programas informáticos de dibujo técnico como pueden ser el Autocad o por renderizados opcionalmente programas como Solidworks y otros.

Contenidos de la asignatura

El curso se organiza en 13 sesiones lectivas:

- ✗ Culturas sedentarias: desarrollo, material y tecnología
- ✗ El Mobiliario industrializado entre modernidad y posmodernidad (1950-1980)
- ✗ Barcelona y el diseño de mueble 1980-1995
- ✗ Barcelona y el diseño de mueble 1995 - 2014
- ✗ Mobiliario plegable y flexible: madera, metal y mecanismos
- ✗ Tendencias actuales: mobiliario social, mobiliario artístico
- ✗ El mobiliario "contract": mercado y exigencias
- ✗ Mobiliario para exteriores: privados, semi-públicos, urbanos
- ✗ Ergonomía y diseño de mobiliario: persona, objeto, espacio
- ✗ Diseño sin autor: sobre la diversidad cultural del mueble
- ✗ Mobiliario para espacios culturales, museos, exposiciones
- ✗ Mobiliario para espacios de trabajo, oficinas, domésticos
- ✗ Empresas, productos, tendencias: El mueble mañana?

Paralelamente, cada sesión irá acompañada de un análisis de un mueble, su estudio estructural y su representación mediante el dibujo a mano en clase.

La asignatura propone como eje central la participación individual en el concurso internacional de la empresa de mobiliario Andreu World 2016 (entrega antes del 25 de noviembre 2016).

En el segundo tramo de la asignatura se debe diseñar una pieza para un espacio en concreto con el tema "mueble esquina" (entrega 01 2016 - final de semestre).

Metodología docente y actividades formativas

Esta asignatura une las clases introductorias con ejercicios preparativos de corto plazo. El alumno recibirá toda la información para llevar a cabo un proyecto de diseño de mobiliario. Se harán tutorías y evaluaciones en cada etapa de los dos proyectos prácticos anteriormente mencionadas.

Evaluación

La nota final se compondrá de los dos proyectos de diseño de mueble (anteriormente mencionados) que contará un 80%, el restante 20% será para actividades y participación en clase. Si el alumno falta más de 5 veces en clase sin comprobante se le puede rebajar la nota final en un punto.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la *proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención

especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.

- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Diseño y Arte Contemporáneos

La asignatura estudia la historia del diseño y el arte de la segunda mitad del siglo XX. Un período atractivo porque no queda muy lejos de las vivencias del alumno. Política y socialmente es un período marcado por la Guerra Fría, las repercusiones de la que se dejan sentir en el diseño y el arte. Es también el período en el que se produce la consolidación de una sociedad y una mentalidad posmodernas. Las revoluciones tecnológicas, el triunfo de la sociedad de consumo y los profundos cambios sociales que afectan tanto al individuo como a la colectividad, configuran un marco cultural nuevo, el de la contemporaneidad.

El curso arrancará con el arte y el diseño en el contexto de la Guerra Fría y concluirá con la búsqueda de nuevos paradigmas en la entrada del siglo XXI. Entre medio se verán las diferentes escuelas nacionales, tanto en la gráfica como en el producto: Alemania, Italia, Países Escandinavos, Estados Unidos y España, se estudiará la evolución del arte contemporáneo y de las manifestaciones de la cultura popular.

Se tratará de los diversos enfoques posibles de la historia del diseño así como de las problemáticas relaciones entre arte y diseño que, partir de los años sesenta adoptan caminos divergentes.

Se pretende que el alumno alcance una serie de conocimientos históricos y los sitúe en su contexto social y político. También se busca que alcance un buen grado de cultura visual y sea capaz de reconocer estilos y tendencias. El dominio del referentes permitirá establecer genealogías críticas con la contemporaneidad.

Código

200655

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Àlex Mitrani](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Haber cursado las asignaturas "Introducción a la teoría del diseño y el arte" (200639), "Introducción a la historia del diseño y el arte" (200641) y "Historia del arte y el diseño modernos" (200645)

Tener nociones de los marcos conceptuales, métodos y principales autores de historia social del arte y el diseño, y de las instituciones artísticas así como nociones de las principales problemáticas y conceptos filosóficos implicados en el arte y el diseño.

Tener nociones básicas sobre la historia del arte y el diseño del siglo XIX y XX. Entender qué es la modernidad.

Tener nociones de los marcos conceptuales, métodos y principales autores de historia social del arte y el diseño, y de las instituciones artísticas así como nociones de las principales problemáticas y conceptos filosóficos implicados en el arte y el diseño.

Contenidos de la asignatura

1. El diseño en la guerra y la reconstrucción

- ✘ El cartelismo en la Guerra Civil Española
- ✘ Las consecuencias de la investigación militar durante la Segunda Guerra Mundial
- ✘ Los programas de reconstrucción de la vivienda: del bloque de hormigón en la Lewittown

2. Arte y diseño durante la Guerra Fría

- ✘ El mundo en dos bloques y el Telón de Acero
- ✘ El terror nuclear y diseño atómico
- ✘ Una guerra tecnológica: electrónica y ordenadores
- ✘ De cómo Nueva York tomó el mercado del arte en París
- ✘ El expresionismo abstracto americano contra el realismo socialista
- ✘ El informalismo

3. Arte y diseño a los EE. UU.

- ✘ El Estilo Internacional
- ✘ Las exposiciones de diseño del MOMA
- ✘ La sociedad de consumo y el gusto popular: el "Populuxe"
- ✘ La Cranbrook Academy of Art
- ✘ La escuela gráfica de Nueva York

4. El diseño en los países comunistas

- ✘ Del estalinismo en la era de Kruschef
- ✘ La gráfica de la revolución cultural china
- ✘ El diseño de los equipamientos sociales

- × El diseño en la República Democrática Alemana
- × La desintegración de la Unión Soviética y la caída del Muro de Berlín

5. El diseño alemán y suizo

- × La Alemania de posguerra. La desnazificación
- × El diseño entendido como forma de organización social y de reconstrucción
- × Características del diseño alemán: la Gute Form
- × El caso Braun-Dieter Rams
- × Suiza y el estilo tipográfico internacional

6. La HfG de Ulm

- × Orígenes y fundación
- × Seis fases, seis ideas
- × Quiebra y cierre,
- × La continuidad de las ideas de Ulm

7. El diseño italiano

- × La ayuda estadounidense a la reconstrucción
- × Estilo e individualismo
- × El papel de la revista Domus
- × Las trienal
- × Los grandes pioneros del diseño Nizzoli, Ponti, Mollino
- × El caso Olivetti

8. El diseño escandinavo

- × Una cultura identitaria o una operación de marketing?
- × Finlandia: El caso de Alvar Aalto
- × Dinamarca y Suecia

9. El diseño en la España franquista

- × El "desarrollismo"
- × Arquitectura de los años cincuenta y sesenta. Coderch, el Grupo R, etc.
- × Las instituciones van delante: Grafistas FAD, ADIFAD, ADG, etc.
- × Los pioneros de la gráfica y de la democracia
- × Los pioneros del diseño industrial
- × El caso del País Vasco

10. Las escuelas nacionales gráficas

- × Inglaterra, Alemania, Holanda y Japón
- × El cartelismo los países del Este: Polonia, Hungría, Rusia
- × La gráfica de utilidad pública en Italia y Francia

11. Segundas vanguardias

- × El arte conceptual
- × El minimal
- × Ambientes y happenings
- × Arte povera y activismo
- × Op art y arte cinético

12. Arte y diseño pop

- × El Pop-Art americano versus el Pop-Art británico
- × Arquitectura Pop: Archigram, Archizoom, etc.
- × Psicodelia y gráfica Pop
- × El pop-futurista: Joe Colombo y Verner Panton
- × El momento hinchable

13. La crisis de la modernidad

- × Los movimientos underground y la fuerza de la cultura juvenil
- × La "muerte de la arquitectura" y la objetualidad dura
- × El pensamiento y la sociedad posmoderna
- × Arquitectura postmoderna: Venturi, Graves, Rossi, Botta, Krier
- × Diseño posmoderno en Italia y Alemania
- × El Macintosh y la crisis de la gráfica tradicional

14. El nuevo diseño español

- × El restablecimiento de la democracia.
- × Una nueva cultura del ocio: revistas, tiendas y bares
- × Diseño gráfico para las instituciones y empresas estatales
- × Una nueva generación de diseñadores
- × 1992 Los Juegos Olímpicos y la Expo de Sevilla

15. Años 90: la búsqueda de nuevos valores éticos

- × La crisis ambiental y el ecodiseño
- × El entorno democrático y el diseño para todos

16. Últimas tendencias del siglo XX

- × Gráfica posmoderna
- × Globalización y digitalización
- × Biodesign y blobisme
- × Minimalismo

Metodología docente y actividades formativas

###Actividades formativas

- × Clases Teóricas **ECTS:** 20%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Clases magistrales y debates en gran grupo

Resultados de aprendizaje: CE 11, CE12

- × Seminarios de discusión de textos y obras artísticas **ECTS:** 10%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Presentaciones de textos y obras artísticas y discusión crítica colectiva

Resultados de aprendizaje: CE 16, CT1, CT4, CT6

- × Lectura de textos **ECTS:** 20%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Trabajo autónomo de lectura comprensiva de textos

Resultados de aprendizaje: CE 16

- × Estudio **ECTS:** 20%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas y mapas conceptuales y resúmenes

Resultados de aprendizaje: CE11, CE12, CT3

- × Búsqueda de documentación **ECTS:** 10%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficas a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos

Resultados de aprendizaje: CE 19, CT3

- × Redacción de trabajos **ECTS:** 15%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización

Resultados de aprendizaje: CE 19, CT2, CT6

- × Evaluación **ECTS:** 5%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales

Resultados de aprendizaje: CE11, CE12, CT1

###Actividades Dirigidas

- × **Actividad** Clases magistrales y debates en gran grupo

Horas: 30

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CT 6

###Actividades Supervisadas

- × **Actividad** Realización de análisis interpretativos de obras de arte, diseño, cine y exposiciones

Horas: 8

Resultados de aprendizaje: CE 16.1, CT4, CT1

- × **Actividad** Esquemas, presentaciones y discusiones de las lecturas obligatorias

Horas: 22

Resultados de aprendizaje: CE 16.1, CT4, CT1

###Actividades Autónomas

× **Actividad** Preparación de las lecturas del curso

Horas: 20

Resultados de aprendizaje: CE 16.1

× **Actividad** Realización de un estudio de caso para presentación pública (en equipo)

Horas: 30

Resultados de aprendizaje: CE 19.3, CT 2, CT 3, CT 6

× **Actividad** Estudio

Horas: 30

Evaluación

###Evaluación continua:

× **10%:** Participación oral activa en los seminarios: se evaluará la participación y el esfuerzo de elaboración y comentarios a propósito de los textos y películas examinados en clase, así como la presentación pública de piezas propuestas.

###Evaluación formativa:

× **35%:** Trabajo de análisis de documentos audiovisuales realizados en equipo de 3 personas y con presentación oral.

× **10%:** Trabajo escrito de tipo ensayístico sobre una pieza de diseño contemporáneo.

###Examen:

× **40%:** Una Prueba escrita consistente en el comentario documentado de algunas obras y una pregunta de carácter teórico referida a los contenidos principales expuestos en clase y en los textos. La primera prueba servirá para liberar materia y no será necesario repetirla si está aprobada.

Se considerará "no presentado" el alumno que no alcance una asistencia mínima del 80% de las clases y seminarios de manera no justificada. El alumno debe presentar en todos los casos los ejercicios solicitados y deberá hacer un trabajo sustitutorio en caso de no haber asistido a algunos de los seminarios. En este caso el alumno debe ponerse en contacto con el profesor para determinar la recuperación de los actividades en las que no haya asistido.

###Actividades de evaluación:

× Participación en clase **Horas:** 1 **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE11.7, CE18.1

× 2 Pruebas escritas **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE11.7, CE 12.1, CE 12.2

× Trabajos de curso **Horas:** 4 **Resultados de aprendizaje:** CE11.6, CE11.7, CE12.1, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE18.3, CE19.3, CE21.3

× Presentación oral de trabajos **Horas *:** 2 **Resultados de aprendizaje**:** CE 19.3, CT1, CT4, CT6

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA:

- ✗ A.A.V.V. *El diseño industrial en España*, Cátedra, Madrid, 2010.
- ✗ A.A.V.V. *Postmodernism. Style & subversion*, Victorian & Albert, Londres, 2011.
- ✗ De Fusco. *Renato: Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2005.
- ✗ Dormer, Peter. *El diseño desde 1945*, Ediciones Destino, Barcelona, 1993.
- ✗ Duby, Georges i Arriès, Philippe. *Historia de la vida cotidiana*, Madrid, Taurus, 2000.
- ✗ Lucie-Smith, Edward. *Movimientos artísticos desde 1945*, Ediciones Destino, 1995.
- ✗ Massey, Anne. *El diseño de interiores en el siglo XX*, Barelona, Destino, 1995.
- ✗ McLuhan, Marshall / Fiore. *Quentin: El medio es el masaje*. Un inventario de efectos, Ediciones Paidós, Barcelona, 1988 [1a Edició 1967]
- ✗ Meggs, Philip B. *Historia del diseño gráfico*, Barcelona, RM, 2009.
- ✗ Montaner, Josep Maria. *Después del movimiento moderno. Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX*, Editorial GG, Barcelona, 2009 [1a. Edició 1993]
- ✗ Satué, Enric. *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*, Alianza Forma, Madrid,1990.
- ✗ Sparke, Penny. *The Modern Interior*, Reaktion Books, Londres, 2008.
- ✗ Stangos, Nikos (ed.). *Conceptos de arte moderno*, Madrid, Alianza, 1986.
- ✗ Woodham, Jonathan M. *Twentieth-Century Design*, Oxford University Press, Oxford-NY, 1993.

Programación de la asignatura

La asignatura se compone de 16 temas impartidos en clase magistral y 16 seminarios en los que se tratarán teorías y debates significativos durante la segunda mitad del siglo XX.

También se harán un trabajo sobre material documental audiovisual (en grupo) y un trabajo de investigación (en grupo). En el espacio web se colgarán los enunciados.

La programación que se adjunta es orientativa ya que las fiestas entre-semana estorban mucho la dinámica de los grupos.

En el espacio web de la asignatura se irá actualizando el calendario.

- ✗ **Semana: 1 Actividad:** Tema 1: El diseño en la guerra y la reconstrucción
Seminario 0: presentación
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1
- ✗ **Semana: 2 Actividad:** Tema 2: El diseño en la Guerra Fría. Seminario 1

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 16.1

- × **Semana:** 3 **Actividad:** Tema 3: El diseño de EE.UU.: Estilo Internacional versus "Populuxe". Seminario 2

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 16.1

- × **Semana:** 4 **Actividad:** Tema 4: El diseño en los países comunistas. Seminario 3

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

- × **Semana:** 5 **Actividad:** Tema 5: El diseño alemán. Seminario 4

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

- × **Semana:** 6 **Actividad:** Tema 6: La Escuela de Ulm. Seminario 5

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

- × **Semana:** 7 **Actividad:** Tema 7: Arquitectura y diseño en Italia. Seminario 6

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

- × **Semana:** 8 **Actividad:** Tema 8: El diseño escandinavo. Seminario 7

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

- × **Semana:** 9 **Actividad:** Primera prueba escrita. Tema 9: El diseño en la España franquista

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1

- × **Semana:** 10 **Actividad:** Tema 10: Las escuelas nacionales gráficas. Seminario 7

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

- × **Semana:** 11 **Actividad:** Tema 11: Las segundas vanguardias. Seminario 8

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

- × **Semana:** 12 **Actividad:** Tema 12. Arte y diseño pop. Seminario 9

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

× **Semana:** 13 **Actividad:** Actividad y tutorías. Entregas.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 14 **Actividad:** Tema 13: Arte y diseño posmodernos. Seminario 10

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

× **Semana:** 15 **Actividad:** Tema 14. El nuevo diseño español. Seminario 10

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

× **Semana:** 16 **Actividad:** Tema 15: Últimas tendencias del siglo XX. Seminario 11

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

× **Semana:** 17 **Actividad:** Tema 14: El nuevo diseño español. Seminario 12

Lugar: EINA

Material: Material indicado en clase

Resultados de aprendizaje: CE 11.7, CE 12.1, CE 11.7, CE 12.1, CE 12.2, CE 16.1

× **Semana:** 18 **Actividad:** Segunda prueba escrita.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

ENTREGAS Y PRUEBAS

× **Semana:** 9 **Entrega:** Primera prueba escrita

Lugar: EINA

Material: Cuestionario entregado por el profesor

Resultados de aprendizaje: CE 11.6, CE 11.7

× **Semana:** 3 a 18 **Entrega:** Presentaciones orales trabajo grupos

Lugar: EINA

Material: Material entregado por el profesor

Resultados de aprendizaje: CE 12.1, CE 12.2

× **Semana:** 11 y 12 **Entrega:** Trabajo análisis

Lugar: EINA

Material: Bibliografía determinar

Resultados de aprendizaje: CE 12.1, CE 12.2

× **Semana:** 18 **Entrega:** Segunda prueba escrita

Lugar: EINA

Material: Cuestionario entregado por el profesor

Resultados de aprendizaje: CE 11.6, CE 11.7

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE11** Demostrar que comprenden el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño

Resultados del aprendizaje

- × **CE11.6** Identificar los agentes sociales que participan de la cultura del diseño y definir sus funciones y su interacción en el sistema de diseño.
- × **CE11.7** Comparar las características de diferentes culturas del diseño

Competencia

- × **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

Resultados del aprendizaje

- × **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 el diseño

Competencia

- × **CE16** Demostrar, entender e interpretar de manera pertinente y razonada textos de historia, teoría y crítica del diseño

Resultados del aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de la historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetivos de investigación

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y el arte

Resultados del aprendizaje

- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de las lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad de trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en un proyecto de diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT2** Elaborar informes y trabajos académicos.
- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en lengua nativa y en otras lenguas que permiten trabajar en un contexto internacional

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Diseño y Empresa

La materia "Diseño y Empresa" tiene como objetivo contextualizar la actividad profesional del diseño en la realidad económica actual, así como aplicar los principales conceptos empresariales a la realidad más cercana de cada alumno a través de la realización de un Plan de empresa.

Al finalizar la asignatura, cada alumno tiene que utilizar conceptos de estrategia, marketing, gestión de equipos o rentabilidad, para citar algunos ejemplos, con comodidad. Las presentaciones públicas de los Planes de empresa son un objetivo adicional, puesto que permiten un entorno de experiencia útil en tanto que simule la vida profesional ordinaria.

Código

200656

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Empresa

Profesorado

[Georgina Curto Rex](#)

Idiomas

Catalán Castellano Inglés

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos previos

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I. CONTEXTO ECONÓMICO Y EMPRESARIAL DEL SECTOR

✘ 1.La estructura y evolución de la industria. Oportunidades de negocio e

internacionalización.

- × 2.La ventaja competitiva: identificar los factores claves de éxito. La diferenciación.
- × 3.La importancia de los valores y la estrategia.
- × 4.La gestión de la innovación. Entorno empresarial e institucional que apoya la innovación.

BLOQUE II. FUNCIONAMIENTO DE UN PROYECTO EMPRESARIAL (PLAN DE EMPRESA)

- × 5.Idea de negocio
- × 6.Estudio de mercado
- × 7.Modelo de negocio
- × 8.Plan de marketing
- × 9.Plan de producción
- × 10.Recursos humanos
- × 11.Planificación financiera
- × 12.Viabilidad financiera del negocio

BLOQUE III. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS EN EL CONTEXTO PROFESIONAL DEL DISEÑO

- × 13.Técnicas de presentación, de negociación y de gestión de equipos.
- × 14.Creación y utilización de: solicitud de oferta, presupuesto, albarán y factura.
- × 15.Marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, propiedad industrial e intelectual.

Metodología docente y actividades formativas

La metodología se estructura de la siguiente manera:

- a. Estudios de casos. Los principales conceptos de gestión se contextualizan a partir del estudio de un caso de éxito del sector, del que se extraen buenas prácticas. Los casos de éxito se presentan a través de artículos de prensa escrita, televisión, cine, Internet, etc.
- b. Conceptos de gestión. A partir de las buenas prácticas extraídas del caso de éxito, se presentan los principales conceptos de gestión empresarial descritos en el contenido de la asignatura.
- c. Realización del Plan de empresa. Los alumnos trasladan los conceptos trabajados al propio proyecto empresarial. En este sentido se realizarán unos primeros ejercicios en clase para resolver dudas y el alumno profundizará en la definición del resto del Plan de empresa de forma individual o en grupo.
- d. Contexto sectorial. Los alumnos toman conciencia de los recursos que tienen a su disposición en el ámbito de la gestión a partir del contacto directo con los responsables de centros tecnológicos, redes de emprendedores o viveros de empresas, que nos visitarán para explicarnos el funcionamiento o bien visitaremos nosotros para conocer las instalaciones.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas

Horas: 31h 50m

Resultados d aprendizaje: CE8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Seminarios de análisis y discusión de casos

Horas: 39h 37m

Resultados d aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CT7, CT8, CT11, CT18

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Búsqueda de información: consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos. Trabajos de campo. Estudios de mercado.

Horas: 23h 62m

Resultados d aprendizaje: CE.7.2, CE8.2, CE8.3, CT6

- ✘ Realización de informes: realización de planes de gestión de proyectos, planes de negocio y planes de empresa.

Horas: 55h 12m

Resultados d aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE7.2, CE8.2, CE8.3, CE13.1, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1, CT2

- ✘ Evaluación: prueba escrita sobre los conceptos de la asignatura impartida en las clases magistrales.

Horas: 7h 87m

Resultados d aprendizaje: CT1, CE8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3

Evaluación

- ✘ 20% de la nota según la presencia activa en clase y la participación.
- ✘ 30% de la nota en las entregas realizadas a partir de las actividades de clase.
- ✘ 50% de la nota en la redacción y presentación del Plan de Empresa.

La asistencia a clase es un requisito necesario para poder presentar el Plan de Empresa. La no presentación del Plan de Empresa constará como "no presentado."

Los materiales, casos y trabajos se realizarán en inglés.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Examen final

Hores: 2h

Resultats d'aprenentatge: C8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1

- ✘ Entregas realizadas a partir de las actividades hechas en clases.

Hores: 2h

Resultats d'aprenentatge: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE8.2, CE8.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT11, CT16, CT18

✗ Plan de empresa

Hores: 2h

Resultats d'aprenentatge: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE7.2, CE8.2, CE8.3, CE13.1, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT8, CT16, CT18

Bibliografía y enlaces 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 edición, 1996).
Hi ha traducció castellana, *Mercadotecia*, 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.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✗ **Semana:** 1

Actividad: Contexto económico y empresarial: estructura y situación actual de la

industria. Oportunidades de negocio e internacionalización. Plan de empresa: definición de la idea de negocio.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CT18, CT6, CT7, CT11.7

× **Semana:** 2

Actividad: Contexto económico y empresarial: la ventaja competitiva: identificar los factores claves de éxito. La diferenciación y el valor añadido. Plan de empresa: estudio de mercado.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE8.3, CT1, CT2, CT11

× **Semana:** 3

Actividad: Contexto económico y empresarial: la importancia de los valores y la estrategia. Plan de empresa: modelo de negocio. Técnicas en el contexto profesional: técnicas de presentación.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE13.1, CT16

× **Semana:** 4

Actividad: Contexto económico y empresarial: la trayectoria y el impacto de la disciplina del marketing. Plan de empresa: plan de marketing.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE8.3

× **Semana:** 5

Actividad: Plan de empresa: estrategia comercial. Técnicas en el contexto profesional: técnicas de negociación.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE8.3

× **Semana:** 6

Actividad: Plan de empresa: definición de precios y previsión de ventas, Técnicas en el contexto profesional: solicitud de oferta, presupuesto, albarán y factura.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE8.3, CE1.4

× Semana: 7

Actividad: Contexto económico y empresarial: La gestión de la innovación, En torno empresarial e institucional que apoya la innovación (1), Plan de empresa: plan de producción.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE7.2, CE1.4, CE7.2

× Semana: 8

Actividad: Contexto económico y empresarial: La gestión de la innovación, En torno empresarial e institucional que apoya la innovación (2), Plan de empresa: recursos humanos, Técnicas en el contexto profesional: gestión de equipos.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE15.1, CE11.2, CE11.3

× Semana: 9

Actividad: Técnicas en el contexto profesional: Marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, propiedad industrial e intelectual.

Lugar: EINA

Material: Documentación que proporcionará Barcelona Activa.

Resultados de aprendizaje: CE15.2, CE15.3

× Semana: 10

Actividad: Contexto económico y empresarial: el funcionamiento de los mercados financieros, Plan de empresa: planificación financiera.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE14

× Semana: 11

Actividad: Contexto económico y empresarial: la ventaja competitiva: identificar los factores claves de éxito. La diferenciación y el valor añadido, Pla de empresa: viabilidad financiera del plan de empresa.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan

de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE14

× **Semana:** 12

Actividad: Importancia del plan de empresa, recursos disponibles para ponerlo en marcha y programas específicos para emprendedores del sector creativo.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CT18, CT8, CE14

× **Semana:** 13

Actividad: Técnicas en el contexto profesional: la delegación, el feedback y la resolución de conflictos.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CT6, CT7

× **Semana:** 14

Actividad: Repaso de los contenidos trabajados durante el curso y resolución de dudas respecto al plan de empresa.

Lugar: EINA

Material: Casos de éxito, noticias de actualidad, recursos para la realización del plan de empresa y ejercicios prácticos que se presentan en una variedad de apoyos audiovisuales, ej: prensa escrita, televisión, cine e Internet.

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE.7.2, CE8.2, CE8.3, CE13.1, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT8, CT16, CT18

× **Semana:** 15

Actividad: Presentación y entrega del plan de negocio.

Lugar: EINA

Material: Presentación y entrega de una copia impresa del plan de negocio.

Resultados de aprendizaje: CE15.1, CE11.2, CE11.3

ENTREGAS

× **Semana:** 4

Actividad: Presentación de idea, modelo de negocio valor agregado y diferenciación (en función del estudio de mercado).

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE.7.2, CE8.2, CE8.3, CE13.1, CE14, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT8, CT16, CT18

× **Semana:** 7

Actividad: Presentación del plan de marketing.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 14

Actividad: Examen final.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C8.2, CE8.3, CE11.2, CE11.3, CE15.1, CE15.2, CE15.3, CT1

× **Semana:** 15

Actividad: Presentación y entrega del plan de empresa.

Lugar: Roca Gallery, c. Joan Güell 211-213

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

Semanalmente

× **Actividad:** Presentación / entrega del resumen, conclusiones y comentarios sobre estudios de casos, artículos u otros materiales trabajados en clase (esta tarea se puede encargar individualmente o en grupo).

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE8.2, CE8.3, CT1, CT2, CT6, CT7, CT11, CT16, CT18

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

Competencias específicas

Competencia

× **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica

Resultado del aprendizaje

× **CE1.2** Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios como productos industriales o servicios distinguiendo y valorando sus aportaciones innovadoras.

× **CE1.3** Evaluar los aspectos fuertes y débiles de cada producto en relación a los costes de fabricación previsibles y su posible incidencia en el mercado.

× **CE1.4** Plantear soluciones alternativas para mejorar las prestaciones de un diseño, ajustar sus costes de producción y adecuar la inserción en el mercado.

Competencia

× **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus

calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultado del aprendizaje

- × **CE7.2** Estimar los costes industriales de los materiales y de los procesos de fabricación a partir de las fuentes de información pertinentes.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultado del aprendizaje

- × **CE8.2** Utilizar la terminología y metodología de análisis básico de mercadotecnia, métodos de análisis de usabilidad y técnicas de prospección para interpretar informes y dialogar con especialistas.
- × **CE8.3** Utilizar algunos de los conceptos básicos de mercadotecnia, métodos de análisis de usabilidad y técnicas de prospección en la formulación de programas de diseño.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Competencia

- × **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultado del aprendizaje

- × **CE11.2** Analizar las condiciones y sistemas de funcionamiento habituales para la contratación externa de servicios de diseño.
- × **CE11.3** Definir la incorporación del diseño en el organigrama de las organizaciones empresariales y su papel en las mismas.

Resultado del aprendizaje

- × **CE13.1** Planificar y organizar un proyecto de diseño estableciendo objetivos, cronograma de fases y entregas y definiendo los agentes participantes o colaboradores en el proceso.

Competencia

- × **CE14** Formular y estructurar un plan de negocio orientado al desarrollo de productos o de empresas y evaluar su viabilidad.

Competencia

- × **CE15** Demostrar que se dispone de conocimientos sobre el marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, registro de patentes, marcas, derechos de autor, etc.

Resultado del aprendizaje

- × **CE15.1** Discernir tipologías de contratación de los servicios de diseño, describir sus características e identificar en qué sectores son más frecuentes cada tipología.
- × **CE15.2** Analizar el marco legal de los derechos de autoría que asisten al diseñador y la protección de los diseños.
- × **CE15.3** Reconocer qué tipología de registro correspondería a cada tipología de diseño.

Competencias transversales

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT18** Capacidad de autogestionar el desarrollo de un itinerario profesional.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Ergonomía, Percepción y Usabilidad

Ergonomía, Percepción y Usabilidad es una asignatura del ámbito de tecnología del diseño, que trabaja alrededor de datos, razonamientos y normativas aplicables en la relación establecida entre el ser humano y su entorno a partir del rigor teórico y la sistematización de resultados empíricos.

Los objetivos principales de la asignatura son:

- ✘ Entender la ergonomía como un factor clave dentro del proceso de diseño, que articula el propio proceso desde la base y no como valor añadido. La ergonomía facilita la vida cotidiana y nuestra relación con los objetos, los mensajes y los espacios, dentro del sistema global de relación del ser humano en el entorno.
- ✘ Entender al ser humano como generador de medidas básicas para el proceso de diseño. Hay que conocer las proporciones del cuerpo humano y las condiciones físicas y psicológicas en la interacción entre las personas, los productos y el entorno.
- ✘ Conocer e interpretar las normativas necesarias para desarrollar proyectos de diseño.

Código

200657

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Tecnología

Profesorado

[Elena Bartomeu Magaña](#)

[Javier Nieto Cubero](#)

[Albert Crispi](#)

[Anna Fuster](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos específicos para cursar la asignatura

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

Ergonomía, 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 II

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)

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura se divide en dos partes, una teórica y una práctica. La parte teórica se desarrollará en forma de clases magistrales, donde el alumno tendrá un papel participativo.

Las sesiones teóricas se complementarán con seminarios de carácter práctico.

En los seminarios se desarrollarán diferentes ejercicios cortos (entre una y dos sesiones) y un proyecto final más complejo (entre tres y cuatro sesiones).

Los ejercicios serán de carácter individual, a pesar de que en algunos casos será preciso que el alumno colabore e interactúe con otros estudiantes.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados

Competencias: CE8, CE11

- × Prácticas experimentales

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Ejercicios en el aula y demostraciones experimentales

Competencias: CE8, CE11

- × Búsqueda de documentación

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: búsqueda de fuentes especializadas sobre materiales y procesos de construcción y transformación

Competencias: CE1, CE11, CT11

- × Realización de informes

ECTS: 30%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de informes sobre las características tecnológicas de proyectos de diseño

Competencias: CE1, CE11, CT11

- × Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Tutoría de seguimiento y corrección del trabajo autónomo

Competencias: CE1, CE11, CT11

- × Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Prueba de síntesis y aplicación de los conceptos y procedimientos adquiridos en las clases teóricas y las prácticas experimentales

Competencias: CE8, CE11, CT11

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases magistrales y debate en grupos combinados

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CT11

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Ejercicio 1

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

- × Ejercicio 2

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

- × Ejercicio 3

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

- × Ejercicio 4

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Lecturas e investigación personal de fondos de información y ejemplos reales

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8

- ✘ Análisis, desarrollo y presentación de ejercicios (1, 2, 3 i 4)

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

Evaluación

La evaluación de la asignatura se realizará a partir de los siguientes criterios:

- ✘ Un 45% de la nota corresponde al examen final, donde se evalúan los conocimientos adquiridos en la parte teórica de la asignatura.
- ✘ Un 45 % de la nota corresponde a la media de notas obtenidas en los ejercicios prácticos realizados en los seminarios.
- ✘ El 10% restante se evaluará con la asistencia regular y la participación en clase.

La nota del examen y la nota individual de cada ejercicio tiene que superar el 4 para poder hacer la media final.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Examen

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CT11

- ✘ Ejercicio 1

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

- ✘ Ejercicio 2, 3 i 4

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1, CE8, CE11, CT11

Bibliografía y enlaces web

- ✘ BONSIPE, G. *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*, Ed. Infinito, Buenos Aires: 1999.
- ✘ BONSIPE, G. *Las siete columnas del diseño*, Ed. GGili, Barcelona: 1990.
- ✘ BUSTAMANTE, A. *Ergonomía para diseñadores*, Ed. Mapfre, Madrid: 2008
- ✘ COSTA, J. *Diseñar para los ojos*, Colección Joan Costa, Ed. Costa punto com, Barcelona: 2007
- ✘ CRONEY, John, *Antropometría para diseñadores*, Ed Gustavo Gili, Barcelona, 1978
- ✘ DE GRANDIS, L. *Teoría y uso del color*, Ed. Cátedra, Madrid: 1985.

- × DIFFRIENT, N. TILLEY, A.R. HARMAN, *Humanscale*,
The MIT Press, Cambridge: 1981
- × FERRER VELÁZQUEZ y otros, *Manual de ergonomía*,
Fundación Mapfre, Madrid: 1995
- × HOCHULI, J. *El detalle en la tipografía*,
Campgràfic editors, 2007
- × HUGUES, WILLIAM J. *The Human Factors Design Guide*,
THE HUGHES TECHNICAL CENTER: 2001
- × JARDÍ, E. *Veintidós consejos sobre tipografía*,
Ed Actar, 2007
- × JAUSET, J.A. *Estadística para periodistas, publicitarios y comunicadores*,
Ed. UOC, Barcelo–na: 2007
- × KANIZA, G. *Gramática de la visión. Percepción y pensamiento*,
Ed. Paidós Comunicación, Barcelona: 1986.
- × NEUFERT, E. *Neufert. Arte de proyectar en arquitectura*,
Ed. GGili, 1982
- × NIELSEN, J. *Usabilidad, Diseño de sitios web*,
Ed. Prentice Hall, Madrid: 2000.
- × PAGE, A. *Guía de recomendaciones para el diseño de mobiliario ergonómico*,
IBV, Valencia: 1992
- × PANERO, J. ZELNICK, *Las dimensiones humanas en los Espacios Interiores. Estandares antropométrico*,
Ed Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
- × PARDINES, F. *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*, Ed.
Siglo XXI, México: 1993.
- × PHEASANT, S. *Ergonomics, Standards and Guidelines for Designers*,
British Standards Institution: 1987
- × PREECE, J. *Human-computer Interaction*.
Ed. Addison Wesley, England: 1994.
- × QUARANTE, *Danielle, Diseño industrial II. Elementos Teóricos*.
Enciclopedia de diseño. CEAC, Lugar: 1992
- × RUBIN, J. *Handbook of usability testing*,
Ed. Wiley Technical communication Library, New York: 1994.
- × STEEGMANN, E. i ACEBILLO, J. *Las medidas en Arquitectura*,
Edk. GGili, Barcelona: 1983 i Revisió 2008.
- × UNGER, G. *¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad*,
Ed Campgràfic, 2009

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

Programación de la asignatura

SESIONES TEÓRICAS

Las sesiones magistrales seguirán el programa indicado en el punto 6 para el Bloque 1.

El bloque 2 relativo a Usabilidad y Diseño centrado en el usuario se impartirá a través de casos prácticos reales.

Aparte de las sesiones magistrales se incorporarán sesiones prácticas que complementarán y evaluarán los conocimientos teóricos adquiridos

Sesiones 6-7.

WORKSHOP ANÁLISIS COMUNICACIÓN-INTERACCIÓN-PERCEPCIÓN

- ✘ ¿Qué mensaje transmite?
- ✘ ¿Cuál es el objetivo?
- ✘ ¿Qué mensaje retenemos?
- ✘ ¿Cómo interaccionamos?
- ✘ ¿Requiere aprendizaje?
- ✘ ¿Es intuitivo?
- ✘ ¿Provoca errores?
- ✘ ¿Por qué?
- ✘ ¿Cuál es el lenguaje utilizado?
- ✘ ¿Qué herramientas comunicativas se usan?
- ✘ Establecer jerarquías y definir estructuras

Realización durante una sesión y puesta en común durante la sesión siguiente. (4h)

Sesión 10.

Examen para la evaluación de los contenidos teóricos impartidos hasta la sesión 9 (2h)

Sesiones 14-15-16.

Proyecto final. Usabilidad. DCU (6h)

El proyecto a realizar tendrá como tema central el diseño de un "cajero automático" de banco, partiendo de los principios del diseño centrado en el usuario.

El proyecto se llevará a cabo en grupo de alrededor de 4-5 personas. En cada grupo deberá haber al menos un componente de cada mención (producto, interiores y gráfico).

El ejercicio constará de dos partes diferenciadas:

- ✘ Análisis y definición de los requerimientos de usuario

✘ Diseño conceptual

Tanto en el análisis de requerimientos como en la parte de diseño, se deberá tener en cuenta tanto el ámbito o espacio donde se ubica el cajero, el diseño de la propia máquina y el interfaz de interacción con el usuario.

La parte de análisis se basará en tres herramientas:

- ✘ Un análisis por parte del grupo a partir de criterios heurísticos, accesibilidad, entorno y ergonomía (Nielsen, Tognazzini...)
- ✘ Entrevistas y test. Elaborar y realizar una entrevista y/o cuestionario con especial atención a las preguntas efectuadas para la obtención de información.
- ✘ Observación del comportamiento de los usuarios

A partir de los datos analizados, se definirán las características del proyecto y se realizará un diseño de concepto del cajero.

La entrega del trabajo tendrá la siguiente forma (FORMATO PDF):

- ✘ Análisis. Hasta 5 DIN4 con el análisis previo, entrevistas y resultados y notas sobre los comportamientos de los usuarios obtenidos por observación.
- ✘ Diseño. 2-3 Paneles DIN-3, donde aparecerán los conceptos de base del proyecto y el diseño conceptual.

La sesión del día 19 de Enero servirá para tutorizar los proyectos. Esta entrega se realizará el día 26 de enero.

Durante la sesión del 2 de febrero se realizará una presentación en público del proyecto.

SEMINARIOS.

Seminario itinerario Diseño de producto

1. *Productos en entornos mínimos.*
1 sesión práctica. Adaptación de una cabina de tren para literas
2. *Análisis ergonómico de productos.*
3 sesiones. Análisis de 3 objetos y propuesta de mejoras. Trabajo dirigido e individual. Presentación en clase de los resultados
3. *Ergonomía física y cognitiva. Posturas, visión y cognición.*
Proyecto conceptual durante 4 sesiones. Interior automóvil. Trabajo dirigido y en grupo. Presentación en clase de la evolución y proyecto final
4. *La ergonomía de la mano.*
Proyecto durante 4 sesiones. Producto de uso manual. Trabajo dirigido e individual. Presentación en clase de los resultados
5. *La posición sedente.*
Proyecto durante 4 sesiones. Diseño bajo criterios ergonómicos de un asiento. Trabajo dirigido e individual. Presentación en clase de los resultados

Seminario itinerario Diseño Gráfico

Bloque I: Visibilidad y legibilidad

Clase 01. Legibilidad y lecturabilidad.

– Ejercicio 01. Diseñar una doble página para novela y una noticia para un periódico.

Clase 02. Estructura de la información.

– Ejercicio 02. Diseño gráfico pieza de instrucciones de uso.

Clases 03-04-05. Señalización

– Ejercicio 03. Diseñar un caso de señalización que comprenda dos niveles de lectura. –

Ejercicio 04. Aplicar variantes de bilingüismo y color sobre el caso del ejercicio 03. –

Ejercicio 05. Explicar pedagógicamente un concepto abstracto de una manera visual.

Clases 06-07-08. Pedagogía visual.

✘ Corrección ejercicio 05.

✘ Corrección memoria de la asignatura.

Bloque II: Usabilidad

Clase 01. Interfaces, disponibilidades latentes y usuarios-receptores.

✘ Definición de interfaz y análisis de ejemplos de ergonomía visual. Rediseño de una interfaz analógica para hacer más usable el objeto. Lectura y resumen del texto “Las formas y sus para qué” (Guy Bonsiepe). Análisis de una interfaz mixta y propuesta inicial de soluciones (10%)

Clase 02. Metodología del diseño de interfaces. Definición de fases.

– Ejercicio 01. Presentación del rediseño del objeto. Comentarios y debate en gran grupo.

Clase 03. Modelos mentales en usuarios, diseñadores, investigadores y sistemas. Las 6 dimensiones de modelos mentales de Nielsen. Usuarios y usabilidad.

– Ejercicio 01. Entrega. (10%) – Ejercicio 02. Diagrama del modelo mental personal de una interfaz mixta –puede coincidir con la escogida al ejercicio 01. Trabajo de campo con usuario de experiencia media-baja y diagrama del modelo mental de usuario. Análisis de las diferencias entre modelos mentales.

Clase 04. Presentación de los modelos mentales del diseñador.

✘ Comentarios y dinámica de grupo. Ensayo del trabajo de campo.

Clase 05. Comparación de los modelos mentales e inicio de la segunda parte del ejercicio 02 en clase.

✘ Comentarios del trabajo de campo.

Clase 06. Técnicas de mejora de la usabilidad. El concepto “user Friendly”. Visualización de estudios de caso “AEMES” y “CIMEP”.

– Ejercicio 02. Entrega (20%) – Ejercicio 03. Workshop en grupo. Diseño de una aplicación. Inicio con el brainstorming.

Clase 07. Accesibilidad

<http://www.apple.com/es/accessibility/resources/>

– Ejercicio 03. Trabajo en grupo o individual, preparación y realización de test predictivo, task cards.

Clase 08. Ejercicio 03. Entrega en el intercambio de clase (20%)

Seminarios itinerario Diseño de Interiores

1. Antropometría
2. Normativa VIVIENDA USADA
3. 1er ejercicio
4. LAVARSE
5. COCINAR
6. COMER
7. DORMIR SENTAR TRABAJAR
8. ALMACENAR
9. Ejercicio resumen Actividades
10. ACCESIBILIDAD
11. CAMBIO De OS
12. Normativa VIVIENDA NUEVA
13. Ejercicio SEGREGACIÓN
14. Trabajo UNITE Le Corbusier
15. Sido original EJERCICIO BAR Sitges
16. Ejercicio GUARDERÍA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× Semana: 1

Actividad: Ejercicio 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× Semana: 6

Actividad: Ejercicio 2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× Semana: 10

Actividad: Ejercicio 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 15

Actividad: Ejercicio 4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

ENTREGAS

× **Semana:** 1

Actividad: Ejercicio 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE8.4, CE11.5

× **Semana:** 10

Actividad: Ejercicio 2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE8.4, CE11.5

× **Semana:** 15

Actividad: Ejercicio 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE8.4, CE11.5

× **Semana:** 19

Actividad: Ejercicio 4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE8.4, CE11.5

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × **CE1.5** 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

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje

- × **CE8.4** Usar adecuadamente los conceptos básicos de antropometría, fisiología de la percepción visual y ergonomía en el planteamiento y desarrollo de proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE11.5** Adaptar el proyecto a las normativas del contexto en que se plantea

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Escenografía

Existe un debate en relación a cuales son los límites de la escenografía, el origen, seguido por una larga tradición es claramente teatral, en la actualidad pero la diversidad de campos donde se aplica esta disciplina es muy extensa.

La asignatura se enfoca hacia este carácter poliédrico del diseñador para que pueda dar respuesta a la multiplicidad de inputs en el sector del diseño de espacios escenográficos.

Escenografía son todos los elementos visuales que conforman una escenificación, bien sean en relación al espacio, a la iluminación o a la caracterización del personaje; ya sea la escenificación destinada a representaciones en vivo, cinematográficas, expositivas o destinadas a acontecimientos.

Las nuevas tecnologías han ido penetrando en el mundo de la escenografía, y lenguajes como el vídeo, la iluminación computarizada o la robótica han convertido en ingredientes habituales del diseño de espacios escénicos, instalaciones, escaparates comerciales...

Los objetivos formativos principales son:

- ✘ Conocer las diferentes aplicaciones de la escenografía, sean de carácter comercial, expositivo o escénico; considerando que se trata de acontecimientos que no son autónomos sino que conviven dentro de un marco físico, conceptual y sociocultural concreto.
- ✘ Identificar los lenguajes que intervienen a los procesos comunicativos, y tener la capacidad de hacerlos dialogar entre sí para potenciar un resultado común. En este sentido el estudiante tendrá que compartir ideas y formas de pensamiento, y desarrollar las estrategias propias del trabajo en equipos interdisciplinarios.
- ✘ Lograr la capacidad de realizar proyectos de escenografía. Por lo tanto, aprender el proceso de trabajo y poder aplicar una metodología, adquirir los conocimientos tecnológicos específicos, dominar las herramientas y materiales propias de las producciones, así como entender las relaciones profesionales.

Código

200686

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Anna Alcubierre](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura.

Aún así, es importante haber superado satisfactoriamente la asignatura "Diseño de espacios efímeros" así como los ámbitos específicos de las asignaturas de "Proyectos 1 y 2".

Contenidos de la asignatura

La asignatura se divide en tres bloques, asociados a tres ámbitos profesionales de la escenografía: la Dirección Artística aplicada al cine o la televisión, el Diseño de Espacios Escénicos en el ámbito del espectáculo y el Diseño de la Interacción orientado a la escenografía.

BLOQUE 1: ESCENOGRAFÍA DIGITAL

Se analizan de forma crítica trabajos en los que el uso de herramientas multimedia ayudan a configurar espacios escénicos expresivos, y ofrece a los alumnos recursos técnicos para que ellos mismos puedan desarrollar sus proyectos de escenografía digital.

BLOQUE 2: ESCENOGRAFÍA TEATRAL

Después de un aprendizaje en torno a espacios escénicos, que trata de descubrir ámbitos de la escenografía a partir de referentes, y de conocer la tecnología aplicada, se desarrollarán dos proyectos de características muy diferentes que marcarán la pauta de este segundo bloque:

Proyecto 1: Diseño y/o realización de un evento

- ✘ Estrategias características de un proceso creativo colectivo.
- ✘ La conceptualización de un espacio a partir de una idea.
- ✘ El proyecto interdisciplinario.
- ✘ De un proyecto de ideas a un proyecto ejecutivo.
- ✘ La producción y el montaje.

Proyecto 2: Diseño de un espacio escénico

- ✘ Referentes contemporáneos, la escenografía hoy.

- ✗ Diseñar oportunidades a partir de lo efímero.
- ✗ La importancia de la dimensión temporal en los espacios escénicos.
- ✗ Tecnología aplicada a la escenografía.
- ✗ Metodología del diseñador o escenógrafo.
- ✗ La presentación de un proyecto, un evento en sí mismo.

BLOQUE 3: ESCENOGRAFÍA CINEMATOGRAFICA

Introducción al conocimiento de la dirección de arte en cine y televisión y aproximación a los elementos que constituyen un film. Definición de las funciones del diseñador o escenógrafo como creador de espacios irreales y responsable visual de una película.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- ✗ Clases Teóricas

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Clases magistrales y debate en gran grupo

Competencias: CE2, CE10, CE8, CE11, CE21

- ✗ Información y documentación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Competencias: CE8, CE10, CE11, CT3

- ✗ Taller de tecnología

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

Competencias: CE7, CE8, CT13

- ✗ Taller de representación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones.

Competencias: CE5

- ✗ Elaboración de proyectos

ECTS: 45%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas

Competencias: CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19

- ✗ Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Competencias: CE2, CE8, CE11, CE10, CE17, CE21, CT6

✘ Evaluación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Competencias: CE2, CE8, CE11, CE10, CE17, CE21, CT6

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases teóricas. Clases magistrales y debate en gran grupo

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

✘ Taller de tecnología. Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE7.3, CE8.2

✘ Taller de representación. Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE5.2

✘ Evaluación. Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Tutorías. Tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE21.1, CE21.2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Información y documentación. Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE8.2, CE10.5, CE11.1

✘ Elaboración de proyectos. Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas.

Horas: -

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.8, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2

Evaluación

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 75% de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y a la defensa oral de los proyectos. El 25% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 25 %, el 10 % corresponde a la asistencia.

La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. La falta de asistencia no justificada de más del 25% de las clases comporta un no presentado. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten los trabajos de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No presentado".

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

✘ Bloque 1. Entrega del proyecto según el enunciado que figura en la Intranet en el apartado de la asignatura de escenografía

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

✘ Bloque 2_Proyecto 1. Entrega del proyecto según el enunciado que figura en la Intranet en el apartado de la asignatura de escenografía

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

✘ Bloque 2_Proyecto 2. Entrega del proyecto según el enunciado que figura en la Intranet en el apartado de la asignatura de escenografía

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1,

CE21.2

Bibliografía y enlaces web

LLIBROS DE CONSULTA

- ✘ Rudolf Arnheim, *Arte i percepció visual*. Alianza Forma.
- ✘ Pedro Azara i Carles Guri. (2003) *Arquitectos a escena*. GG.
- ✘ Peter Brook. *Más allá del espacio vacío*. (2004) Artes Escenicas.
- ✘ Vicent Brutto. **The filmmaker's guide to production design*. Allworth press
- ✘ Héctor Calmet. (2003) *Escenografía*. Ed. De la Flor.
- ✘ Colli, Stefano i Perrone, Raffaella (2003). *Espacio-identidad-empresa*. GG: Barcelona
- ✘ Tony Davis. *Escenógrafos*. (2001) Ed. Océano.
- ✘ Alonso Fernández, Luis, García Fernández, Isabel (1999) *Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje*. Editorial Alianza.
- ✘ Roselee Goldberg (1998) *Performance. Lieve art since 1960*. Ed. Abrams
- ✘ Jorge Gorostiza. *Constructores de ilusiones, la dirección artística cinematográfica*. Filmoteca valenciana.
- ✘ Beverly Heisner. *Production design in the contemporary American film*. McFarland & Company, Inc., Publishers
- ✘ Hugues, Philip (2010) *Diseño de exposiciones*. Prompress: Barcelona.
Título original: Exhibitions Design (2008)
- ✘ Francisco Jodido (2011) *Temporary. Architecture now*. Ed. Taschen
- ✘ Francisco Jodido (2011) *Serpentine Gallery Pavillons*. Ed. Taschen
- ✘ Edward Lucio-Smith. *Breve historia del mueble*. Del Serbal
- ✘ Félix Murcia. *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. SGAE
- ✘ Nieva, Francisco (2003) *Tratado de escenografía*. RESAD
- ✘ Ward Preston. *What an art director does*. Silman-James
- ✘ Andrew Todd i Jean-Guy Lecat. (2003) *El Círculo abierto*. Alba Editorial
- ✘ Josep Ramoneda i Jordi Balló (2006) 1994-2006. *Exposicions CCCB*. Ed: CCCB i Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona.

- × Michael Rizzo. *Manual de dirección artística*. Omega
- × Santiago Vila, *L'escenografia*
Ed. Cátedra, Signo e imagen.

ENLACES WEB

- × <http://www.cccb.org/lab/es>
- × <http://www.youtube.com/watch?v=LJ-QSEI2UwQ&feature=related>
- × <http://www.rosco-iberica.com/productos/index.asp>
- × <http://www.azurscenic.com>
- × http://www.peroni.com/lang_ES/prodotti.php?idCat=104
- × <http://www.youtube.com/watch?v=MoHYzHEVukg&feature=related>
- × <http://www.youtube.com/watch?v=JCxVda6CG60>
- × <http://www.pilobolus.com>
- × <http://www.youtube.com/watch?v=74VNLtbHNnw&feature=related>
- × <http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/exploreraltflash/>
- × **Meg Stuart**
<http://www.youtube.com/watch?v=l6vCAte5iRE&feature=related>
http://www.youtube.com/watch?v=ZjQKvj-mZvM&feature=player_embedded
- × **Pina Baush**
<http://www.youtube.com/watch?v=NNuSIK9KEak&feature=related>
- × **Jan Pappelbaum**
<http://www.sebastiendupouey.net/Site/Hamlet.html>
<http://www.sebastiendupouey.net/Site/Othello.html>
- × **Nobuyuki Hanabusa and Katsumi Sakakura**
<http://www.youtube.com/watch?v=HyWkB1SYDMs>
- × **Erika Janunger**
<http://www.youtube.com/watch?v=iiJhRjBEm6o&feature=share>
- × **Sasha Waltz**
<http://www.youtube.com/watch?v=W9dPdG4GQU8&feature=related>
- × **Caja magica**
<http://www.casamagica.de>
- × **Vídeo Mapping**
<http://www.youtube.com/watch?v=jX5ABXs1vWQ&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=Q40M83yChQs&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=B9cCrg5hpm8&feature=related>

Programación de la asignatura

###Actividades de aprendizaje

- × **Semana:** 1 a 6

Actividad: Clase magistral y práctica del Bloque 1. Escenografía digital y del Bloque 2 Escenografía teatral.

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 6

Actividad: Entrega Proyecto_Bloque 1

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

× **Semana:** 7 a 17

Actividad: Clase magistral y práctica del Bloque 2. Escenografía teatral y del Bloque 3 Escenografía cinematográfica.

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE17.2, CE21.1, CE21.2

× **Semana:** 10

Actividad: Entrega Proyecto 1_Bloque 2

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

× **Semana:** 18

Actividad: Entrega Proyecto 2_Bloque 2 Lugar: EINA Resultados de aprendizaje:** CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

###Entregas

× **Semana:** 6

Actividad: Entrega Proyecto_Bloque 1

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

× **Semana:** 10

Actividad: Entrega Proyecto 1_Bloc 2

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

× **Semana:** 18

Actividad: Entrega Proyecto 2_Bloc 2

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE2.2, CE8.2, CE10.5, CE11.1, CE21.1, CE21.2 CE7.3, CE5.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE7.3** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como el antropometría y fisiología de la percepción visual, la ergonomía y los métodos de evaluación de uso, el marketing, la técnica de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE8.2** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE10.5** Emplear intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE11.1** Detectar y explicar el modus operandi del diseño más característico del sector al cual se inscribe el proyecto por el qué respeta a #tipo de contratación, gestión de proyectos, etc.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje:

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que implican relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus componentes.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la projectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes por el diálogo con las diferentes disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Física aplicada al diseño

La asignatura es una introducción al desarrollo y aplicación de la racionalidad, las normas estrictas de la naturaleza y los materiales, y la exigencia de verificación experimental a los problemas físicos y mecánicos que al alumno se le presenten a la hora de ejecutar sus proyectos de diseño. Se busca que el alumno desarrolle la capacidad de analizar cualquier problema tecnológico que se le presente a su nivel, y lo resuelva de manera sencilla y lógica, aplicando los principios básicos conocidos.

Se estudiarán los principios y leyes de la física relevantes para la práctica del diseño, así como al conocimiento de las cualidades físicas y mecánicas de los materiales. Y se formalizarán en lenguaje matemático las situaciones más comunes en el desarrollo de la práctica del diseño.

Los objetivos formativos son detallados a continuación, con la compilación de competencias y resultados del aprendizaje.

Código

200640

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Física

Profesorado

[Raúl Oliva](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

1. Propiedades de los materiales.

Propiedades físicas, mecánicas, eléctricas, magnéticas y ópticas de los materiales en general. Metales. Materiales cerámicos. Materiales pétreos. Materiales Conglomerantes. Hormigones. Cementos. Tizas. Maderas. Bituminosos. Plásticos. Vidrios. Textiles. Tintas. Nuevos materiales en el mundo del Diseño: No Newtonianos, Con memoria de forma, Sensoriales, Composites reciclados...

P1 - Detección y definición de patologías de materiales. Deducción, según el conocimiento de las calidades físicas y mecánicas del material, de la causa de esta patología. Y propuesta de las posibles actuaciones a realizar.

BLOQUE II

2. Introducción al cálculo básico de estructuras mediante la Estática Gráfica.

Conceptos básicos. Cargas en apoyos básicos. Diagramas de momentos y deformación. Equilibrio y vuelco. Delimitación de ámbitos de cargas en estructuras ligeras. Polígono funicular de fuerzas.

3. Cálculo de centros de masas y de gravedad de figuras simples. Principios básicos de la Aerodinámica.

4. Cálculo de estructuras de un pie, de dos o más pies, arcadas y colgadas.

P2 - Aplicación del cálculo de las cargas gravitatorias del objeto de diseño y pórticos sometidos a fuerzas externas. Práctica en equipo y ejercicio global.

BLOQUE III

5. Termodinámica.

Conceptos generales. Magnitudes básicas. Leyes fundamentales. Transmisión de calor - frío.

6. Acústica

Conceptos generales. Magnitudes básicas. Leyes fundamentales.

7. Aspectos físicos de la luz.

Concepto de luz. Magnitudes básicas. Leyes fundamentales. Propiedades ópticas de la materia. La luz y la visión. Visión humana. Factores que intervienen en la visión. El color. Generalidades. Mezclas.

P3 - Introducción al cálculo simplificado para el control térmico de un espacio. Introducción al cálculo simplificado de la acústica de un objeto de diseño. Introducción al cálculo del alumbrado artificial de un espacio. Práctica opcional.

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Las clases están estructuradas en sesiones teóricas y sesiones prácticas.
- ✘ Los estudiantes estarán divididos en 4 grupos, y cada uno de los grupos recibirá una

clase práctica semanal de 1,15 h. de duración. En esta clase se pondrán en cuestión mediante ejercicios y pruebas experimentales, los conocimientos adquiridos en las 2 clases teóricas de la semana, cada una de las cuales acogerá 2 de los 4 grupos mencionados anteriormente. Estas sesiones tendrán una duración de 3h.

- ✘ La asignatura se divide en tres grandes bloques temáticos, los cuales se subdividen en varios temas. El orden de impartición de los temas será variable cada año, y se adaptará a las necesidades inmediatas de los propios alumnos.

La metodología aplicada a cada tema, seguirá aproximadamente el esquema siguiente:

- ✘ Análisis y explicación teórica del tema y problemas a solucionar.
- ✘ Planteamiento de la aplicación práctica del tema, y resolución razonada del problema. - Investigación y utilidad práctica del tema de estudio, (trabajo fuera del aula).

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases magistrales teóricas, donde se detecta el problema y se explica cómo resolverlo

Horas: 45h (2 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE20.1

- ✘ Taller: clases prácticas donde aplicar de manera razonada y lógica los conocimientos adquiridos en las clases magistrales teóricas

Horas: 22h 30m (4 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE20.1

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Evaluación mediante pruebas escritas

Horas: 5h

Resultados de aprendizaje: CE20.1

- ✘ Evaluación mediante pruebas prácticas

Horas: 22h 30m

Resultados de aprendizaje: CE20.1

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Trabajo autónomo previo en el aula: resolución de ejercicios prácticos

Horas: 75h

Resultados de aprendizaje: CE20.1

Evaluación

- ✘ La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

- ✘ Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de exámenes y ejercicios prácticos. El 75% de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y a la corrección de estos exámenes y ejercicios prácticos. El 25% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones de trabajo. Dentro de este 25%, el 20% corresponde a la asistencia.
- ✘ Para optar a una calificación de suficiencia de la asignatura, el alumno tendrá la obligación de aprobar todos los exámenes y ejercicios de carácter práctico que se planteen a lo largo del curso como imprescindibles.
- ✘ La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. La falta no justificada de asistencia además del 20% de las clases, comporta una calificación de No Presentado. El alumno que justifique su falta de asistencia además del 20% de las clases, tendrá la obligación de ponerse en contacto con el profesor, el cual le propondrá un criterio de evaluación alternativo, después del estudio concreto del caso.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Examen parcial del bloque de contenidos 1
Horas: 1h 30m (15h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE20.1
- ✘ Ejercicio práctico P1 del bloque de contenidos 1
Horas: (15h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE20.1
- ✘ Examen parcial del bloque de contenidos 2
Horas: 2h 30m (3h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE7.9
- ✘ Ejercicio práctico P2 del bloque de contenidos 2
Horas: (45h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE7.9
- ✘ Examen parcial del bloque de contenidos 3
Horas: 1h (15h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE7.9 CE20.1
- ✘ Ejercicio práctico P3 del bloque de contenidos 3
Horas: (25h de aplicación)
Resultados de aprendizaje: CE7.9 CE20.1

(Los ejercicios P1 y P3, podrán fusionarse en un ejercicio único).

(Los exámenes parciales podrán ser convencionales o plantearse la opción de proponerlos como ejercicios a resolver desde la intranet a lo largo de un tiempo concreto. Incluso se puede plantear la posibilidad de dividir dichos exámenes parciales en pequeños ejercicios realizados en clase de manera continuada).

(Los alumnos que posean todas las pruebas de evaluación aprobadas al finalizar el curso, podrán ser excluidos de la obligatoriedad de realizar el examen final, según criterio del

profesor).

✘ Examen final

Horas: 3h (7h 30m de aplicación)

Resultados de aprendizaje: CE7.9 CE20.1

Bibliografía y enlaces 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 energíes 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 luminotécnica OSRAM*.

Madrid: Editorial Dossa, s.a., 1983.

✘ Ministerio de la Vivienda y Obras Públicas. *Nuevo Código Técnico de la Edificación*.

Madrid: 2007.

✘ <http://es.materfad.com/>

Programación de la asignatura

La programación de la asignatura se plantea como la introducción al desarrollo y aplicación de la racionalidad, las normas estrictas y la exigencia de verificación experimental a los problemas físicos y mecánicos que al alumno se le presenten a la hora de ejecutar sus proyectos de diseño.

Al alumno se le entregará un documento externo colgado en el Campus Virtual de la asignatura, donde encontrará desglosados los diferentes bloques de contenidos de la asignatura, así como la temática ampliada, y las piezas y textos que de manera obligatoria tendrá que servir para la resolución de las prácticas.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ **Semana:** 1 - 8

Actividad: Exposición de las propiedades físicas, mecánicas, eléctricas, magnéticas y ópticas de los materiales más utilizados en el diseño. Detección y definición de patologías de materiales. Deducción, según el conocimiento de las calidades físicas y mecánicas del material, de la causa de esta patología. Y propuesta de las posibles

actuaciones a realizar.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, diapositivas, detalles ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9

× **Semana:** 9 - 10

Actividad: Explicación teórica de las utilidades base del álgebra Vectorial para el diseño. Cálculo práctico de momentos de inercia y centros de masa de figuras simples.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE20.1

× **Semana:** 11 - 12

Actividad: Explicación teórica de cómo realizar un cálculo básico de estructuras sencillas. Cálculo de las cargas gravitatorias de un objeto de diseño.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE20.1

× **Semana:** 13 - 14

Actividad: Explicación teórica sobre Termodinámica. Introducción al cálculo simplificado para el control térmico de un espacio.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9, CE20.1

× **Semana:** 15

Actividad: Explicación teórica sobre Acústica. Introducción al cálculo simplificado de la acústica de un objeto de diseño.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9, CE20.1

× **Semana:** 16 - 17

Actividad: Explicación teórica sobre Luz. Introducción al cálculo del alumbrado artificial de un espacio.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9, CE20.1

× **Semana:** 18

Actividad: Repaso de todos los contenidos teóricos de la asignatura.

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9, CE20.1

ENTREGAS

× Semana: 8

Actividad: Examen parcial Bloque 1, Ejercicio práctico P1

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE20.1

× Semana: 12

Actividad: Examen parcial Bloque 2, Ejercicio práctico P2

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9

× Semana: 18

Actividad: Examen parcial Bloc 3, Exercici pràctic P3

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilados en clase y documentos externos colgados en el campus virtual de la asignatura, tablas, gráficas, detalles, fórmulas ...

Resultados de aprendizaje: CE7.9. CE20.1

× Semana: 19

Actividad: Examen Final

Lugar: EINA

Material: Apuntes recopilats a classe i documents externs penjats al campus virtual de l'assignatura, taules, gràfiques, detalls, fórmules ... i solucions a les situacions plantejades.

Resultados de aprendizaje: CE7.9. CE20.1

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE20** Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE20.1** Resolver problemas básicos de estática, mecánica, dinámica, óptica y electricidad, aplicando la formalización matemática de principios físicos elementales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- x CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Fotografía

Los objetivos formativos de la asignatura son:

- ✘ Comprensión del dispositivo fotográfico desde el punto de vista del creador de imágenes.
- ✘ Aprender a desarrollar las propias ideas, de forma activa e independiente durante el proceso de creación, producción y edición de imágenes fotográficas.
- ✘ Aumentar los conocimientos de historiografía así como las propuestas de otros autores pasados y presentes desde la perspectiva del proyecto propio.
- ✘ Profundizar en el formato narrativo del libro fotográfico.
- ✘ Acercar al estudiante a una carrera profesional como creador visual vinculado al mundo del diseño y del arte contemporáneo.
- ✘ Perfeccionamiento de la técnica en las fases de preproducción, producción, post producción y edición.

Código

200687

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Manel Esclusa](#)

[Artur Muñoz](#)

Idiomas

Catalán Castellano Inglés

Prerrequisitos

Tener los conocimientos básicos del funcionamiento de la cámara fotográfica y de los recursos expresivos del lenguaje fotográfico. Es recomendable el conocimiento de programas de edición gráfica y postproducción de imágenes por ordenador. Se aconseja el seguimiento previo de la asignatura de Introducción a la Fotografía o bien demostrar el nivel requerido con la aportación de un trabajo fotográfico o book personal al iniciar el curso. Se requiere tener una cámara fotográfica réflex

digital o compacta con programación manual de la exposición. Coste del mescado: 450€

Contenidos de la asignatura

Esta asignatura subraya la importancia del uso profesional de la fotografía en los diferentes procesos de creación de un proyecto fotográfico de autor.

El programa se desarrolla básicamente con la realización práctica de un proyecto fotográfico personal. El objetivo es adquirir el conocimiento del proceso de trabajo mediante la crítica y análisis de diferentes referentes en el contexto de la historia de la fotografía y la creación contemporánea.

La realización de las sesiones prácticas se realizarán teniendo en cuenta las diferentes fases de la creación fotográfica: de la planificación de la idea, documentación e investigación, realización de las imágenes, selección y edición según su uso o aplicación.

Metodología docente y actividades formativas

MÉTODOS DOCENTES

Este curso es básicamente práctico, donde alumnos y profesores comparten su experiencia, en el seguimiento de un proceso de trabajo. En cada sesión los alumnos deberán aportar nuevas imágenes, para discutir con el profesor y el resto del grupo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se estructura en torno a un proyecto de larga duración que los alumnos deciden. El resultado final se materializa en un libro donde se recogen todas las propuestas. Los resultados de todas las ediciones anteriores se pueden consultar en la biblioteca de EINA.

Con el fin de sacudir y enriquecer la visión de los estudiantes la asignatura consta de 4 clases (una al mes) donde un profesor externo hará una propuesta corta donde se desarrollará un proyecto durante la clase que incidirá en un aspecto relevante de la teoría fotográfica.

Evaluación

Se valorará la autonomía en la ejecución y desarrollo del proyecto, según la idea y la apropiación de un lenguaje o estilo adecuado. La calificación obtenida deriva del proceso seguido por el estudiante durante el curso y los resultados conseguidos en la presentación final de su trabajo. En la evaluación se tendrá en cuenta la innovación de la temática, la investigación teórica y el material documental que acompaña el trabajo, el seguimiento del proceso y los resultados y diseño de la presentación de la propuesta.

El estudiante debe demostrar el conocimiento del proceso analógico o digital de realización, producción y postproducción de imágenes. Finalmente se evalúa el trabajo del alumno realizado durante el curso según:

- × 80% Desarrollo y ejecución de proyecto fotográfico
- × 20% Prácticas disruptivas

Asistencia mínima para ser evaluado: 80%

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las cualidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.
- × **CE3.3** Aplicar los diferentes procedimientos fotográficos en función de las necesidades comunicativas y expresivas del proyecto de diseño.
- × **CE3.4** Utilizar los diferentes procedimientos y técnicas fotográficas adaptándolas a los requerimientos del proyecto.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión visual mediante la utilización de la cámara fotográfica

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de, impresión analógica y digital,
- × **CE4.2** Utilizar los recursos expresivos de la fotografía para la generación de imágenes.
- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas de exposición, etc.

Competència

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.3** Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **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.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las cualidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Gestión de proyectos de diseño

La asignatura se enmarca dentro de la materia "Empresa", que comparte con las asignaturas 'Diseño y empresa' y 'Dirección del diseño'. Centrándose en la gestión de proyectos, "Gestión de proyectos de diseño" se va adentrando en los contenidos propios de la gestión, teniendo como objetivo la comprensión de todos aquellos factores de gestión imprescindibles para echar un proyecto de diseño adelante, como son la correcta definición del proyecto, la planificación temporal, la gestión de los recursos, el liderazgo, el trabajo en equipos, la prevención de los riesgos, etc.

Código

200651

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Empresa

Profesorado

[Dolors Soriano](#)

Idiomas

Catalán Castellano Inglés

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para la asignatura Gestión de proyectos de diseño. Todo estudiante que haya cursado el primer curso del Grado de Diseño está calificado para cursarla.

Contenidos de la asignatura

Tema 1. Definición del proyecto

- ✘ El cliente y los *stakeholders*.
- ✘ Análisis de necesidades.

- × Definición clara de los objetivos del proyecto.
- × Caso I. BMW Pez de Plata.

Tema 2. Planificación

- × Planificación.
- × Actividades, duración y esfuerzo.
- × Los hitos o marcadores.
- × Técnicas de programación clásicas: diagrama en red PERT y diagrama de GANTT.
- × Apoyo informático (MS Project y Coper)
- × El camino crítico de un proyecto.
- × Caso II. TDW Tokio Designers Week

Tema 3. Gestión de recursos humanos

- × La gestión del talento.
- × El equipo.
- × Diferencias culturales dentro de los equipos de trabajo. Caso III. *Frohe Weihnachten*

Tema 4. Gestión de recursos externos. Proveedores

- × La gestión de los recursos externos, los proveedores.
- × De los modelos clásicos al *win-win*
- × Calidad, disponibilidad, precio.
- × Caso IV. El caso de los globos hinchables

Tema 5. Gestión de los recursos financieros

- × Presupuestos
- × Control de costes. Cash-flow durante el proyecto.
- × Umbral de rentabilidad
- × Caso V. Media-TIC el edificio

Tema 6. Marco legal

- × Visados, registros, propiedad intelectual.
- × Normativas nacionales e internacionales de contratación.
- × Concursos públicos.
- × Caso VI. Concurso público del CoNca

Tema 7. Gestión de riesgos del proyecto

- × Prevención. Amortiguadores.
- × La gestión de los cambios de alcance.
- × Caso VII. The never ending website

Tema 8. Dirección y liderazgo

- × Estrategia vs. táctica.
- × Análisis SWOT - Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats.

- × Benchmarking.
- × Contexto internacional.
- × La importancia de la visión global.
- × Caso VIII. Ginger. The story behind Segway.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases teóricas
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.
Competencias: C11, C13, C15
- × Seminarios de discusión de casos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentación de casos, discusión crítica colectiva
Competencias: C11, C13, C15, CT6, CT1, CT3
- × Lectura de textos para la preparación de los casos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de lectura y preparación de los casos
Competencias: C11, C13, C15, CT11, CT3
- × Estudio
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas y resúmenes
Competencias: C11, C13
- × Búsqueda de documentación
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de las bases de datos bibliográficos, consulta de fuentes documentales. **Competencias:** C15, CT1, CT11
- × Redacción de trabajos
ECTS: 20%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un trabajo donde se planifica la gestión de un proyecto
Competencias: CT1, C13, CT11
- × Evaluación
ECTS: 5%
Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales
Competencias: CT1, C13

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases magistrales y debates en grupos combinados
Horas: 30h
Resultados de aprendizaje: C11.2, C13.1, C15.1, C15.2

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Análisis y discusión de los casos
Horas: 15h
Resultados de aprendizaje: C11.2, C13.1, C15.1, C15.2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Investigación documental y preparación de los casos
Horas: 40h
Resultados de aprendizaje: C15.1, C15.2, C13.1, C11.2
- ✘ Preparación de una plica para concurso público de diseño
Horas: 8h
Resultados de aprendizaje: C15.1, C15.2, C13.1, C11.2
- ✘ Redacción de un trabajo de análisis de los riesgos de un proyecto
Horas: 38h
Resultados de aprendizaje: C15.1, C15.2, C13.1, C11.2

Evaluación

Modalidades de evaluación

- ✘ Evaluación continuada (participación, lecturas...) 10%
- ✘ Evaluación final (examen) 60%
- ✘ Evaluación formativa (trabajo de investigación) 30%

Criterios de evaluación

Se considerará no presentado el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con la profesora, en el momento de la reincorporación, para determinar la recuperación de las actividades en las que no haya asistido. La revisión ordinaria de las calificaciones se realizará la semana siguiente a la entrega de las correcciones, en el horario que la profesora comunicará.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Una prueba escrita. Semanas 6, 10 y 17 **Horas:** 2h
Resultados de aprendizaje: C11.2, C13.1, C15.1, C15.2, CT3
- ✘ Entrega de un trabajo de investigación riesgos de un proyecto
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: C13.1

Bibliografía y enlaces web

Lectura de referencia sobre la gestión de proyectos

- ✘ 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: Gestio 2000, 2004

Estrategia

- ✘ Excerpt from KEMPER, S. [Steve Jobs and Jeff Bezos meet Ginger](#)
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

Gestión de equipos. Motivación

- ✘ Lundin, S.; C., Paul, H; Chritesen, J. *Fish!*
Barcelona: Empresa Activa, 2001

Gestión de equipos. Diferencias culturales

- ✘ Hofstede, G. *Cultures and Organizations, Software of the Mind 200.*
Nova York: McGraw-Hill, 1991

Liderazgo

- ✘ [Conferència d'Steve Jobs \(2005 at Stanford University\)\]\(http://www.youtube.com/watch?v=UF8uR6Z6KLc&feature=player_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=UF8uR6Z6KLc&feature=player_embedded)

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Semana:** 1 y 2
Actividad: Clases magistrales tema I. Caso práctico I
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: C11.2, C13.1
- ✘ **Semana:** 3 y 4
Actividad: Clases magistrales tema II. Caso práctico II
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: C13.1
- ✘ **Semana:** 5 y 6

Actividad: Clases magistrales tema III. Caso práctico III

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× **Semana:** 7 y 8

Actividad: Clases magistrales tema IV. Caso práctico IV

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× **Semana:** 9 y 10

Actividad: Clases magistrales tema V. Caso práctico V.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1, C11.2

× **Semana:** 11 y 12

Actividad: Clases magistrales tema VI. Caso práctico VI

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1, C15.1, C15.2

× **Semana:** 13 y 14

Actividad: Clases magistrales tema VII. Caso práctico VII

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× **Semana:** 15 y 16

Actividad: Clases magistrales tema VIII. Caso práctico VIII

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1

× **Semana:** 17

Actividad: Tutorías para el trabajo

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 18 y 19

Actividad: Prueba escrita. Evaluación final. Redacción del trabajo

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

ENTREGAS

× **Semana:** 13

Actividad: Entrega de un trabajo consistente en la redacción de una plica para un

concurso público

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C15.1, C13.1

× **Semana:** 18

Actividad: Entrega del trabajo de análisis de riesgos de un proyecto

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: C13.1, C11.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultado del aprendizaje

× **CE11.2** Analizar las condiciones y sistemas de funcionamiento habituales para la contratación externa de servicios de diseño.

Competencia

× **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultado del aprendizaje

× **CE13.1** Planificar y organizar un proyecto de diseño estableciendo objetivos, cronograma de fases y entregas, definiendo los agentes participantes o colaboradores del proceso.

Competencia

× **CE15** Demostrar que se dispone de conocimientos sobre el marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, registro de patentes, marcas, derechos de autor, etc.

Resultado del aprendizaje

× **CE15.1** Discernir tipologías de contratación de los servicios de diseño, describir sus características e identificar en qué sectores son más frecuentes cada una.

× **CE15.2** Analizar el marco legal de los derechos de autoría que tienen los diseñadores y la protección de sus diseños.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT3** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Gráfica en Movimiento

Gráfica en movimiento es una asignatura optativa de cuarto curso que pertenece a la materia de Procesos del diseño y forma parte de los créditos que configuran la Mención de Diseño gráfico.

Los objetivos finales de este curso son:

1. Dominar el lenguaje de la gráfica en movimiento y el medio audiovisual
2. Crear un archivo de trabajo con suficiente calidad para que pueda ser mostrado a posibles entrevistas de trabajo y que tendría que reflejar un proyecto integral de canal de TV.
3. Crear profesionales creativos, inteligentes y seguros de sí mismos, que sepan hacer frente a las diversas vicisitudes de esta profesión mediante la experimentación, la creatividad y el impacto.

La clase es una experiencia viva de superación personal, donde el alumno al exponer sus trabajos en público, aprende a través de la práctica, técnicas para una mejor comunicación.

También se estimula la autocrítica, y se desarrollan habilidades, se superan vergüenzas, se aprende a valorar la crítica de otros, todo esto contribuye a admitir carencias y virtudes personales.

El alumno recibe siempre el apoyo y seguimiento necesarios, para hacer frente a las diferentes situaciones, que se encuentre en el mundo profesional. A través de técnicas de "coaching" se consigue un apoyo que aporta seguridad y confianza en si mismo.

Código

200688

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Diego Fernández](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Cal un dominio de programas de grafismo:

- ✘ Photoshop
- ✘ Illustrator
- ✘ After Effects

Contenidos de la asignatura

El programa de esta asignatura se basa en el estudio de la gráfica en movimiento a través de la realización de un canal de televisión y de sus interfaces gráficas.

- ✘ **Tema 1** - Comprensión del lenguaje de la gráfica y la tipografía en movimiento
- ✘ **Tema 2** - Creación de la marca del canal
- ✘ **Tema 3** - Creación de los separadores o cortinillas
- ✘ **Tema 4** - Realización de un informativo, su cabecera y las diagramaciones
- ✘ **Tema 5** - Diseño de un número más o menos extenso de cabeceras de programas
- ✘ **Tema 6** - Trabajo conceptual y realización de un storyboard

Metodología docente y actividades formativas

✘ Contenido teórico

Presentaciones y explicaciones de fundamentos sobre gráfica en movimiento

✘ Desarrollo práctico

Visualización de proyectos reales

Desarrollo de proyectos

Presentaciones públicas de trabajos

Criítica de trabajos presentados

Evaluación

A la puntuación final se estimarán tres variables:

- ✘ Asistencia a clase y puntualidad: 10%
- ✘ Intervención del alumno (según el grado de interacción del alumno en la clase, los comentarios y las críticas): 20%
- ✘ Trabajos (calidad, inventiva, creatividad, presentación): 70%

La asistencia es obligatoria en todas las sesiones, por lo tanto cada falta no justificada descontará medio punto de la calificación final.

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA

- × Wood, R. (1989). *Hitchcock's Films Revisited*.
Columbia University Press.
- × Woolman, M. (2005). *Type In Motion 2*.
London: Thames and Hudson.
- × Zennaro, M. (1997). *Calligrafia: Fondamenti e Procedure*.
Stampa Alternativa & Graffiti.
- × Braha, Y. & Byrne, B. (2011). *Creative motion graphics Titling for film, video & web*.
Focal Press

FILMOGRAFIA

- × Almodovar, P. (2004). *Bad Education*.
- × Anderson, P.T. (1999). *Magnolia*.
- × Aronofsky, D. (2005). *Requiem for a Dream*.
- × Berg, P. (2007). *The Kingdom*.
- × Bute, M.E. & McLaren, N. (1940). *Spook Sport*.
- × Campbell, M. (2006). *Casino Royale*.
- × Caro, M. & Jeunet, J.P. (1991). *Delicatessen*.
- × Chaplin, C. (1931). *City Lights*.
- × Clément, R. (1952). *Forbidden Games (Jeux Interdits)*.
- × Cody, Diablo. (2009). *United States of Tara*.
- × Coen, J., & Coen, E. (2003). *Intolerable Cruelty*.
- × Cohn, A. (1998). *Dead Man on Campus*.
- × Coppola, F.F. (1974). *The Conversation*.
- × Cukor, G. (1939). *The Women*.
- × Donen, S. (1963). *Charade*.
- × Duchamp, M. (1926). *Anemic Cinema*.
- × Favreau, J. (2008). *Iron Man*.
- × Fincher, D. (1995). *Se7en*.
- × Fincher, D. (1999). *Fight Club*.
- × Fincher, D. (2002). *Panic Room*.
- × Fleischer, R. (1966). *Fantastic Voyage*.
- × Forster, M. (2006). *Stranger Than Fiction*.
- × Forster, M. (2007). *The Kite Runner*.
- × Gondry, M. (2006). *Science of Sleep*.
- × Griffith, D. W. (1915). *The Birth of a Nation*.
- × Guggenheim, D. (2006). *An Inconvenient Truth*.
- × Hess, J. (2004). *Napoleon Dynamite*.

- × Hitchcock, A. (1958). *Vertigo*.
- × Hitchcock, A. (1959). *North by Northwest*.
- × Hitchcock, A. (1960). *Psycho*.
- × Jonze, S. (2009). *Where the Wild Things Are*.
- × Kubrick, S. (1964). *Dr. Strangelove*.
- × Letierrier, L. (2008). *The Incredible Hulk*.
- × Lee, A. (2003). *Hulk*.
- × Lynch, D. (1997). *Lost Highway*.
- × Maddin, G. (1997). *Twilight of the Ice Nymphs*.
- × Milestone, L. (1960). *Ocean's Eleven*.
- × Nair, M. (2001). *Monsoon Wedding*.
- × Niccol, A. (2005). *Lord of War*.
- × Noé, G. (2002). *Irréversible*.
- × Park, C. (2005). *Sympathy for Lady Vengeance*.
- × Pasolini, P.P. (1966). *Uccellacci e Uccellini*.
- × Polanski, R. (1965). *Repulsion*.
- × Reitman, J. (2007). *Juno*.
- × Reitman, J. (2009). *Up in the Air*.
- × Ritchie, G. (2000). *Snatch*.
- × Ritchie, G. (2008). *Rocknrolla*.
- × Schnabel, J. (2007). *The Diving Bell and the Butterfly*.
- × Silberling, B. (2004). *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*.
- × Slade, B. (1979). *The Partridge Family*.
- × Snider, Z. (2004). *Dawn of the Dead*.
- × Snider, Z. (2009). *Watchmen*.
- × Spielberg, S. (2002). *Catch Me If You Can*.
- × Truffault, F. (1966). *Fahrenheit 451*.
- × Tykwer, T. (1998). *Run Lola Run*.
- × Wegener, P. (1920). *Der Golem*.
- × Weitz, P. (2009). *Cirque du Freak: The Vampire's Assistant*.

WEB

- × [AIGA Design Archives](#)
- × [Art Directors Guild & Scenic, Title and Graphic Artists](#)
- × [Beck, Jerry, Cartoon Research–Original Titles](#)
- × [Daily Motion](#)
- × [Forget the Film, Watch the Titles](#)
- × [Hill, Steven, Movie Title Screens Page](#)
- × [The Art of the Title Sequence](#)
- × [Internet Movie Database](#)

- × [Motionographer](#)
- × [Movie Title Stills Collection](#)
- × [Title Design Project](#)
- × [Titulos De Credito](#)
- × [Tylski, Alexandre, Generique & Cinema](#)

AGÉNCIAS

- × [21Boom](#)
- × [Big Film Design](#)
- × [Blind](#)
- × [Blur](#)
- × [Digital Kitchen](#)
- × [DR Film Design](#)
- × [Energi Design](#)
- × [Gunshop](#)
- × [Kompost](#)
- × [Imaginary Forces](#)
- × [Jamie Caliri](#)
- × [Mk12](#)
- × [Momoco](#)
- × [Pic Agency](#)
- × [Picture Mill](#)
- × [Prologue](#)
- × [Reel Fx Entertainment](#)
- × [River Road Films](#)
- × [Shadowplay](#)
- × [Susan Bradley Film Design](#)
- × [Trollbäck+Company](#)
- × [Voodoodog](#)
- × [yU+co](#)

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.

- × **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Historia del arte y el diseño modernos

El período estudiado se corresponde con un período clave de la cultura occidental: el de la industrialización y la consolidación de la modernidad como modelo. Seguiremos un hilo conductor cronológico que permitirá seguir la evolución de las disciplinas del diseño del arte, ligándolas con su contexto histórico.

Al final del curso el alumno será capaz de distinguir los estilos y las escuelas principales del diseño y del arte entre 1815 y 1945. Se desarrolla la capacidad de analizar los productos de diseño o artísticos característicos de un tiempo que pone las bases de nuestra cultura actual, en sus dimensiones ideológica y material.

El objetivo fundamental de la asignatura es lograr un conocimiento de la historia del diseño, vinculada a la evolución social y al debate artístico que permita entender el origen de la disciplina y de una serie de problemas clave que afectan nuestra contemporaneidad.

Código

200645

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Arte

Profesorado

[Àlex Mitrani](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Haber cursado las asignaturas "Introducción a la Teoría del diseño y el arte" (200639) e "Introducción a la historia del diseño y el arte" (200641). Tener unas nociones básicas sobre la evolución del diseño y sobre la historia del arte, que serán profundizadas a lo largo de la asignatura.

Contenidos de la asignatura

1. Introducción: la tradición y el futuro. La época del romanticismo: la naturaleza y la genialidad. Los conceptos de pintoresco y de sublime. El realismo y la apología del trabajo rural. La caricatura y la prensa.
2. La industrialización: la arquitectura de hierro, el ferrocarril y las exposiciones universales. el gusto burgués: el biedermeier y el eclecticismo. La polarización de géneros en la indumentaria. El nacimiento de la industria de la moda.
3. Las grandes reformas urbanísticas. El nacimiento de la ciudad moderna y la experiencia urbana. París y Barcelona. La fotografía.
4. Nuevos modelos visuales. La fotografía. El impresionismo y el esteticismo.
5. William Morris y las Arts & Crafts. La redefinición de la artesanía y la aparición de la figura del diseñador: objetivos y procedimientos. Thonet.
6. El arte Nouveau (I). El fin de siglo.
7. El arte Nouveau (II). Arquitectura, mobiliario, objeto, artes gráficas (el cartel publicitario).
- 8 y 9. El camino hacia el funcionalismo y el rigor formal: Loos, los Wiener Werkstätte, la Werkbund y la AEG. El fordismo. Industrialización y consumo.
1. El sistema de la ruptura. Las vanguardias: fauvismo, expresionismo, cubismo y futurismo. el collage. Les paroles en liberté. La Primera Guerra Mundial como punto de inflexión.
2. Nihilismo y utopía. La tabula rasa dadaísta. Los proyectos utópicos: el constructivismo soviético. el formalismo de De Stijl.
3. La escuela de la Bauhaus. Del romanticismo artesano al funcionalismo de vanguardia.
4. El racionalismo arquitectónico. Le Corbusier. El GATPAC y los proyectos de higienización.
5. El Art Déco. La exposición de París 1925. La importancia del estilo. Las contaminaciones entre vanguardia y conservadurismo. La revista De aquí y de allí: una modernidad local.
6. 1. El surrealismo. La teoría del objeto surrealista y las exposiciones. El nuevo paisaje urbano: el rascacielos.
7. 1. La cultura moderna en los años treinta. El streamline. El cine (Walter Benjamin). Modernidad y kitsch.

Metodología docente y actividades formativas

Para cada tema se realizará una clase magistral con el grupo en plenario. Esta clase puede ser también participativa, con presentaciones públicas de textos y piezas

propuestas por el profesor a preparar previamente en grupo o individualmente.

A cada tema le corresponde también una clase en seminario de debate y puesta en común del trabajo realizado individualmente por parte de los alumnos a partir de cuestionarios, lecturas propuestas y otros ejercicios. Se combinarán las presentaciones orales con la entrega de las respuestas por escrito.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases Teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados

Competencias: CE10, CE16, CE19, CT15

✘ Seminarios de discusión de textos y obras artísticas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de, textos y obras artísticas, y discusión crítica colectiva

Competencias: CE16, CE19, CT19, CT20

✘ Lectura de textos

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de lectura comprensiva de textos

Competencias: CE16, CE19, CT3

✘ Estudio

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes

Competencias: CE10, CT2

✘ Investigación de documentación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficos a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos

Competencias: CT2, CT3

✘ Redacción de trabajos

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización

Competencias: CE16, CT2,CT3, CE19, CT20

✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales

Competencias: CE10, CE16, CE19

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases magistrales y debates en grupos combinados
Horas: 30h
Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE19.4, CE19.5, CT15

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Realización de análisis interpretativo de obras de diseño y arte
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.5
- × Realización de un estudio sobre una pieza histórica del diseño
Horas: 40h
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Preparación de las lecturas del curso
Horas: 20h
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6
- × Ejercicio de análisis de las lecturas
Horas: 30h
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.2
- × Análisis interpretativo de obras de diseño y arte
Horas: 20h
Resultados de aprendizaje: CE19.2, CT15, CT19

Evaluación

Evaluación continua:

- × **30%** Prueba 1
- × **30%** Prueba 2
- × **30%** Trabajo de curso
- × **10%** Participación oral

Se harán dos pruebas escritas presenciales que eliminarán materia de estudio a medida que avance el curso. Las pruebas incluyen comentarios de obras y de textos. La lectura de los textos es imprescindible para superar la asignatura. Las notas de evaluación se darán en el plazo de una semana aproximadamente. El objetivo de cada nota de evaluación parcial es que el alumno pueda tenerla en cuenta y corregir sus posibles carencias. En el caso de que el resultado de una de las pruebas sea muy deficiente se planteará una re-evaluación, independientemente del resultado de la media. En este caso, el conjunto de las pruebas de evaluación a revisar entregará de nuevo a final de curso en dossier. Participación oral activa en los seminarios: se valorará el grado de atención y el esfuerzo de elaboración de preguntas y comentarios a propósito del material visual y textual propuesto en clase.

Evaluación formativa:

Realización de un trabajo de curso tutelado consistente en un la realización cuaderno de bitácora en el que se hará una reflexión personal y regular sobre las diferentes sesiones de trabajo en clase y sobre las lecturas.

Asistencia mínima del 80% de las clases y seminarios de manera no justificada. El alumno debe presentar en todos los casos los ejercicio pedidos y tendrá que hacer un trabajo sustitutorio en caso de no haber asistido a alguno de los seminarios. En este caso, el alumno debe ponerse en contacto con el profesor para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

Exámenes:

60% Dos pruebas escritas (30% + 30%) consistentes en el comentario documentado de algunas obras y en preguntas de carácter teórico referidas a los contenidos principales expuestos en clase y en los textos. Se evaluarán los conocimientos sobre la materia y la correcta expresión de los mismos. La primera prueba servirá para liberar materia y no será necesario repetirla si está aprobada.

Se considerará "no presentado" el alumno que no alcance una asistencia mínima del 80% de las clases y seminarios de manera no justificada. El alumno debe presentar en todos los casos los ejercicios pedidos y tendrá que hacer un trabajo sustitutorio en caso de no haber asistido a alguno de los seminarios. En este caso, el alumno debe ponerse en contacto con el profesor para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido. Los plazos de entrega se cumplirán estrictamente. Independientemente de la media, las pruebas suspendidas se deberán rehacer la recuperación. La copia o plagio se sancionan con un 0 a la asignatura.

###Actividades de evaluación:

- ✘ Dos pruebas escritas (ensayo y respuesta a cuestionario)
Horas: 4h **Resultados de aprendizaje:** CE16.5, CE16.6, CT3
- ✘ Realización de un cuaderno de bitácora **Horas:** 7h
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CT2, CT3, CT19, CT20

Bibliografía y enlaces web

LECTURAS OBLIGATORIAS (LAS DIFERENTES EDICIONES POSIBLES SE COMENTARÁN EN CLASE)

- ✘ 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 delicte] 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.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y RECOMENDADA:

Manuales y libros de referencia

- ✘ 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.

Fuentes y textos de época

- × 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 diseño en Cataluña y España

- × Fontbona, Francesc (ed.). *El modernisme*. 5 volúmenes, 2003.
- × Barral i Altet, Xavier (dir.). *Art de Catalunya. Edicions de l'Isard*, 2001. vols. 10, 11 i 12 dedicados a las artes decorativas y el diseño.
- × Satué, Enric. *Los años del diseño. La década republicana*. Madrid, Turner, 2003.
- × *Revista Coup de Fouet*. Barcelona, Ruta Europea del Modernisme, 2003-actualitat.

Algunas páginas web recomendadas

- × [Disseny HUB](#)
Exposiciones sobre diseño producidas en Barcelona. Posee un buen listado de enlaces.
- × [Museu de la Ciència i de la tècnica de Catalunya](#)
El archivo documental aún está en proceso, pero se puede encontrar información sobre las exposiciones temporales.
- × [Vitra Museum](#)
El Vitra Museum organiza interesantes exposiciones itinerantes.
- × [MOMA de Nova York](#)
Se puede hacer una visita virtual de las colecciones de arte y diseño.
- × [Centre Pompidou](#)
Se puede consultar toda la colección, así como acceder a varios dossier pedagógicos. También en castellano.
- × [Pinakothek der moderne, Múnic.](#)

- × <http://die-neue-sammlung.de>
Importante colección de historia del diseño.

Programación de la asignatura

###Actividades de aprendizaje

- × **Semana: 1**
Actividad: Clase magistral: Tema 1. Seminario: planteamiento del trabajo de curso
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 2**
Actividad: Clase magistral: Tema 2. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza
Lugar: EINA
Material: Material indicación en la clase magistral
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CT19
- × **Semana: 3**
Actividad: Clase magistral: Tema 3. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.
Lugar: EINA
Material: Material indicación en la clase magistral
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 4**
Actividad: Clase magistral: Tema 4. Seminario: Comentario de texto, según cuestionario
Lugar: EINA
Material: Dossier de lecturas
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 5**
Actividad: Clase magistral: Tema 5. Seminario: Puesta en común del objeto elegido para el trabajo de curso.
Lugar: EINA
Material: Objeto o imagen elegido por el alumno con tutoría del profesor
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 6**
Actividad: Clase magistral: Tema 6. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.
Lugar: EINA
Material: Material indicación en la clase magistral
Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5
- × **Semana: 7**
Actividad: Clase magistral: Tema 7. Seminario: Comentario de texto.

Lugar: EINA

Material: Dossier de lecturas

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 8

Actividad: Clase magistral: Tema 8. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicación en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 9

Actividad: Clase magistral: Tema 9. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicación en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 10

Actividad: Clase magistral: Prueba 2, Tema 10. Seminario: Comentario de texto.

Lugar: EINA

Material: Dossier de lecturas

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 11

Actividad: Clase magistral: Tema 11. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicación en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 12

Actividad: Clase magistral: Prueba 3, Tema 12. Seminario: Estado de la cuestión trabajo de curso.

Lugar: EINA

Material: Objeto o imagen escogida por el alumno y con la tutoría del profesor

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 13

Actividad: Clase magistral: Tema 13. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicación en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 14

Actividad: Clase magistral: Tema 14. Seminario: Comentario de texto.

Lugar: EINA

Material: Dossier de lecturas

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 15

Actividad: Clase magistral: Tema 15. Seminario: Discusión en clase sobre un texto o una pieza.

Lugar: EINA

Material: Material indicación en la clase magistral

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 16

Actividad: Clase magistral: Tema 15 bis, Repaso general. Seminario: Discusión final trabajo de curso.

Lugar: EINA

Material: Presentación según guión previo

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 17

Actividad: Clase magistral: Prueba 5, Seminario: Discusión final trabajo de curso.

Lugar: EINA

Material: Presentación según guión previo

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

× **Semana:** 18

Actividad: Seminario: Exposición del trabajo de curso, Re-evaluaciones.

Lugar: EINA

Material: Presentación según guión previo

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT15, CT19, CT20, CE16.5

ENTREGAS

× **Semana:** 5, 10, 12 y 17

Actividad: Pruebas de evaluación parcial.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19, CE19.1, CE19.2

× **Semana:** 18 - 20

Actividad: Trabajo de curso. Presentación individual en clase.

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **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.

Resultados de aprendizaje

- × **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

Competencia

- × **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.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE16.6** Localizar los conceptos claves y las principales líneas argumentales de un ensayo académico de teoría y crítica del arte y el diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados del aprendizaje

- × **CE19.4** Describir las características generales de los principales métodos y tendencias de la historia del arte y del diseño.
- × **CE19.5** Distinguir los diferentes enfoques a la vez de definir el objeto de estudio histórico del arte y el diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Historia y crítica del diseño en Catalunya

La historia es un asunto que tiene relación, sobre todo, con el presente. En el presente está contenido, de alguna manera, el pasado y por ello la vivencia de la actualidad del diseño nos remite, también, a su comprensión histórica. Por otra parte, en la medida en que aspiramos a percibir algo del futuro del diseño, buscamos en la historia apuntalamientos para proyectar consideraciones y expectativas. Desde este horizonte conceptual, historia y crítica son difícilmente destriables. Sin embargo, paralelamente estas necesidades, la Historia del diseño, en diálogo con diversos ámbitos disciplinarios, ha ido desarrollando una recursos intelectuales y técnicos que permiten el conocimiento y el tratamiento de unos materiales históricos, así como la construcción de unos relatos que los hacen comprensibles en su secuencia temporal.

Los objetivos de la asignatura son:

- ✘ Permitir una aproximación en detalle y profundidad a las obras, los autores, los acontecimientos, a las ideas y a los fenómenos de diseño, atendiendo particularmente al diseño local-Barcelona, Cataluña, España, así como su relación con los contextos internacionales.
- ✘ Conocer y comprender el marco conceptual, los temas y los problemas característicos de la historiografía del diseño con respecto: definición del objeto de estudio, periodización, enfoque, autonomía y vecindad disciplinar, etc, así como aquellos que comparte con la historiografía en general.
- ✘ Introducir conocimientos y prácticas características del trabajo del historiador (definición de ámbitos de investigación, detección y tratamiento de las fuentes documentales, catalogación de piezas, elaboración de estudios y artículos, etc.) Y dar a conocer el entorno institucional relacionado con la historia del diseño (asociaciones, fundaciones, museos, colecciones, revistas, publicaciones).

Estos objetivos se traducen en un programa que intenta satisfacer dos demandas distintas respecto a la asignatura: la ampliación de conocimientos de temas de historia del diseño que se han tratado en otras asignaturas de forma más introductoria y/o generalista, y una preparación disciplinar básica para abordar temas y trabajos de historia. La primera demanda es la común de aquellos estudiantes que cursan la asignatura como optativa, mientras que la segunda -unida a la primera- resulta imprescindible para los estudiantes que cursan la asignatura como obligatoria de la Mención Cultura del diseño.

Código

200689

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Oriol Pibernat](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos

Contenidos de la asignatura

I ANTECEDENTES: EL DISEÑO ANTES DEL DISEÑO.

- ✘ *Historiografía.* ¿De qué objetos habla la Historia del diseño?: Una segmentación problemática (arte, arquitectura, artes aplicadas, artes decorativas, diseño ...).
- ✘ *Narrativas.* ¿Modelos generales o situaciones singulares?: Las industrializaciones y las modernizaciones "perfectas" e "imperfectas".
- ✘ *Prácticas.* Sobre las piezas y los documentos relacionados. Sobre el estado del arte.

Siglo XVIII. Del artesanado a los productos industriales 1 - Dibujo, estampación y socialización de la imagen y de los bienes. Indianas y Escuela Gratuita de Diseño. Siglo XIX. El estilo y la técnica. 2 - Álbumes y repertorios estilísticos: el Álbum de Rigalt y el eclecticismo decorativo. 3 - Pensamiento, edición y gráfica modernista: Alexandre de Riquer. Artes aplicadas, industria y genio: Busquets y Jujol. El catálogo de baldosas hidráulicas Escofet.

II MODERNIDAD S 1: TÉCNICA Y / O CIVILIDAD.

-Historiografía. ¿Historia de las ideas o historia social?: Diseño entre el contexto socioeconómico y el proyecto cultural.

- ✘ *Narrativas.* ¿Obras y hechos o narración?: Rupturas y continuidades en la historia.
- ✘ *Prácticas.* Sobre las fuentes primarias y secundarias. Sobre la entrevista. **Primer tercio del siglo XX. Crisis cultural, mecanización y vanguardias.** 4 - Mecanización y bienes de consumo: del Hispano Suiza en "Tanques! Más Tanques!". 5 - Cultura del habitar: Novecentismo y GATCPAC, "belleza del hogar humilde" y MIDVA 6 - Entorno al objeto: racionalismo y surrealismo. Revistas, exposiciones y objetos de la vanguardia **Posguerra y años 50's. De la precariedad material en la renovación**

cultural 7 - Imágenes para la guerra y para después de una guerra: iconografía de los 30 'sy 40's. 8 - Arte, arte industrial y arte popular en la IX Triennale de Milán. (1951). 9 - Vivienda, renovación arquitectónica y diseño: "Industria y arquitectura" (Grupo R, 1954) y "Salones del Hogar Moderno", Silla Moragas y Silla Aneto 1954.

III MODERNIDADES 2: PROYECTO Y CONSUMO.

-*Historiografía*. ¿Historia y/o historias del diseño?: Perspectivas disciplinares. -*Narrativas*. ¿*Archivar el diseño*?: La construcción de una colección histórica. -*Prácticas*. Sobre la catalogación de piezas. Sobre la fortuna crítica. **Construcción de un modelo industrial y diseño: los 60s** 10 - Asociacionismo profesional y primeros emblemas: COAC, ADI, BCD y Deltas 1961: una aceitera, una lámpara de pie y un cenicero. 11 - Escuelas, proyectos pedagógicos y "recepción básica" de ideas sobre diseño. Massana, Elisava y Eina. **Desarrollo de alternativas culturales: los 70's** 12 - ICSID 1971 y la ruptura generacional. Conceptualismos, design, antidesign e iconografía pop. 13 - Gráfica de contestación en el tardofranquismo: Edigsa, CAE, underground, etc.

IV ESTILOS: DISEÑO Y ACTUALIDAD.

-*Historiografía*. ¿Historias nacionales y/o historia internacional del diseño?: Recepción y singularización. -*Narrativas*. Historia y/o crítica?: Narrar el pasado o influir en el presente, un dilema discutible. -*Prácticas*. Trabajos y formatos de investigación, crítica y divulgación. Sobre la escritura. **El diseño herramienta de "modernización" 1984-92** 14 - Estilos de consumo y consumo de estilo. El papel del comercio y el ocio: Vinçon como bazar del buen gusto. Ardi, bares y ruta del diseño. 15 - Diseño urbano y autorreconocimiento en la ciudad. JJ.OO 92 y la marca BCN **Replanteamientos: diseño y postdiseño** 16 - El diseño a través de los premios y de las exposiciones: evolución de los centros de interés. 17 - Diseño de tendencias: estilos de consumo y consumo de estilo. 18 - Transformaciones profesionales y académicas. Mercado e innovación, investigación y conocimiento.

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ La estructuración de los temas contempla los tres aspectos que se apuntan en los objetivos: el relato del evento, el conocimiento de la práctica del historiador y la reflexión y el debate historiográfico.
- ✘ Más que caracterizaciones generales del periodo se buscará aproximarse a este mediante el análisis detallado de unas obras o de unos acontecimientos significativos, otorgando valor a la microhistoria ya la labor de investigación.
- ✘ Para enriquecer las aportaciones y hacer visible diferentes prácticas y puntos de vista, además de las sesiones plenarias y el trabajo de seminario, el curso contempla la participación de profesores invitados.
- ✘ También se contempla alguna visita a archivos, colecciones y/o exposiciones.

###Actividades formativas

- ✘ Clases Teóricas **ECTS: 15%** **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Clases magistrales y debate en gran grupo. **Competencias:** C12, CE19, CE21,

- ✘ Seminarios de discusión de textos y realizaciones de diseño **ECTS:** 15%
Metodología de enseñanza / aprendizaje: Presentaciones de textos y obras artísticas, y discusión crítica colectiva. **Competencias:** C12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT5, CT19
- ✘ Lectura de textos **ECTS:** 20% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Lectura comprensiva de textos. **Competencias:** CE16, CE21, CT3
- ✘ Estudio **ECTS:** 10% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes. **Competencias:** CE16, CE18, CE19, CE21, CT2
- ✘ Búsqueda de documentación **ECTS:** 10% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Uso de bases de datos bibliográficas a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales a bibliotecas especializadas y archivos. **Competencias:** CE12, CE19, CT3
- ✘ Redacción y presentación de trabajos **ECTS:** 25% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Redacción de un ensayo individual a partir de una guía para su realización, y presentación oral para en su discusión. **Competencias:** C12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3
- ✘ Evaluación **ECTS:** 5% **Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Pruebas orales o escritas. **Competencias:** C12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases magistrales que presentarán los temas, propiciarán el debates en grupo y orientarán sobre los criterios y los recursos comunes para la realización del trabajo. **Horas** 30% **Resultados de aprendizaje:** C12, CE16, CE18, CE21, CT5, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Análisis interpretativo de obras y documentos **Horas** 10% **Resultados de aprendizaje:** C12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT5, CT19
- ✘ Discusión de lecturas obligatorias **Horas** 10% **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE21, CT3
- ✘ Elaboración de guiones, fichas y esquemas **Horas** 10% **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE19, CE21, CT2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Preparación de lecturas **Horas** 20% **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3
- ✘ Elaboración del trabajo **Horas** 20% **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3

Evaluación

El estudiante será evaluado de acuerdo con los siguientes tres conceptos:

- ✗ Asistencia y participación activa en las tareas y debates que se lleven a cabo en el aula: 20%
- ✗ Realización de un trabajo con presentaciones parciales y final: 60%
- ✗ Prueba oral o escrita de defensa del trabajo realizado: 20%

Wiquiprojecte Disseny a la Wikipèdia Disseny La asignatura participará directamente, mediante aportaciones de los estudiantes tuteladas, en el proyecto que coordina el Museo del Diseño de Barcelona que consiste en hacer aportaciones de entradas sobre diseño y diseñadores a la wikipedia en catalán. Ver: <https://ca.wikipedia.org/wiki/Wiquiprojecte:DHUB>

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✗ Asistencia y participación activa en las tareas y debates que se lleven a cabo en el aula **Horas:** 20% **Resultados de aprendizaje:** C12, CE16, CE18, CE21, CT15, CT19, CT5,
- ✗ 1ª entrega: elección del tema (obra, autor, publicación, evento, etc.) Y estado del arte **Horas:** 10% **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE19, CE21, CT2
- ✗ 2ª entrega: revisión estado del arte y adelanto del guión del trabajo **Horas:** 10% **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3,
- ✗ 3ª entrega: presentación del trabajo con texto, bibliografía e imágenes **Horas:** 40% **Resultados de aprendizaje:** CE12, CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3
- ✗ Prueba oral o escrita de defensa del trabajo realizado **Horas:** 20% **Resultados de aprendizaje:** CE16, CE18, CE19, CE21, CT2, CT3

Bibliografía y enlaces web

ALGUNAS ORIENTACIONES HISTORIOGRÁFICAS:

- ✗ LEES-MAFEI, Grace; y HOUZE, Rebeca (ed.). **The design history reader**. Oxford, Berg, 2010.
- ✗ CAMPI, Isabel. **Reflexiones sobre la historia y las teorías historiográficas del diseño**. Mexico, Designio, 2013.
- ✗ VIDLER, Anthony. **Historias del presente inmediato**. Barcelona, Gustavo Gili, 2008.
- ✗ BURKE, PETER (Ed.). **Formas de hacer historia**. Madrid, Alianza, 2012.
- ✗ LOWENTHAL, David. **El pasado es un país extraño**. Madrid, Akal 2010.
- ✗ D'ALLEVA, Anne. **How to write Art History**. London, Laurence King Publishing, 2010.

BIBLIOGRAFIA GENERAL:

- ✗ GALÁN, Julia y otros. **El diseño industrial en España**. Madrid, Catedra, 2010.
- ✗ GIRALT-MIRACLE, Daniel; CAPELLA, Juli, y LARREA, Quim. **Diseño industrial en España**, Madrid ministerio de Educación y cultura, 1998.
- ✗ CORREDOR –MATHEOS. J. **"El disseny industrial"**, a Art de Catalunya, nº 12, Barcelona, Edicions L'isard, 1997, pp. 11-80.
- ✗ CALVERA I SAGUÉ, Anna. **"El disseny gràfic"**, a Art de Catalunya, nº 12, Barcelona,

Edicions L'isard, 1997, pp. 82-144.

- ✗ NAROTZKY, Viviana. **La Barcelona del diseño**. Barcelona, Santa & Cole, 2007.
- ✗ PIBERNAT, Oriol (ed.). **"Disseny a Catalunya. Balanç d'un segle"**. Número monogràfic de la revista L'Avenç, n^a 279, abril 2003.

A parte de estas referencias generales, el curso se basará principalmente en artículos, estudios parciales y monografías que se darán a conocer a medida que se traten los temas y se desarrollen los trabajos.

Programación de la asignatura

- ✗ **Semana: 1 Actividad** Clase: Indianas y Escuela Gratuita de Diseño. Estampación y socialización de la imagen. Debate: Modelos generales o situaciones singulares?: Las industrializaciones y las modernizaciones "perfectos" y "imperfectos". **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 2** Clase: Álbumes y repertorios estilísticos. El Álbum de Rigalt y el eclecticismo decorativo. Debate: ¿De qué objetos habla la Historia del diseño?: Una segmentación problemática (arte, arquitectura, artes aplicadas, artes decorativas, diseño ...). **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 3** Clase: Edición y gráfica modernista. Arquitectura y artes aplicadas. Baldosas hidráulicas Escofet. Prácticas: Sobre las piezas y los documentos relacionados. Sobre el estado del arte. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 4** Clase: Del Hispano Suiza en "Tanques! Más Tanques! ". Debate: Historia de las ideas o historia social?: Diseño entre el contexto socioeconómico y el proyecto cultural. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 5** Clase: Cultura del habitar: Novecentismo y GATCPAC / MIDVA. Visita: Vivienda Casa Bloc DHUB **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 6** Clase: Entorno al objeto: racionalismo y surrealismo. Revistas de vanguardia en Cataluña. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 7** Clase: Imágenes para la guerra y para después de una guerra. Visita: Pabellón República **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 8** Clase: Arte, arte industrial y arte popular. IX Triennale de Milán. (1951). Prácticas: Sobre las fuentes primarias y secundarias. Sobre la entrevista. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✗ **Semana: 9** Clase: Vivienda, renovación arquitectónica y diseño. Grupo R: "Industria y

arquitectura (1954), silla Moragas. Hogares modernos, Silla Aneto 1954. Debate: Obras y hechos o narración?: Rupturas y continuidades en la historia. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19

- ✘ **Semana:** 10 Clase: Asociacionismo y primeros emblemas: COAC, ADI, BCD, una aceitera, una lámpara de pie y un cenicero. Prácticas: Sobre la catalogación de piezas. Sobre la fortuna crítica. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 11 Clase: Escuelas y la "recepción básica" de ideas sobre diseño. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 12 Clase: ICSID 1971 y la ruptura generacional. Conceptualismos e iconografía pop. Debate: Archivar el diseño?: La construcción de una colección histórica. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 13 Clase: Gráfica de contestación en el tardofranquismo: Edigsa, CAE, underground, etc. Debate: Historia y / o historias del diseño?: Perspectivas disciplinares. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 14 Clase: Estilos de consumo y consumo de estilo. El papel del comercio y el ocio: Vinçon como basar del buen gusto. Ardi, bares y ruta del diseño. Prácticas: Trabajos y formatos de investigación, crítica y divulgación. Sobre la escritura. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 15 Clase: Diseño urbano y autorreconocimiento en la ciudad. JJ.OO 92 y la marca BCN Debate: Historias nacionales y/o historia internacional del diseño?: Recepción y singularización. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 16 Clase: El diseño a través de los premios y de las exposiciones: evolución de los centros de interés. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 17 Clase: Diseño de tendencias: estilos de consumo y consumo de estilo. Debate: Historia y / o crítica?: Narrar el pasado o influir en el presente, un dilema discutible. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19
- ✘ **Semana:** 18 Clase: Transformaciones profesionales y académicas. Mercado e innovación, investigación y conocimiento. **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE19.3, CE21.3, CT2, CT3, CT15, CT19

ENTREGAS

- ✘ **Semana:** 4 1º entrega: elección del tema (obra, autor, publicación, evento, etc.) Y estado del arte **Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1,

CE21.3, CT2, CT15, CT19

- × **Semana:** 9 2ª entrega: revisión estado del arte y adelanto del guión del trabajo
Lugar: EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE21.3, CT2, CT15, CT19
- × **Semana:** 16 3ª entrega: presentación del trabajo con texto, bibliografía e imágenes
Lugar: EINA **Resultados de aprendizaje:** CE12.1, CE12.2, CE16.1, CE18.1, CE18.2, CE18.3, CE19.3, CE21.3. , CT2, CT3, CT15, CT19
- × **Semana:** 18 Prueba oral o escrita de defensa del trabajo realizado **Lugar:** EINA
Resultados de aprendizaje: CE19.3.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.

Resultados de aprendizaje

- × **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 el diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE18.1** Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.
- × **CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.
- × **CE18.3** Plantear una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para el proyecto y

la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.3** Plantear un proyecto de investigación en diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.3** Identificar los rasgos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencia

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las cualidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Ilustración Aplicada

La ilustración es, ahora más que nunca, una disciplina de moda y de consumo inmediato con una acelerada evolución y repercusión tanto televisiva, editorial, revistas, comics, periódicos, carteles, escaparates, cines, anuncios publicitarios, internet, etc., consumimos imágenes con una velocidad pasmosa que requiere el trabajo y la presteza de muchos profesionales. Las nuevas tecnologías han venido a aportar al artista gráfico una gran variedad de soluciones y herramientas que se han transformado en profesiones totalmente nuevas o han cambiado la forma de trabajar de las de antes; herramientas que un buen creativo tiene que dominar. Todo esto nos ayuda a desarrollar diversas y diferentes aplicaciones en cualquier apoyo y dimensión.

La labor profesional del artista gráfico consiste principalmente en comunicar con imágenes, transmitir mediante dibujos, ilustraciones, diseños, animaciones, pinturas, grabados, etc., propuestas personales o por encargo de otros: editoriales, grandes empresas, prensa, publicidad, cine, teatro, televisión, internet... Las nuevas tecnologías y los nuevos sistemas de comunicación han abierto nuevas vías para transmitir nuestro trabajo, creando profesiones nuevas y ampliando considerablemente las posibilidades laborales.

Como muestra, indicamos algunos de los campos profesionales:

- ✘ Ilustrador de prensa
- ✘ Diseñador de tipografía
- ✘ Ilustrador arqueológico
- ✘ Ilustrador de moda
- ✘ Dibujante de story-board
- ✘ Ilustrador de cuentos
- ✘ Dibujante de comics
- ✘ Ilustrador de libros de texto
- ✘ Ilustrador de decorados para cine
- ✘ Packaging
- ✘ Textiles artísticos
- ✘ Diseñador de serigrafía
- ✘ Ilustrador de decorados de teatro
- ✘ Creador de diseños para tatuajes
- ✘ Ilustrador de web

- ✘ Ilustrador digital
- ✘ Ilustrador infantil,... entre otros muchos

Hoy muchas empresas, grandes o pequeñas, en este intento de distinción, apuestan para tener una imagen ilustrada como señal de identidad. En la actualidad la ilustración tiene una visión amplia que vincula la realización de diferentes desarrollos, que sirve como denominador de un conjunto de aplicaciones plásticas al mundo del diseño, ya sea textil, de producto, gráfico, publicitario... La ilustración participa en todas las disciplinas.

El alumnado tiene que experimentar los métodos y técnicas necesarios para desarrollar proyectos ilustrados y trabajar la capacidad de interpretar ideas con imágenes, dándolos la solución creativa más adecuada según cada aplicación.

Los objetivos del curso son varios:

1. Desarrollar proyectos concretos en un tiempo de entrega determinada.
2. Explorar la relación entre texto e imagen en las dos áreas trabajadas, buscando el máximo de efectividad de comunicación.
3. Aprender a interpretar y extraer los conceptos principales de un artículo de prensa.
4. Traducir estas ideas en una serie de ilustraciones utilizando la técnica mas indicada según el resultado gráfico que se busque. Conciencia de la importancia de la documentación en el sistema de trabajo.
5. Preparar el material para la entrega.
6. Acercar a los alumnos a los trabajos de diferentes ilustradores de prensa. Diferencias entre el trabajo freelance y las agencias. Como preparar un dossier.
7. Aprendizaje del proceso de ilustración, desde el briefing al arte final, con especial atención al proceso creativo del proyecto.
8. Comprender las diferencias entre un álbum que se hace a partir del encargo de un editor y un álbum de creación propia.
9. Adquirir una metodología de trabajo, incluso cuando hablamos de proyectos en los cuales no se nos han dado unas pautas técnicas, sino donde nosotros mismos tenemos que tomar decisiones.
10. Aprender a desarrollar de forma integral un proyecto propio.
11. Conocer algunos aspectos técnicos sobre la encuadernación de álbum (para poder decidir cómo será el libro que desarrollaremos)
12. Ser capaces de hacer una buena presentación de nuestro trabajo a posibles editores, concursos de ilustración...etc.
13. Conocer los marcos legales y tipos de contratos que tiene cada sector de la profesión.

Código

200690

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Jordi Duró](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Los conocimientos prerrequiridos para matricularse en esta asignatura son:

Algunas nociones de dibujo y coloreado. y/o modelado, programas propios de diseño gráfico y mucho interés en el contenido de esta asignatura puesto que se trabajará mucho.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

- ✘ Definición de proyectos de ilustración. Conocimientos del proceso de diseño de ilustración.
- ✘ Definición de la ilustración
- ✘ Imagen / ilustración como comunicación
- ✘ Definir la profesión de ilustrador
- ✘ Introducción a los principales contextos donde se suelen aplicar la ilustración

BLOC TEMÁTICO II: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Publicitaria

La utilización de la ilustración en la publicidad como código o como lenguaje, crece, se multiplica y ofrece este carácter cercano, este lado amable y creativo del humano, la Ilustración, como argumento comunicativo. Cuántas marcas hacen uso de la ilustración como caballo de batalla en su pelea para destacar al mercado? Es imprescindible formar nuevos diseñadores con esta percepción, con este ímpetu para renovar y renovarse, para ofrecer al diseño y a la publicidad una oportunidad permanente de revisión y cambio" de la ilustración como vehículo de comunicación.

BLOQUE III: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Prensa

La ilustración de prensa es uno de los más fascinantes retos a los cuales puede enfrentarse una artista gráfico. Desde su mesa de trabajo, el ilustrador "absorbe" el

contenido de un texto, el artículo, una noticia de prensa, "saca" la idea principal y la plasma en imágenes gráficas. El aprendizaje se inicia con una parte teórica sobre como leer e interpretar un artículo de prensa. Se mostrarán ilustraciones de diferentes ilustradores y se comentan los resultados obtenidos y la manera de conseguirlos.

Después se los entregará a los alumnos artículos sobre los trabajar. La interpretación de los textos se llevará a cabo con la realización de dibujos libres o más pautados donde se exige una traducción del texto correcta y un resultado técnico satisfactorio.

Finalmente se comentarán los trabajos en grupo y el procedimiento llevado a cabo por cada alumno, propiciando el debate.

BLOQUE IV: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Editorial Y La ilustración

editorial es un campo muy rico y amplio de actuación para el ilustrador. Los alumnos tendrán que planificar la tripa de un pequeño entrego-álbum de colección, ilustrando un texto corto de ficción (poema, fábula o canción). Se centrarán a potenciar los aspectos narrativos de los personajes que intervengan, las acciones que realicen y los escenarios en que se desenvuelvan: tanto en cada una de sus imágenes como en la serie completa. El resultado (texto + ilustración) tendrá que ser un proyecto de libro claramente estructurado en: planteamiento, desarrollo, nudo y desenlace. Según la complejidad del arte final, cada alumno tendrá que entregar, además de un abocetado del libro completo, un mínimo de 2 y un máximo de 7 ilustraciones acabadas.

Desarrollarán una serie de ilustraciones a partir de un texto corto de ficción. Analizarán e investigarán los elementos narrativos de los textos y de las ilustraciones, tanto juntos como por separado.

Trabjarán la construcción de un personaje a lo largo de varias ilustraciones en las cuales este se va desplegando.

Investigarán la adecuación de los registros gráficos del alumno al mensaje y tono de una narración determinada.

Trabjarán la coherencia formal y conceptual en una serie de ilustraciones, entre sí y respecto del texto al cómo acompañan.

Géneros y estilos:

- ✘ El Libro Ilustrado
- ✘ El Cuento Infantil
- ✘ Carátulas de CD y discos
- ✘ El Cómic
- ✘ Proyecto Editorial
- ✘ Ilustración Fantástica

BLOQUE V: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Editorial II. Ilustración infantil

Una de las especialidades con más encanto dentro del mundo de la ilustración es la de cuentos infantiles. Llegar a la fantasía y a la imaginación de un niño es un reto difícil pero pleno de satisfacciones.

El ilustrador de cuentos infantiles facilita al niño la posibilidad de materializar y desarrollar su imaginación mediante los colores, formas, acciones y personajes de su obra. El ilustrador ayuda con su trabajo al hecho que el niño entienda y visualice una narración, organizando y alimentando su gusto estético.

Hay que adquirir los suficientes recursos técnicos para explicar imágenes, narraciones orientadas en el mundo infantil y conseguir un nivel de calidad que sea publicable.

BLOQUE VI: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración en el campo textil

Cualquier diseño aislado puede servir para crear repetición de motivos sobre un tejido, que pueden ordenarse o diseminarse al azar. Veremos como crear un diseño continuo en un tejido, mediante la repetición de un rapport.

La Moda es un gran sector consumidor de Ilustración que demanda nuevos diseños textiles y nuevas líneas de ilustración más actuales. Los diseñadores de moda, utilizan tejidos ricos en mensajes subjetivos, plenos de contenidos ilustrados. Se necesitan nuevos talentos de la ilustración conocedores a un tiempo de las tendencias del diseño, capaces de analizar en profundidad a sus consumidores, las necesidades y caprichos de los mismos, y que estén al día de las nuevas tecnologías y de todo el proceso de producción necesario en cada proyecto de diseño.

La ilustración invade el vasto campo de investigación de los textiles experimentales, una novedad que amplía las expectativas de los creadores y los consumidores. Son muchas las empresas, estudios de diseño, equipos creativos..., responsables de revestir nuestros espacios habitables, crear nuevos conceptos de indumentaria y complementos, y uno sin fin de objetos llenos de calidades, facturas matéricas, texturadas y personalizadas por un amplio universo ilustrado...; otra manera de habitar, de vestir, otra forma de entender y disfrutar de los objetos y del espacio cotidiano y del entorno incorporando en los diseños una diversidad de significados.

BLOQUE VII: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración por diseño de producto

El diseño de nuevos productos es crucial para la supervivencia de la mayoría de las empresas. Aunque existan algunas firmas que experimentan muy pocos cambios en sus productos, la mayoría de las compañías tienen que revisarlos en manera continua. En las industrias que cambian con rapidez, la introducción de nuevos productos es una forma de vida y se han desarrollado enfoques muy sofisticados para presentar nuevos productos. Y para lo cual usan la ilustración como un alarde de distinción entre las otras

firmas.

BLOQUE VIII: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración e interiorismo

El hábitat ha sufrido modificaciones y variaciones en los últimos años, estamos en la era de la personalización y de los objetos singulares. El componente emocional es muy importante, y debido a las constantes transformaciones del entorno se han producido diferentes reacciones en los usuarios y a los mercados. El espacio donde vivimos y trabajamos tiene respuesta en la demanda de la diversidad de grupos sociales. El concepto hábitat cambia como respuesta al continuo movimiento, y el diseño de ilustración desvela y aporta una identidad singularizada con una nueva piel ilustrada.

En cada Bloque veremos temas relacionados a contratos, marcos legales y facturación referentes al sector.

Metodología docente y actividades formativas

Las sesiones se distribuyen en una hora los lunes, que se dedicará a la parte teórica y conceptual, y 2 horas los miércoles destinadas a trabajar en clase.

La metodología empleada consistirá en:

1. Exposición teórica o clase teórica: Desarrollada en el aula y entrelazada con los ejercicios en el aula y en casa.
2. Clase teórico-práctica: Desarrollada en el aula, la actividad consistirá entorno al trabajo práctico que el alumno lleve a cabo aplicando los contenidos teóricos previamente planteados. Trabajo tutorizado en el aula por la profesora.
3. Trabajo autónomo externo del alumno podrá tener carácter teórico-práctico, consistiendo en la realización de trabajos propuestos. Investigación, elaboración y aportación de material documental por el alumno como herramienta autónoma de aprendizaje.
4. Tutoría y atención personal al estudiante que faciliten el seguimiento conjunto profesor-alumno

BLOQUE 1: ACTIVIDAD TEÓRICA

Actividades formativas:

- ✘ Definición de proyectos de ilustración. Conocimientos del proceso de diseño de ilustración.
- ✘ Definición de la ilustración
- ✘ Imagen / ilustración como comunicación
- ✘ Definir la profesión de ilustrador
- ✘ Introducción a los principales contextos donde se suelen aplicar la ilustración

Metodología:

- ✗ Clases teóricas en el aula.

BLOQUE 2: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Publicitaria

Actividades formativas:

- ✗ Presentación, exploración y definición de dos áreas de trabajo para el ilustrador de publicidad y diseño gráfico:
Cartel publicitario de una firma existente, encargo ficticio, y objeto de autopromoción.

Metodología:

- ✗ Estudio del briefing, busca del concepto, realización de layouts, esbozo y arte final en técnica libre.
- ✗ La ilustración publicitaria. Desarrollará la capacidad de interpretar ideas con imágenes, dándoles la solución creativa más adecuada.
- ✗ Relación conceptual de la idea y el mensaje
- ✗ La ilustración promocional, discos música, el grafismo publicitario,...
- ✗ El cartel publicitario. La ilustración publicitaria nos introduce en el mundo de los anuncios promocionales, las campañas publicitarias, la cartelería, el grafismo publicitario, etc.

BLOQUE 3: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Prensa

Actividades formativas:

- ✗ Realización de las ilustraciones para:
 - ✗ Artículos de opinión.
 - ✗ Artículo de cultura.
 - ✗ Portada para una revista.

Metodología:

- ✗ El aprendizaje se inicia con una parte teórica sobre cómo leer e interpretar un artículo de prensa. Se muestran ilustraciones de diferentes ilustradores y se comentan los resultados obtenidos y la manera de conseguirlos.
- ✗ Después se les entrega a los alumnos artículos sobre los que trabajar. La interpretación de los textos se lleva a cabo con la realización de dibujos libres o más pautados donde se exige una traducción del texto correcta y un resultado técnico

satisfactorio.

- ✘ Finalmente se comentan los trabajos en grupo y el procedimiento llevado a cabo por cada alumno, propiciando el debate.

BLOQUE 4: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

ILUSTRACIÓN EDITORIAL

Actividades formativas:

- ✘ Los alumnos tendrán que planificar la tripa de un pequeño entrego-álbum de colección, ilustrando un texto corto de ficción (poema, fábula o canción). Se centrarán a potenciar los aspectos narrativos de los personajes que intervengan, las acciones que realicen y los escenarios en que se desenvuelvan: tanto en cada una de sus imágenes como en la serie completa. El resultado (texto + ilustración) tendrá que ser un proyecto de libro claramente estructurado en: planteamiento, desarrollo, nudo y desenlace. Según la complejidad del arte final, cada alumno tendrá que entregar, además de un abocetado del libro completo, un mínimo de 2 y un máximo de 7 ilustraciones acabadas.

Metodología:

- ✘ Desarrollarán una serie de ilustraciones a partir de un texto corto de ficción.
- ✘ Analizarán e investigarán los elementos narrativos de los textos y de las ilustraciones, tanto juntos como por separado.
- ✘ Trabajarán la construcción de un personaje a lo largo de varias ilustraciones en las cuales este se va desplegando.
- ✘ Investigarán la adecuación de los registros gráficos del alumno al mensaje y tono de una narración determinada.
- ✘ Trabajarán la coherencia formal y conceptual en una serie de ilustraciones, entre sí y respecto del texto al cómo acompañan.

BLOQUE 5: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración Editorial II. Ilustración infantil

Actividades formativas:

- ✘ La evaluación se realizará a partir de los trabajos presentados (normalmente se pedirá como mínimo el desarrollo completo del story board y tres páginas del libro a color.
- ✘ También se tendrán en cuenta otros aspectos del taller como la participación en clase, la asistencia...etc.

Metodología:

- ✘ Trabajaremos todos y cada uno de los pasos propios del desarrollo de un trabajo infantil.
- ✘ En el plano técnico: story board, construcción de personajes, espacios, planos, secuencia y narración, color... y por otro lado el trabajo con las emociones en relación con los personajes, el color, la tensión, la sinergia, la forma llena y la vacía... etc.
- ✘ La profesora acompañará y asesorará a los alumnos de forma individual en la toma de decisiones y ejecución del trabajo.
- ✘ También se harán correcciones colectivas porque el taller también sea un espacio de observación y participación con el trabajo de los otros.

BLOQUE 6: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

- ✘ Ilustración en el campo textil

Actividades formativas:

- ✘ Conceptos de emplazados o posicionales y rapport. Creación de un rapport manual y en Photoshop e Illustrator.
- ✘ Cualquier diseño aislado puede servir para crear repetición de motivos sobre un tejido, que pueden ordenarse o diseminarse al azar.

Metodología:

- ✘ Veremos como crear un diseño continuo en un tejido, mediante la repetición de un rapport.

BLOQUE 7: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración por diseño de producto

Actividades formativas:

- ✘ Realización de las ilustraciones para la elaboración de una imagen para el packaging de un producto de alimentación y/u otro producto de consumo diario.

Metodología:

- ✘ Ilustración aplicada en el campo de diseño de producto y packaging. Veremos casos reales de como diversas y diferentes firmas y empresas usan la ilustración para dar entidad y una imagen fresca a sus productos.

BLOQUE 8: ACTIVIDAD TEÓRICA Y PRÁCTICA

Ilustración e interiorismo

Actividades formativas:

- ✘ Creación de la tapicería de una butaca y/o luz.
- ✘ Cómo todo proyecto de diseño, comporta el análisis de mercado, de tendencias del diseño y de la ilustración más actual, el concepto de reciclaje y producción de bajo coste. Dirigido a un usuario, habitual consumidor y creador de diseño y más exigente en aspectos como la originalidad, funcionalidad y calidad de ejecución y más receptivo a la innovación y singularidad del diseñador/ilustrador.
- ✘ Con estos productos ilustrados, -las luces o butacas-, se muestra la definición de nuevos espacios singulares tanto habitables como de tránsito, que incitan a una observación por parte del usuario, modificación del recorrido del espacio cotidiano y la provocación de una emoción o sorpresa al interactuar física y emocionalmente con este producto ilustrado.

Metodología:

- ✘ Un trabajo pluridisciplinar es el que la materia basic, tiene que ser un objeto reciclado, ideas, materiales supuestamente de deshecho y herramientas. Los temas de reciclaje, medio ambiente o sostenibilidad, siempre forman parte de nuestros conceptos básicos de desarrollo de los proyectos.
- ✘ La finalidad era crear espacios viables de uso sobre tres posibilidades de formas habitables; en definitiva, diseños de una fuerte carga expresiva y comunicativa, que tenían que servir para protegerse, reunirse e incluso donde descansar.

Evaluación

(Indicar el tipo de evidencias de aprendizaje que el estudiante tendrá que entregar, su peso en la calificación final, los criterios de evaluación, la definición de "no presentado", el procedimiento de revisión de las pruebas, el tratamiento de eventuales casos particulares, etc.)

Observar las actitudes personales de los alumnos, su manera de organizar el trabajo, sus estrategias, como resuelve las actividades y los problemas que van surgiendo.

La entrevista con el alumno es un instrumento muy útil. En este taller se plantean muchas dudas a la hora de interpretar los textos y traducirlos en imágenes, elegir la manera de resolverlos gráficamente. Se puede aprovechar el momento de la resolución para "investigar" el aprovechamiento del alumno y la intensidad de su ritmo de aprendizaje.

En definitiva se tiene que contemplar una tendencia progresiva hacia la profesionalidad del trabajo.

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE ILUSTRACIÓN GRÁFICA:

- ✘ 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 os 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.*** 1981
- ✘ 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
- ✘ Irvins, 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

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- ✘ **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización

de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector

profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes. Competencia
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Infografía

Diseñador como informador Conseguir que el diseñador se familiarice con las técnicas que le permitan comprender una información o un texto que tiene que explicar y que sepa utilizar las herramientas adecuadas para investigar, redactar, esquematizar y sintetizar cualquier tipo de contenidos.

Enriquecimiento del proyecto Conseguir que el diseñador, sea cual sea su especialidad, pueda expresar ideas que apoyen, expliquen o complementen gráficamente su proyecto y enriquezcan su discurso expresivo y la proximidad al usuario.

Nuevas aplicaciones profesionales Entrenar intelectualmente al diseñador y facilitarle los recursos que le permitan desarrollar cualquier proyecto que necesite informar visualmente como: anuncios, catálogos, carteles, trípticos, guías, memorias, posters, publicidad, opinión, *flyers*, programas, instrucciones, portadas, estadísticas, catálogos, mapas, prensa, libros, comunicación, televisión, webs, etc.

Código

200691

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Jordi Català](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Se recomiendan conocimientos generales de fotografía, ilustración, diseño de marcas, historia del arte.

Metodología docente y actividades formativas

Conjunto de actividades dirigidas, sugeridas y autónomas basadas en la reflexión y el análisis de webs, blogs, proyectos reales, actualidad infográfica, autores y últimas tendencias. Incluyen salidas didácticas según disponibilidad

Bloque I

- × Teoría
- × Aplicación de la teoría con ejemplos (varias lecturas)
- × Reflexión y análisis compartidas de ejemplos (positivos/negativos)
- × Presentación proyecto express

Bloque II

- × Praxis, corrección, comentarios proyecto express / proyecto global

Evaluación

5 Proyectos express

- × Aplicaciones directas de las reflexiones hechas en clase
- × Grupo de dos/uno alumnos
- × Se entregarán en las fechas previstas
- × Obligatorios para ser puntuados a final de curso

1 Memoria gráfica

- × Vinculada a un proyecto en el que esté trabajando el alumno
- × Individual
- × Se entregará en las fechas previstas
- × Obligatoria para ser puntuados a final de curso

1 Proyecto global de curso

- × Proyecto sobre una marca real con aplicaciones de la mayor parte de ítems trabajados durante el curso
- × Grupos de cuatro alumnos
- × Se entregará en las fechas previstas
- × 50% -60% de la nota del curso

La asistencia a clase es obligatoria para ser evaluado. Cinco faltas no justificadas implica un 'No presentado' final. La evaluación será continua, sin pruebas finales, y cualquier proyecto puede ser presentado tantas veces como el alumno considere, dentro de las fechas que se indicarán a lo largo del curso

Bibliografía y enlaces web

- × VALERO José Luis. Infografía Digital (Visualización sintética). BOSCH, 2012
- × MALAMED Connie. Visual Language for Designers. ROCKPORT, 2009
- × CAIRO Alberto. El Arte Funcional. ALAMUT, 2011

- × GRAY Jonathan, CHAMBERS Lucy. The Data Journalism Handbook. O'REILLY MEDIA, 2013
- × HOLMES Nigel. The Best in Diagrammatic Graphics. ROTOVISION, 1994
- × VALERO José Luis. La Infografía, Técnicas, Análisis y Usos. UAB-UV, 2001
- × TORTAJADA Ignacio. Expresió Gráfica i Infografia. UPV, 2007
- × CAIRO Alberto. Infografía 2.0. ALAMUT, 2008

Direcciones de referencia en la red

(Setembre de 2013)

Aplicación animada

- × http://www.youtube.com/watch?v=lf_T1Q9u6FM&sns=fb
- × <http://www.yorokobu.es/la-historia-de-moritz-en-infografias/>
- × <http://www.google.es/search?q=VISUAL+THINKING>
- × http://www.youtube.com/watch?v=i07qz_6Mk7g&feature=share
- × http://www.teinteresa.es/dinero/Prima_de_riesgo-BCE-deuda_soberana-Banco_Central_Europeo-canas-cerveza_10_607839211.html

Ejemplos básicos

- × http://labuenaprensa.blogspot.com.es/2012/07/londres-2012_27.html
- × <http://infografistas.blogspot.com>
- × <http://infografiaalavanguardia.blogspot.com.es/>

Tipologías y ejemplos

- × <http://www.juiceanalytics.com/writing/introducing-chart-chooser-v2/>
- × <http://graficos.lainformacion.com>
- × <http://www.nytimes.com/interactive/2012/12/30/multimedia/2012-the-year-in-graphics.html?hp>
- × <http://infografistas.blogspot.com/2010/12/los-mejores-graficos-de-2010-segun.html>
- × <http://www.telegraph.co.uk/history/9653497/British-have-invaded-nine-out-of-ten-countries-so-look-out-Luxembourg.html>

Archivo histórico

- × <http://archive.org/stream/>

Gráficos comentados

- × <http://infografiaytutoriales.blogspot.com.es/>

Programación de la asignatura

- × **Información, investigación** Fuentes, recursos, internet, notas, apuntes, tipologías
- × **Organización de la información** Esquemas, jerarquización, distribución y

clasificación

- × **Texto** Redacción, jerarquía, tipografía, códigos visuales, edición
- × **Recursos gráficos I** Símbolos, logos / pictos, señalética, convenios gráficos, etc
- × **Recursos gráficos II** Cartografía, lectura y convenios, tipologías de mapa
- × **Recursos gráficos III** Matemática visual, recursos (diagramas, barras, quesos estadísticas, etc)
- × **Recursos gráficos IV** Dibujo e ilustración
- × **Recursos gráficos V** Fotografía, vídeo, TV
- × **Recursos gráficos VI** Color, cromatismo y convenios gráficos, texturas
- × **Recursos gráficos VII** Programas informáticos, Visión del 3-D, Grafismo a on-line
- × **Estudio del usuario-destinatario** Preexistencias, mercado, psicología de la imagen, Filosofías visuales e identidades, capacidades de lectura
- × **Proceso de creación-tratamiento gráfico** Planificación, esbozo, ordenación y desarrollo, imágenes sintéticas, soportes y presentación final
- × **Personalidad del infografista** Dirección de arte, libros de estilo, infografía de autor, infografía de opinión, foros de infografía, webs, blogs, organizaciones, Premios, etc.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes,

planos y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y los diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados de aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
- × **CE6.2** Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
- × **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de

actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la *projectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la

comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Informática aplicada al diseño del espacio y el volumen

La herramienta informática se ha convertido en una herramienta técnica esencial para el diseñador, y el mercado le exige un uso ágil y fiable en diferentes programas y sistemas operativos, por lo tanto se plantean los siguientes objetivos formativos:

ESPACIO:

El objetivo en estas sesiones de la asignatura es poder lograr la capacidad de representar y presentar un espacio con medios informáticos. Este simple enunciado comporta el dominio del C.A.D. en 2D y 3D y el 3Dstudio Max en modelado 3D y render.

VOLUMEN:

El objetivo en estas sesiones de la asignatura es poder lograr la capacidad de representar y presentar volúmenes a partir de medios informáticos. Este simple enunciado comporta el dominio del Solid Works y Photoview 360o

En esta asignatura, tanto el software como los enunciados serán en inglés.

Objetivos comunes:

- ✘ La capacidad de lograr el trabajo y las operaciones principales de los programas, Auto Cad 2015, 3DStudio Max, SolidWorks 2015 y Photview y el uso de "Adobe Photoshop" para postproducción de imagen.
- ✘ Lograr los conocimientos necesarios para realizar originales a partir del trabajo informático, ya sea en la realización de planos, maquetas tridimensionales, etc.
- ✘ Dominar los recursos gráficos propios de los programas para la representación de planos con intencionalidad comunicativa.
- ✘ Controlar las extensiones de los archivos de los programas trabajados y las relaciones de exportación e importación para el trabajo cruzado entre los mismos y otros programas.
- ✘ Lograr la capacidad de trabajo a escala con la aplicación de las unidades de medida correctas para cada caso concreto.
- ✘ La capacidad de realizar imágenes fotorrealistas de calidad mediante la aplicación de materiales, cámaras, iluminación etc.
- ✘ La motivación por la calidad del trabajo, el orden en la organización de archivos y presentación de trabajos de diseño.
- ✘ Entender la importancia de trabajar con programas informáticos en los proyectos de

diseño.

Código

200647

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Informática

Profesorado

[Oriol Ventura](#)

[Axel Legares](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Tener cursada la asignatura de Recursos informáticos para el diseño.

Contenidos de la asignatura

BLOC I: CONTENIDO DE MODELADO Y REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS

1. AUTOCAD 2D

- × 1.1 Dibujo 2D. Autocad
- × 1.2 Presentación en Espacio papel
- × 1.3 Menú de Capas
- × 1.4 Archivo Pgp
- × 1.5 Plot: Ctb, pdf
- × 1.6 Utilidades, Menús
- × 1.7 Referencias Externas y de imagen

2. AUTOCAD 3D

- × 2.1 Trabajo 2D por generación de volumetrías.
- × 2.2 Generación y Edición de volumetrías Básicas
- × 2.3 Generación y Edición de Volumetrías Complejas

3. 3DSTUDIO MAX

× 3.1 Generación

- 3.1.1 Generación y Edición de volumetrías Básicas
- 3.1.2 Generación y Edición de Volumetrías Complejas
- 3.1.3 Topografía

× 3.2. Render: Iluminación

- 3.2.1 Iluminación indirecta
- 3.2.2 Iluminación exterior
- 3.2.3 Iluminación interior

× 3.3 Render: Mapeado

- 3.3.1 Materiales
- 3.3.2 Bibliotecas de materiales
- 3.3.3 Mapas

× 3.4 Bloques

Inserción de modelos: personas, vegetación....etc.

4. POSPRODUCCIÓN

- × 4.1 3DStudio
- × 4.2 Adobe Photoshop

BLOC II: CONTENIDO DE MODELADO Y REPRESENTACIÓN DE VOLÚMENES

Módulo 1. SOLIDWORKS 2010

× 1. Introducción

- 1.1 Repaso de los conceptos principales y necesarios para el trabajo de nivel medio de los programas del módulo.
- 1.2 Presentación de nuevas herramientas e interfaces de los programas. Y Sistemas de organización del trabajo.

× 2. Modelado básico con SolidWorks

- 2.1 El croquis y las relaciones de posición paramétricas
- 2.2 Los planes de trabajo y la intención de diseño
- 2.3 Las operaciones de modelado

× 3. El ensamblaje avanzado

- 3.1 Las relaciones de posición
- 3.2 Las relaciones de posición avanzadas / es decir las relaciones a partir de croquis
- 3.3 El Exploting

× 4. Los recubrimientos avanzados como herramientas de trabajo avanzadas

- 4.1 Las configuraciones

× 5. Operaciones compuestas a partir de varios croquis. "recubrimientos y barridos"

× 6. Los "Sólidos Multicuerpo"

× 7. Realización de planos detalladas y comunicativas a partir de los volúmenes

creados.

× 8. Vaciados y "nervaturas"

Módulo 2. PhotoView360o con postproducción.

- × 11.1 Aplicación de materiales
- × 11.2 Aplicación de entornos
- × 11.3 Creación de imágenes fotorrealistas 11.4 Formatos y calidad de las imágenes

Módulo 3. Proyecto informático de volumen / ejercicio transversal

Metodología docente y actividades formativas

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se realizará con una explicación al inicio de cada sesión donde se presentarán los contenidos y las técnicas con las que lograr los objetivos de cada sesión.

Seguidamente se aplicarán los conocimientos en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad vendrá acompañada de las explicaciones pertinentes. Las actividades podrán ser desarrolladas durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o bien requerir trabajo autónomo del alumno fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas).

Habrà un trabajo final de carácter propio e individual que se realizará como actividad supervisada y autónoma, y que se entregará a final de curso.

Las actividades formativas tendrán una duración de 75 horas, y estarán fundamentadas en la aplicación y síntesis de los procedimientos informáticos adquiridos en las clases teóricas y los seminarios.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

× Clases Teóricas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

Competencias: CE3 ,CE5, CE6, CT11

× Tutoriales de programas

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el autoaprendizaje

Competencias: CE3, CE5, CE6, CT5

× Taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados.

Competencias: CE5, CE9, CT5, CT11

- ✘ Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos

Competencias: 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 (Portfolio) [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

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas y tutoriales de programas

Horas: 26h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Taller

Horas: 11h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Realización de ejercicios

Horas: 38h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

Evaluación

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

La evaluación se realizará valorando las actividades presenciales, las actividades autónomas realizadas durante el curso y mediante un examen final de obligada presencia que englobará todos los temas tratados en las clases.

- ✘ Cada actividad tendrá un valor concreto para la nota final.
- ✘ La nota del examen, puede hacer aprobar o suspender la asignatura.
- ✘ Un ejercicio no presentado puede hacer suspender la asignatura entera.

- ✘ La falta de asistencia en un total de 8 clases, sea esta justificada o no, es causa de no evaluación y el resultante de un no presentado. Cada retraso será valorado con 1/3 de falta general. Cada 3 retrasos se sumará una falta.
- ✘ Cada actividad vendrá acompañada de un enunciado y de material didáctico por su correcta resolución. Criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación que se presentan a continuación son de cariz genérico. Cada una de las actividades y ejercicios que se realicen durante el transcurso de la asignatura, irá acompañada de unos objetivos y unos criterios de evaluación concretos.

1. Contenidos

Se valorarán partiendo del logro de los objetivos generales, intermediando:

- ✘ Trabajos, proyectos
- ✘ Exámenes
- ✘ Intervención en la clase

2. Procedimientos

Se valorarán a partir de los objetivos generales de la asignatura con los siguientes parámetros:

- ✘ Procedimiento seguido por el alumno
- ✘ Cómo trabaja y cómo aplica los conocimientos
- ✘ La comprensión y asimilación de los contenidos
- ✘ Presentación física de los trabajos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Entrega Módulo 1 (espacio)
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5
- ✘ Entrega Módulo 2 (espacio)
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- ✘ Entrega Módulo 3 (espacio)
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- ✘ Entrega Final (espacio)
Horas: 12h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- ✘ Examen Final (espacio)
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5
- ✘ Entrega Módulo 1 (volumen) Temario 1-3
Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

- × Entrega Módulo 1 (volumen) Temario 4-6

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

- × Entrega Módulo 1 (volumen) Temario 6-10

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

- × Entrega Módulo 2. (volumen)

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

- × Entrega Módulo 3. Ejercicio transversal

Horas: 12h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

- × Examen Final (volumen)

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

Bibliografía y enlaces web

TUTORIALES NIVEL ELEMENTAL Y BÁSICO

Módulo 1, Módulo 2 (volumen)

- × Modelat 3D: SolidWorks Office Premium *Conceptos Básicos de Solid Works*. CIM Works.
- × Planells 2D: SolidWorks Office Premium *Dibujos de Solid Works*. CIM Works

TUTORIALES NIVEL AVANZADO

Módulo 1, Módulo 2 (volumen)

- × 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

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana:** 1 (espacio)

Actividad: 1a Clase magistral M1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 1 (volumen)

Actividad: 1a Clase magistral M1-1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 2 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 2 (volumen)

Actividad: 2a Clase magistral M1-2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 3 (espacio)

Actividad: 3a Clase magistral M1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 3 (volumen)

Actividad: 3a Clase magistral M1-2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 4 (espacio)

Actividad: 4a Clase magistral M1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 4 (volumen)

Actividad: 4a Clase magistral M1-3 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CT5

× **Semana:** 5 (espacio)

Actividad: Seminario entrega nº1. 1a Clase magistral M2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 5 (volumen)

Actividad: Seminario entrega nº1. 4a Clase magistral M1.4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 6 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 6 (volumen)

Actividad: 5a Clase magistral M1.4 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 7 (espacio)

Actividad: 3a Clase magistral M2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 7 (volumen)

Actividad: 6a Clase magistral M1.5 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 8 (espacio)

Actividad: Seminario entrega nº2. 1a Clase magistral M3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 8 (volumen)

Actividad: 6a Clase magistral M1.6 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 9 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M3.1 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 9 (volumen)

Actividad: Seminario entrega nº2. 7a Clase magistral M1.7

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 10 (espacio)

Actividad: 1a Clase magistral M3.2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 10 (volumen)

Actividad: 8a Clase magistral M1.8 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 11 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M3.2 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 11 (volumen)

Actividad: 9a Clase magistral M1.9 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 12 (espacio)

Actividad: Seminario entrega nº3. 1a Clase magistral M3.3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 12 (volumen)

Actividad: 10a Clase magistral M1.10 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 13 (espacio)

Actividad: 2a Clase magistral M3.3 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 13 (volumen)

Actividad: Seminario entrega nº3. 1a Clase magistral M2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 14 (espacio)

Actividad: 3a Clase magistral M3.3 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 14 (volumen)

Actividad: 2a Clase magistral M2 y Entrega 4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 15 (espacio)

Actividad: 1a Clase magistral M3.4 y Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 15 (volumen)

Actividad: Taller Módulo 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 16 (espacio)

Actividad: 1a Clase magistral M4i Taller

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 16 (volumen)

Actividad: Taller Módulo 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 17 (espacio)

Actividad: Examen y Entrega Final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 17 (volumen)

Actividad: Examen y Entrega Final 5

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 18 (espacio)

Actividad: Comentario de la actividad de evaluación / tutoría final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

× **Semana:** 18 (volumen)

Actividad: Comentario de la actividad de evaluación / tutoría final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE, CT5

ENTREGAS

× **Semana:** 5 (espacio)

Actividad: Entrega nº1

Lugar: EINA

Material: Digital y A3

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 5 (volumen)

Actividad: Entrega nº1

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 8 (espacio)

Actividad: Entrega nº2

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 9 (volumen)

Actividad: Entrega nº2

Lugar: EINA

Material: Digital y A3

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 12 (espacio)

Actividad: Entrega nº3

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 13 (volumen)

Actividad: Entrega nº3

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 14 (volumen)

Actividad: Entrega nº4

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

- × **Semana:** 17 (espacio)
Actividad: Examen y Entrega Final
Lugar: EINA
Material: Digital y A3
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × **Semana:** 17 (volumen)
Actividad: Examen y Entrega Final nº5
Lugar: EINA
Material: Digital y A3
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultado del aprendizaje

- × **CE3.9** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia

- × **CE9** Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.

Resultado del aprendizaje

- × **CE9.4** Distinguir los diferentes tipos de programas de informática aplicada al diseño y reconocer sus características y funciones.
- × **CE9.5** Modelar digitalmente objetos con tres dimensiones, cambiar parámetros y producir planos acotados.
- × **CE9.7** Representar espacios con dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultado del aprendizaje

- × **CE5.3** Representar superficies, espacios y modelar objetos haciendo uso de programas informáticos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

× **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Informática aplicada al diseño de texto e imagen

El dominio de las herramientas informáticas se ha convertido esencial para la práctica del diseño y es necesario mantenerse al día de los principales softwares que se utilizan en esta profesión.

El objetivo de la asignatura es plantear los puntos de comunión y las aristas de distanciamiento entre los programas de edición, ilustración y retoque fotográfico. Se impartirán aquellos conocimientos necesarios para que el alumno pueda formalizar un concepto, eligiendo el proceso de trabajo y las aplicaciones informáticas tanto en papel como en soporte digital.

Se potenciará la asimilación de conceptos comunes a todas las plataformas informáticas y el entendimiento de la tecnología como una herramienta y no como un objetivo.

Veremos los recursos que nos proporciona cada programa para solucionar la problemática visual que nos presente cada proyecto.

Código

200648

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Informatica aplicada

Profesorado

[Salvador Huertas](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Se tiene que haber cursado la asignatura Informática I.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: ADOBE INDESIGN. GESTIÓN TIPOGRÁFICA - COMPOSICIÓN

× Tema 1. Gestión tipográfica

Control y uso de las variables tipográficas (track, kern, capitulares,...)
Estilos de Carácter vs Párrafo.
Estilos de objeto.

× Tema 2. Trabajo con documentos word

Opciones de importación de textos.
Ajustes automáticos de composición de márgenes.
Preferencias de edición en editor de artículos.
Gestión del motor Buscar/Cambiar.

× Tema 3. Maquetación

Opciones de páginas maestras. Creación de parrilla base. Dualidad de parrilla en un documento.
Convivencia.
Modularización de página.
Gestión de guías, cuadrícula de documento.

× Tema 4. Preimpresión y originales

Comprobaciones preliminares. (Vínculos, tipos,...).
Opciones de empaquetado.
Creación de archivos PDF (Portable Document File)

BLOQUE II: ADOBE ILLUSTRATOR. GESTIÓN VECTORIAL - ILUSTRACIÓN

× Tema 1. Dibujo

Primitivas estándar.
Herramienta lápiz vs pluma.
Edición de trazados.
Calco interactivo.
Pintura interactiva.

× Tema 2. Símbolos

Creación de símbolo.
Edición de estilos gráficos.
Mallas y fusiones.

× Tema 3. Efectos especiales

Atributos de apariencia.
Trabajo con filtro vs efecto.
Efectos 3D. Opciones de mapeado de capas.

× Tema 4. Gestión del color

Tipo de muestra. Global vs local.
Gestión del color activo.
Gestión y creación de bibliotecas y grupos de color.

BLOQUE III: ADOBE PHOTOSHOP. TRABAJO CON PÍXELES - IMAGEN

× Tema 1. Resolución vs peso

Establecimiento de la relación entre el peso de un archivo y su resolución de salida.
Opciones de formato de imagen y especificaciones de uso.

× Tema 2. Efectos vs filtros

Diferencias entre el trabajo con filtro vs efecto y la afectación en la edición de las operaciones. Tramas, semitonos de color.
Gestión y control de transparencias.

× Tema 3. Automatización de tareas

Gestión del tiempo.
Creación de acciones.
Creación de grupos de acciones.
Resolución de problemas

Metodología docente y actividades formativas

Se combinará la explicación de procedimientos técnicos con realización de ejercicios prácticos que solidifiquen la esencia de cada plataforma de trabajo.

El curso se estructura en base a ejercicios cortos prácticos. Estos ejercicios incorporarán conocimientos y conceptos expuestos en clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

× Clases Teóricas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

Competencias: CE3 , CE6, CT11

× Tutoriales de programas

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el aprendizaje

Competencias: CE3, CE5, CE6, CT5

× Taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados

Competencias: CE5, CE9, CT5, CT11

× Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos

Competencias: CE3, CE5, CE6, CE9, CT5, CT11

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✗ Clases magistrales

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4, CE9.6

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✗ Seminarios

Horas: 37h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4, CE9.6

- ✗ Tutorías – Taller

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4, CE9.6

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✗ Trabajo autónomo

Horas: 75h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4, CE9.6, CT5, CT11

Evaluación

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 (Portfolio) [70%]; y la asistencia, el seguimiento, el aprovechamiento y la participación activa en los tutoriales del programa y las sesiones de taller [30%].

La nota final resultará de la combinación de cuatro evaluaciones:

- ✗ Prueba práctica (proyecto final): **3 puntos**
- ✗ Presentación oral (exposición de este proyecto): **3 puntos**
- ✗ Prueba teórica (examen escrito): **3 puntos**
- ✗ La presentación de los ejercicios durante el curso: **1 punto.**

La asistencia a clase y la puntualidad son importantes para el buen funcionamiento de la dinámica lectiva y serán considerados a la hora de la evaluación final.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✗ Prueba práctica (proyecto final)

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4

Presentación oral

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4

Examen escrito Grupo 1 (2h) Revisión examen (3,5h)

Horas: 5h 30m

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.4

Bibliografía y enlaces web

LECTURAS DE REFERENCIA

- ✘ Tschichold, Jan. *The Form of the Book. Essays on the Morality of Coog Design.*
Londres: Lund Humphries Publishers, 1991.
 - ✘ Ruari-Mclean. *Manual de tipografía.*
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

ESPACIO WEB

Tipografía

<http://webt typography.net>
<http://fontstruct.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>

Imagen y vídeo

<http://www.glossyinc.com>
<http://gallery.hd.org>
<http://ace-clipart.com>
<http://openphoto.net>
<http://morguefile.com>
<http://www.sxc.hu>
<http://www.glossyinc.com>

Curiosidades

<http://www.exactitudes.com>
http://eatpes.com/western_spaghetti.html

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ **Semana:** 1 y 2

Actividad: Identificación del nivel inicial de los alumnos. Test. Presentación

asignatura. Aspectos básicos

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Semana:** 3 y 4

Actividad: Indesign: Interfaz; paleta de herramientas. Ejercicios: Configuración del espacio de trabajo. Cuadros

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 4

Actividad: Indesign: Paleta de Control. Filetes. Subrayados. Opentype. Ejercicios

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 5

Actividad: Indesign: Estilo de carácter versus párrafo. Ejercicios tarjetones

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 6

Actividad: Indesign: Anidados. Estilos capitulares. Ejercicios anidados

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 7

Actividad: Indesign: trabajo con word. Ejercicio libre. Ejercicio Profesores

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 8 y 9

Actividad: Corrección Ejercicio Profesores. Indesign: Tabla de contenidos. Ejercicio: En el trabajo iguales

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 10 y 11

Actividad: Indesign: Tabulaciones y páginas maestras. Parrillas. Ejercicio Revistas y publicaciones. Tabloide, "sábana nórdica" A3 reducido

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 12

Actividad: Taller PDF y taller empaquetar. Ejercicios correspondientes

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 13 y 14

Actividad: Illustrator / Photoshop. Tratamientos de archivos. Exportación.

Empaquetar

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 15

Actividad: Illustrator: Busca-trazos, guías, etc. Transformar. Sobreimpresión. Filtros. Color. Etc. Ejercicios correspondientes

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 16 y 17

Actividad: Illustrator: Color, calco activo, mallas degradado, fusiones; opciones de texto, capas, tipos de máscara

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 18 y 19

Actividad: Examen teórico-práctico. Exposición oral y presentación del proyecto. Revisión exámenes. Recuperaciones. Notas finales

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

ENTREGAS

× **Semana:** 11

Actividad: Presentación de la propuesta del proyecto final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

× **Semana:** 18 y 19

Actividad: Presentación oral y escrita del proyecto final. Examen práctico y teórico

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

Totes les setmanes:

× **Actividad:** Ejercicios diarios en clase

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE4.4, CE6.4, CE9.7

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permiten plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.14** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje

- × **CE6.4** Gestionar los alfabetos digitales y las aplicaciones informáticas relacionadas con la tipografía.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado en el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción de los mismos.

Resultados del aprendizaje

- × **CE9.5** Dominar a nivel de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.
- × **CE9.7** Utilizar programas profesionales de maquetación de página y producir plantillas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Interiorismo de Espacios Comerciales

La asignatura de Interiorismo de espacios comerciales, como otras muchas optativas del cuarto curso, se inscribe dentro de la Materia de Procesos del Diseño y es una de las asignaturas requeridas para obtener la Mención de Diseño de Interiores.

Los principales objetivos serien:

- ✘ Diseñar interiores adaptados a las necesidades de los espacios comerciales: adaptación a los diferentes condicionantes según tipos de producto y/o marcas, cadenas y franquicias.
- ✘ Conocer los diferentes programas del sector a través d´análisis de los principios comunes y los disparos particulares de los diferentes tipos d´espacios comerciales.
- ✘ Elaborar de proyectos de interiorismo d´espacios comerciales incidiendo en temas de exposición de los productos, iluminación, aplicaciones gráficas, acústica, criterios de climatización etc.

Código

200692

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Anna Bach](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

(prerequisits oficiales y/o conocimientos necesarios para seguir correctamente la asignatura) No han prerequisits específicos.

Contenidos de la asignatura

A través de un breve repaso histórico del interiorismo de espacios comerciales se pretende dotar al alumno de una primera base teórica de como s´ha enfocado esta especialidad en el diseño de interiores a lo largo de la evolución de los diferentes espacios comerciales en las últimas décadas.

Paralelamente se estudiarán las principales teorías y estrategias de organización de estos espacios, entrando también a analizar algunas teorías sobre imagen corporativa, diseño de marcas y presentación de producto de forma que el estudiante entienda la importancia del trabajo en equipo junto con otros especialistas.

En tercer lugar, se analizarán, bajo los parámetros anteriores, espacios ejemplares desde el punto de vista del diseño de interiores, y se aplicarán los conocimientos obtenidos en un proyecto de diseño propio.

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura consiste de tres líneas principales:

- ✘ Una primera parte teórica que permite al alumno adquirir los conocimientos básicos y disponer de un marco de actuación y de un apropiado contexto histórico y teórico de la especialidad.
- ✘ Una segunda parte basada en el análisis crítico de casos reales en forma de trabajo de grupo para estimular el fluxe de conocimiento.
- ✘ Y una tercera parte de desarrollo de una propuesta a modo de caso práctico para implementar los conocimientos adquiridos en las dos líneas anteriores en un caso de proyecto hipotéticamente real.

Evaluación

Se harán tres entregas con material gráfico y escrito (un trabajo de grupo, un trabajo individual de investigación y un proyecto de diseño de interiores) que se valorarán con nota.

La calificación final es el resultado de estas evaluaciones y de la participación activa a clases teóricas y talleres específicos.

La definición "no presentado" es aplicable a los trabajos que no se entregan según los criterios acordados a primeros de curso (fechas y material de presentación).

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Sudjic, Deyan; *The Language of things*. Penguin Books, 2009.
- ✘ Maeda, John; *Las leyes de la simplicidad*. Editorial Gedisa, 2006.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Interiorismo de Espacios Domésticos

Interiorismo de Espacios Domésticos es una asignatura optativa de cuarto curso, obligatoria para los alumnos que quieren obtener la mención en Diseño de Interiores.

El objetivo formativo principal de la asignatura es familiarizar al estudiante en el método de proyecto de los interiores domésticos. A partir de sesiones teóricas y prácticas el alumno se introduce en los diferentes ámbitos que definen los espacios domésticos y se estudian las soluciones conceptuales, formales y técnicas que los determinan para dar respuestas a los problemas de uso. Aun así, se pretende acercar al alumno a las características de la práctica profesional, haciendo que conozca el proceso de trabajo que hay detrás de un proyecto doméstico.

Código

200693

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Silvia Santaeugènia Geronès](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales para seguir correctamente la asignatura pero sí que es importante haber adquirido los conocimientos proyectuales básicos de diseño de espacios interiores en los cursos anteriores y tener conocimientos informáticos aplicados al diseño de espacios y volúmenes.

Contenidos de la asignatura

Se trabajarán los siguientes bloques temáticos teniendo en cuenta el estudio de un

programa de usos, la distribución de los elementos, la elección de materiales y acabados y el uso de las instalaciones en los interiores domésticos:

BLOQUE I

- × Pensar el espacio doméstico: Analizar el programa de usos y de necesidades. Planificar y organizar el espacio. Análisis del contexto donde se inscribe el espacio doméstico.

BLOQUE II

- × Cocinar
- × Comer
- × Lavar
- × Almacenar

BLOQUE III

- × El cuarto de baño

BLOQUE IV

- × Espacios de descanso
- × Espacios de ocio
- × Espacios de trabajo

Metodología docente y actividades formativas

Interiorismo de espacios domésticos es una asignatura básicamente proyectual que va acompañada de sesiones teóricas, donde se pide la participación del alumno, y que apoyan las temáticas que se van tratando. Al inicio de cada bloque temático habrá sesiones introductorias al tema a desarrollar, ya sean de carácter teórico o técnico, para ir integrando los conocimientos al proyecto que se está trabajando. Las sesiones teóricas también pueden ir acompañadas de una visita a algún lugar de interés relacionado con el tema que se está tratando.

A lo largo de todo el curso se hará un seguimiento directo de los trabajos que se están desarrollando. Al finalizar cada ejercicio se harán unas sesiones críticas evaluadoras y de debate en clase donde cada alumno expondrá el contenido de su trabajo.

Evaluación

El sistema de evaluación de la asignatura será continuado y el alumno deberá presentar tres trabajos que reflejarán los contenidos de los bloques temáticos.

Los dos primeros trabajos son específicos de los bloques II y III y se entregarán al final de cada bloque.

El tercer trabajo se irá perfilando a lo largo de todo el curso y el estudiante lo entregará cuando éste concluya ya que consiste en el planteamiento de una vivienda de unos

150-200m2 que se irá proyectando y enriqueciendo aportando las temáticas que se trabajen en la asignatura.

La entrega de los trabajos puede ir acompañada de una exposición oral del alumno que defenderá y explicará el proyecto ante el resto de estudiantes.

Paralelamente a la ejecución de los trabajos se pide también que el alumno participe en la preparación y la búsqueda de información referente a los bloques temáticos.

En los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta lo siguiente: la participación activa del alumno en las clases, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia. En cuanto a los trabajos, se valorará la adecuación del proyecto al programa de usos, la distribución de los espacios, la proporción de los diferentes elementos, la elección coherente de materiales y acabados, la ambientación general del proyecto y el correcto grafiado y dibujo de los planos.

Proporcionalmente los trabajos que se entregarán representan el 75% de la nota final, el 10% corresponde a la asistencia y el 15% restante a la participación activa del alumno y a las exposiciones orales.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

✗ **Correcciones públicas de los trabajos entregados Horas: 11,25 Resultados de aprendizaje: CE2.1, CE5.1, CE7.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1**

Bibliografía y enlaces web

- ✗ Aicher, O. ***La cocina para cocinar. El final de una doctrina arquitectónica.*** Barcelona: Gustavo Gili, 2004 [1.ª edición Munich, 1982]
- ✗ Deulonder, Ll. ***La cocina y otros espacios domésticos. Manual práctico.*** Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
- ✗ Grimley, C; Love, M. ***Color, espacio y estilo. Detalles para diseñadores de interiores.*** Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- ✗ Monteys, X. ***Casa collage. Un ensayo sobre la arquitectura de la casa.*** Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- ✗ Monteys, X. ***La habitación. Más allá de la sala de estar.*** Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- ✗ Neufert, P.; Neff, L. ***Casa-Vivienda-Jardín. El proyecto y las medidas en la construcción.*** Barcelona: Gustavo Gili, 1999.
- ✗ Roig, Ll.; Rebollo, R.; Anguera, J. ***Habitabilitat.*** Barcelona: Direcció General d'Arquitectura i Habitatge, 2012.
- ✗ Sánchez, M.Ll. ***Criteris bàsics d'instal·lacions als edificis d'Habitatges.*** Barcelona: COAC-Papers Sert, 2005.
- ✗ Steegmann, E.; Acebillo, J. ***Las medidas en Arquitectura.***

Barcelona: Col·legi Oficial d'Arquitectes de Catalunya, 1983.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× **Fecha/s:** Se realiza a lo largo de todo el curso

Proyectar una vivienda

Lugar: EINA

Material: Herramientas necesarias para proyectar en clase

Resultados de aprendizaje: CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE8.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1

× **Semana:** 5 a 8

Proyectar la cocina (Bloque II)

Lugar: EINA

Material: Herramientas necesarias para proyectar en clase

Resultados de aprendizaje: CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1

× **Semana:** 9 a 12

Proyectar el baño (Bloque III)

Lugar: EINA

Material: Herramientas necesarias para proyectar en clase

Resultados de aprendizaje: CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1

ENTREGAS

× **Semana:** 8

Trabajo 1 Proyectar una cocina

Lugar: EINA

Material: Planos y perspectivas o maqueta. Memoria de proyecto

Resultados de aprendizaje: CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE17.1, CE19.1

× **Semana:** 12

Trabajo 2 Proyectar un baño y un dormitorio

Lugar: EINA

Material: Planos y perspectivas, croquis del proceso de trabajo; memoria de proyecto

Resultados de aprendizaje: CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE17.1, CE19.1

× **Semana:** 16

Trabajo 3 Proyectar una vivienda

Lugar: EINA

Material: Planos y perspectivas. Memoria de proyecto

Resultados de aprendizaje: CE1.1, CE2.1, CE.5.1, CE7.1, CE17.1, CE19.1

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la

profesión.

- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Interiorismo de Espacios de Trabajo

***Working Enviroment* (WE)**

El entorno laboral ha cambiado, fruto de la naturaleza económica, tecnológica, política y social del estado contemporáneo. Es necesario pues, establecerse en este marco para acceder a los valores, las éticas y las formas que lo estructuran y poder operar.

WORKING ENVIROMENT (WE) es un curso de investigación y proyectos de diseño de interiores que opera teniendo en cuenta la actitud que interesa establecer en los WE, a través del trabajo con el espacio, el cuestionamiento de la realidad de los espacios y su puesta en crisis, así como los nuevos marcos de relación y convivencia laboral entre el yo, la colectividad y la naturaleza del trabajo.

WE es por otro lado un esfuerzo en entender y acercar a WE, we, nosotros, la persona, como el verdadero punto de atención sobre el discurso de la definición del espacio de trabajo, lejos de modelos teóricos con incidencias tangenciales o argumentaciones poco oportunas.

PD: WE no se acercará a los campos de trabajo o enviroments vinculados a la agricultura, la manufacturación, la minería u otras industrias. Siendo igualmente lugares que bajo el titulo WORKING ENVIROMENTS quedarían subscritos a la naturaleza y a la responsabilidad de definición y revisión.

OBJETIVOS

Los objetivos a conseguir pretenden por un lado acercar la temática y el ejercicio del proyecto sobre WORKING ENVIROMENT a la responsabilidad del diseño de interiores, y por otro lado practicarse en estrategias metodológicas que asienten no solo los conocimientos sino las actitudes propedeúticas para el ejercicio del proyecto en constante investigación.

01_HACER DE LA REALIDAD UN CONOCIMIENTO "Todo conocimiento es representativo. Tomar conocimiento de una realidad consiste en elaborar una representación de ella, de modo que lo realmente aprehendido en el conocimiento no es la cosa en sí misma, sino la representación de la cosa que hemos elaborado". Pilar Blanco

A través de WE ejercitaremos la mirada y a la representación para poder plantear un marco desde ejercitarnos con el diseño.

02_TRABAJAR DESDE LA INQUIETUD "El creativo es, por principio y ante todo, un inquieto abierto a la vida, un cerebro excitado por la transformación de lo existente". ("Piensa, es libre", Planeta, 2009).

Trabajar desde la inquietud es trabajar desde la capacidad de preguntar tanto a tus percepciones como a tus sueños y como decía el publicista Joaquín Lorente, esta capacidad de reinterpretar que surge de la inquietud de la pregunta, hace ser creativo. La actitud es la que forja el espíritu creativo y la capacidad de exploración. Esta es la verdadera capacitación.

03_ACTUAR SOBRE COMPORTAMIENTOS Iniciar el trabajo del proyecto desde los comportamientos, supone trabajar de dentro hacia fuera, del habitante a la definición del marco habitado y habilitado. Tras este recorrido, la necesidad viene por trazar un camino crítico en el otro sentido donde se evalúe el carácter identitario entre los agentes que dan forma al ecosistema.

04_EL PROYECTAR NO SE VA A ACABAR "La inspiración siempre me pilla trabajando".
Pablo Picasso

El proyecto requiere de una constancia propia de un ejercicio que no tiene límites ni espaciales ni temporales y que funciona por acumulación.

"Es un poco extravagante haber trabajado tanto. El trabajo no es un castigo, ¡trabajar es respirar! Respirar es una función extraordinariamente regular: ni demasiado fuerte, ni demasiado suave, pero constantemente. Hay constancia en el adverbio "constantemente". La constancia es una definición de la vida. La constancia es natural, productiva -noción que implica el tiempo y la duración-. Hace falta ser modesto para ser constante. Constancia implica perseverancia. Es una palanca de producción. Pero es un testimonio de coraje -entendiendo el coraje como una fuerza interior que cualifica la naturaleza de la existencia-". Le Corbusier

###ENTORNOS

Dentro de los WORKING ENVIROMENTS este curso ha elegido establecerse alrededor de tres entornos contemporáneos que afectan a la definición de WE:

- ✘ PLEASE DO NOT DISTURBE! Entornos de concentración.
- ✘ ¿ESTO ES VIDA? Entornos dicotómicos. Trabajo y vida, juntos pero no revueltos.
- ✘ HERE I AM Entornos de autonomía. Desde el modelo "Official office" hasta el modelo "Nomadic worksphere".

###ENUNCIADO El curso se centra en la investigación y la elaboración de 3 proyectos de diseño de interiores en el entorno de los WORKING ENVIROMENT.

El lugar donde proyectar e investigar será elegido por el alumno siendo condición indispensable que esté siendo usado, experimentado, accionado por el alumno como un WE: universidad, casa, biblioteca, centro cívico, tren, cafetería...

- ✘ El tema del primer proyecto es re-diseñar el espacio elegido como WE teniendo como programa atender a los entornos de concentración.
- ✘ El tema del segundo proyecto es re-diseñar el espacio elegido como WE teniendo como programa atender a los entornos dicotómicos.
- ✘ El tema del tercer proyecto es re-diseñar el espacio elegido como WE teniendo como programa atender a los entornos de autonomía.

Código

200694

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Oriol Ventura](#)

Idiomas

Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para cursar esta asignatura.

Contenidos de la asignatura

###A> ACTITUD WE trabaja entendiendo que la definición de un entorno físico laboral tiene como cliente la "actitud" que hay que conseguir para que el equipo humano que desarrolla el trabajo lo haga en plenas condiciones, tendiendo hacia un estado pro-ductivo en la dirección que el marco laboral establezca.

"Most companies now recognize that their people are their primary asset (their "intellectual capital") and recongnize that the workplace is a tool that can be shaped and managed to purposefully increase performance; enhance creativity, teamwork and learning; and give pleasure in work... While the workplace is not a dominant contributor, it always makes a significant contribution to performance and satisfaction, and enough to justify investments in shaping workplaces to be more supportive". Michael Brill. 2000

A.01 FREEDOM vs CREATIVIDAD "Freedom is the most important fuel for human creativity". Paola Antonelli La creatividad conduce a la generación de ideas nuevas, es impulsora del futuro, símbolo de calidad, pro-evolutiva, crítica y funciona por y para el progreso; algo necesario para establecerse en el marco laboral contemporáneo.

A.02 PRODUCTIVIDAD SIEMPRE El mercado laboral sigue siendo productivista. La variación está en el tipo, la intención, la jerarquía y los valores que produce. Producir conocimiento, empatía, solidaridad, objetos, responsabilidad, compañerismo, sociedad.

A.03 LA CADENA DE MONTAJE El paso del "material bruto" por el escenario laboral, su proceso, desarrollo, maduración y evaluación ha cambiado. En consecuencia los entornos físicos que lo acoge deben adaptarse.

A.04 MICROSOCIEDADES El componente social de relaciones, ocio, así como otros contextos de convivencia son llamados a los entornos laborales, actuando sobre ellos como estructuradores de microsociedades.

A.05 LA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES El marco competitivo laboral se detiene en su evolución destructiva para dar paso a una evolución más lógica y constructiva donde la transparencia y lo colaborativo ayudan a mantener, no al individuo, sino a la especie en su globalidad. Siempre con la tensión que lo hace evolucionar.

A.06 IDEAS FELICES Se trata de generar espacios desde donde deslizar el "esfuerzo y el sacrificio" hacia el "disfrute y el compromiso" provocando con ello ideas felices dentro del marco laboral.

A.07 ESTADOS SENSUALES Seguramente los ecosistema laborales debiera ubicarse en lugares mas sensuales, apostando por los sentidos como herramientas capaces de abrir el campo de la experimentación y la hiperconsciencia.

###B> REVISIÓN WE trabaja reflexionando desde la realidad, cuestionándola y poniéndola en crisis, encontrando de esta forma un sentido a la acción propositiva del diseño.

B.01 DESDE EL "SPACE" HACIA EL "ENVIROMENT" Del espacio laboral físico controlado, definido, estructurado y organizado hemos pasado al ecosistema laboral complejo, comunitario, definido por los procesos y las relaciones, tejiendo un universo en red.

B.02 EL BAÑO AL FONDO A LA DERECHA Lo previsible define una naturaleza poco evolutiva, asentándose en valores preestablecidos cuya único valor es la presencia histórica de una falta de riesgo justificada por el miedo al cambio, que por otro lado necesitamos para sobrevivir. Lo previsible ha de ser cuestionado.

B.03 GUARDEN SILENCIO El estado de la cuestión ha cambiado, las normas de accionamiento y acercamiento debieran de revisarse.

B.04 LUNCH TIME Los tiempos dedicados a necesidades fisiológicas atienden al individuo. Se necesita revisar las habilitaciones temporales en los WE, por su cualificación espacial, temporal, tecnológica y social.

B.04 ESPACIOS DE PODER En un marco igualitario y solidario de responsabilidad compartida, el poder ha comenzado a cambiar de estrategia en su comportamiento y manifestación. Tanto si es esta la dirección como si es la otra, el espacio es reflejo de ello.

B.05 SPACE INVADERS Existe diferentes formas de entender la conectividad con el exterior del entorno físico laboral. En todo caso, la tendencia solidaria pasa por la no fragmentación de cuerpos, así como la abolición de una sociedad bipolar.

B.06 BUNKER La ultra gestión en los servicios de un "bunker laboral", puede ser que no fortalezca lo que a primera vista pretende: el cuidado, la atención, la ayuda, en aras de un servilismo ciego que consiga un proteccionismo dañino, desprotegiendo la autonomía, la libertad y la capacidad emancipadora.

B.07 LO EXTRAORDINARIO NACE DE LO ORDINARIO "Hay otros mundos pero están en este". Paul Eluard "El interés negativo se tornó positivo, no a resultas de un solo suceso,

sino más bien porque todo lo demás -el arte, la ciencia, la literatura, los placeres del pensamiento y de las sensaciones- terminaron por parecerme insuficientes. Uno llega a un punto en el que se dice, incluso al pensar en Beethoven, al pensar en Shakespeare: ¿Eso es todo?". Aldous Huxley

###C> LOOKING FORWARD WE trabaja emprendiendo una aventura en la búsqueda de nuevos lugares para la definición a través del diseño del "environment" mas apropiado para la situación contemporánea.

C.01 TERRITORIOS DE EXCEPCIÓN La expedición y el espíritu aventurero tiene en su definición la deriva hacia terrenos desconocidos, por otra parte sólo apreciables por los buenos conquistadores.

C.02 ES UNA CUESTION MENTAL El trabajo es ahora transportable y omnipresente. Es un estado mental. El trabajo está donde uno está.

C.03 ¿VIVES O TRABAJAS? El individuo contemporáneo es un ente complejo que funciona por acumulación y no por yuxtaposición. La fricción entre las capas es la que establece el equilibrio, en cualquier caso, responsabilidad del individuo.

C.04 UNA MESA ES SOLO UNA MESA Reflexiones en el entorno del poder del objeto y a la importancia del espacio que lo acoge, permitiendo la conexión con el individuo.

C.05 SOY UNO DE MIL Frente a la globalización la personalización, frente a un estado compartido una necesidad individual, frente a un marco establecido una manifestación de la identidad. La customización como mecanismo de supervivencia.

C.06 CAMBIO DE DIVISAS Antiguo empleador: "Por 100000 horas de trabajo te doy 1€"
Nuevo empleador: "Por 1 responsabilidad te doy 100000€"

C.07 ERAMOS POCOS Y PARIO LA ABUELA Las situaciones familiares no son ajenas al marco laboral por lo que han de ser consideradas como necesidades de primera mano para la estabilización de los trabajadores: maternidad, infancia, vejez, enfermedad. Es necesario considerarlas dentro del WE.

C.08 2x1 DZ Bank building by Frank O. Gehry en Berlin, es un territorio laboral en donde el banco como base, acoge otros espacios asociados al manejo y disposición de productos del banco como seguros, dinero y préstamos; asociados al casino, zona residencial, tiendas, alquiler del auditorio y zonas de conferencias. Diseñar el espacio tiene que ver con diseñar la estrategia.

Metodología docente y actividades formativas

###METODOLOGIA El ejercicio se establece en el entorno de tres exploraciones que atienden al MIRAR, PROYECTAR y TESTAR

× **MIRAR (M)** Se mirará el entorno elegido registrándolo e interrogándolo, con dibujos en planta a escala 1:20, muy precisos, teniendo absolutamente en cuenta en la representación la naturaleza de lo registrado, atendiendo a la vida que aguarda en el espacio y no tanto a los objetos que definen el espacio.

× **PROYECTAR (P)** Las propuestas de intervención en los escenarios escogidos se

representarán en planta a escala 1:20, acompañados de esquemas y diagramas que expliquen el proyecto.

- ✘ **TESTAR (T)** En mayor o menor medida el espacio elegido y proyectado a través de los tres escenarios de estudio, deberá sufrir las transformaciones necesarias para ser testado por los alumnos como "habitantes prosumer". Esta experiencia quedará registrada en formato audiovisual.

Cada alumno deberá pasar por MIRAR (M), PROYECTAR (P) y TESTAR (T) cada uno de los entornos, PLEASE DO NOT DISTURBE! (j), ¿ESTO ES VIDA? (¿), HERE I AM (I), generándose una línea de recorrido por alumno que sería:

- ✘ PROYECTO 01 en relación a PLEASE DO NOT DISTURBE! (j) = M!, P!, T!
- ✘ PROYECTO 02 en relación a ¿ESTO ES VIDA? (¿) = M?, P?, T?
- ✘ PROYECTO 03 en relación a HERE I AM (I) = MI, PI, TI

Previamente los alumnos cartografiarán el espacio sobre el que trabajarán y los objetos que habitan el lugar en un PRE-PROYECTO 00:

- ✘ PRE-PROYECTO 00 cartografía espacial y cartografía objetual del espacio elegido = Ce, Co

Evaluación

La evaluación se establece en base a esta descripción:

- ✘ PRE-PROYECTO 00 (25%)
- ✘ PROYECTO 01 (25%)
- ✘ PROYECTO 02 (25%)
- ✘ PROYECTO 03 (25%)
- ✘ *Jury* final (+1 punto)

La asistencia es necesaria para el seguimiento del curso y su correcta evolución, así como el cumplimiento de la estructura del calendario de la asignatura.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Barcelona Institute of Architecture: ***Labor, City, Form: Barcelona: Towards a common Architectural Language***. Ed. BiArch, 2012
- ✘ Antonelli, Paola: ***Workspaces: Design and Contemporary Work Styles***. Published: The MOMA, 2001
- ✘ Hascher, Jeska, Klauck: ***Atlas de edificios de oficinas***. Ed. Gustavo Gili, 2005
- ✘ Myerson, Ross: ***La oficina del siglo XXI***. Ed. Kliczkowski, 2004
- ✘ Myerson, Ross: ***Nuevos diseños de oficinas***. Ed. Kliczkowski, 2006
- ✘ Stewart, Mathew: ***The Other Office: Creative Workplace Design***. Ed. Birkhäuser

2004

- ✘ Duffy, Francis: *The New Office: With 20 International Case Histories*. Ed. Conran Octopus, 1997
- ✘ Grech C.& Walters D. (Ed.): *Future Office. Design, Practice and Applied Research*. Ed. Taylor & Francis, 2007
- ✘ Minguet, J.M.: *Trabajar en casa, Vivir en la oficina*. Ed. Monsa de Ediciones, 2009
- ✘ Smith, Patrick: *You Have a Job, But How about a Life?*. Business Week, Noviembre 16, 1998: 30
- ✘ Rybczynski, Witold: *Waiting for the Weekend*. New York. Ed. Viking Penguin, 1991
- ✘ Alexander, Christopher: *Toward a Personal Workplace*. Architectural Record Interiors, September 1987: 131-41
- ✘ Blieden, Molly: *Superior relation: Women and Men on the people they work for*. New York. Ed. Transparente Image Design Studio, 1994

Programación de la asignatura

INTRODUCCIÓN

- ✘ 11 febrero
WORKING ENVIROMENT (WE) / presentación

PRE-PROYECTO

- ✘ 18 febrero
Ce / cartografía espacial
- ✘ 25 febrero
Ce / cartografía espacial
- ✘ 04 marzo
Co / cartografía objetual
- ✘ 11 marzo
Co / cartografía objetual

PROYECTO 01

- ✘ 18 marzo
"PLEASE DO NOT DISTURBE!" (j) / presentación
- ✘ 25 marzo
MIRAR (j)
- ✘ 01 abril
PROYECTO (j)
- ✘ 08 abril
TESTAR (j)

PROYECTO 02

- × 22 abril
"¿ESTO ES VIDA?" (¿) / presentación
- × 09 mayo
MIRAR (¿)
- × 06 mayo
PROYECTO (¿)
- × 13 mayo
TESTAR (¿)

PROYECTO 03

- × 20 mayo
"HERE I AM (I) / presentación
- × 27 mayo
MIRAR (I)
- × 03 junio
PROYECTO (I)
- × 10 junio
TESTAR (I)

JURY FINAL

- × 17 junio
Presentación pública de las propuestas

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Competencia

- × **CE 22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Competencia

- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.

Competencia

- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.

Competencia

- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.

Competencia

- × **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.

Competencia

- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Introducción a la Fotografía

El uso de la fotografía como herramienta de trabajo es, a día de hoy, imprescindible en cualquier ámbito del diseño; tanto sea en su vertiente generativa como en la edición de material, la fotografía es un recurso fundamental.

La asignatura dota al estudiante de los conocimientos básicos para comprender el dispositivo fotográfico en todo su espectro y pone toda la atención tanto en la producción fotográfica como en el acercamiento historiográfico.

El alumno aprende el funcionamiento básico de la cámara y del programa de edición y procesado *Photoshop*, así como las repercusiones que la técnica tiene en la imagen. El estudiante es introducido a los procesos de preproducción, producción y postproducción y de introducción a la historia de la fotografía. Todo ello permitiéndole una relación fluida y competente con el medio.

Código

200660

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Manel Esclusa](#)

[Artur Muñoz](#)

Idiomas

Catalán Castellano Inglés

Contenidos de la asignatura

Conocimientos técnicos

- × Uso de la cámara, diafragma, velocidad y sensibilidad
- × Profundidad de campo, enfoque y movimiento.
- × Motivo e Iluminación.
- × Procesado y edición de la imagen digital.

Conocimientos históricos

- × Conocimientos básicos de historia de la fotografía.
- × Conocimiento de la obra de autores relevantes.
- × Introducción a los grandes temas de la fotografía: Desnudo, paisaje, bodegón, retrato, documentalismo.

Competencias proyectuales

Introducción a la producción y gestión del proyecto personal. La mirada del fotógrafo. El libro como formato narrativo.

Metodología docente y actividades formativas

- × Exposición de contenidos. Clase magistral.
- × Lecturas de textos y trabajo de los mismos en el aula.
- × Fomento del debate, articulación de la clase a través de la pregunta-respuesta.
- × Práctica del estudiante / proyecto.
- × Corrección pública del proyecto.
- × Examen final.

Evaluación

- × 25% Examen
- × 75% Evaluación del proyecto final.

Asistencia mínima para ser evaluado: 80%

Programación de la asignatura

El programa se desarrolla con la realización de una serie de ejercicios para poner en práctica los distintos elementos del lenguaje fotográfico y conceptos. El contenido de las clases teóricas sirve para contextualizar los ejercicios según la técnica y la teoría de la fotografía:

- × Fotografía y Realidad.
- × Cámara: Exposición, Profundidad de Campo y Movimiento.
- × Objetivos: Perspectiva, Encuadre, Composición.
- × Analógico/Digital. Edición y Formatos. Archivo
- × Blanco y Negro/Color.

- ✗ Luz y Abstracción. Luminosidad. Contraste. Saturación.
- ✗ Volumen y Figuración.
- ✗ Espacio. Ficción y Documental.
- ✗ Tiempo. Imagen fija y Secuencia

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✗ **Práctica 1 Lugar:** Exterior EINA **Resultados de aprendizaje:** Cámara, exposición, elementos de la cámara
- ✗ **Práctica 2 Lugar:** interior EINA **Resultados de aprendizaje :** Cámara y equipo de iluminación + fotómetro cámara. Constatar valores de exposición, contraste, variación de la percepción, volumen según los diferentes esquemas de iluminación,
- ✗ **Visita exposición museo Lugar:** Galería **Resultados de aprendizaje:** Texto 1500 palabras, más bibliografía. Redacción de un texto crítico para una exposición.

ENTREGAS

- ✗ **Ejercicio 1 Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** 3 fotografías máx. 30x40cm. Conocimiento y familiaridad del medio
- ✗ **Ejercicio 2 Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** 20 fotografías sobre papel fotográfico max.18x24. Perfeccionamiento de la técnica y visualización de los conceptos
- ✗ **Ejercicio 3 Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** Edición digital. Impresión y encuadernación. Estudio del proceso de creación, producción y edición fotográfica
- ✗ **Ejercicio 4 Lugar:** EINA **Resultados de aprendizaje:** *Fotocollage*. Secuencia filmica. Introducción a la postproducción digital de las imágenes

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- ✗ **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.
- ✗ **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.
- ✗ **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.
- ✗ **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.
- ✗ **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.
- ✗ **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **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.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las cualidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Introducción a la Historia del Diseño y del Arte

A través de una aproximación cronológica a los temas y a las obras esenciales, se estudiarán críticamente las principales manifestaciones históricas en el ámbito de la cultura visual, material, artística y arquitectónica. Se contextualizarán las manifestaciones de arte y diseño en los diversos ámbitos (cultural, económico, social y político) de su tiempo. Y se identificarán los elementos característicos del estilo en los principales movimientos del arte y del diseño occidental.

Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de definir un tema (objeto de estudio) en el ámbito de la historia del diseño y del arte, tanto del patrimonio artístico como visual, material o arquitectónico. Así como ser capaz de aplicar una metodología adecuada, formulando interrogantes e hipótesis para orientar la investigación hacia la obtención de unos resultados originales.

El objetivo fundamental es formar profesionales con un conocimiento global de todas las áreas relacionadas con la historia del diseño y del arte, con capacidad para desarrollar de manera idónea sus funciones, para participar en el desarrollo de proyectos: proporcionar conocimientos racionales y críticos de la producción cultural a lo largo de la historia y de sus manifestaciones en diferentes culturas.

Código

200641

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Arte

Profesorado

[Anna Pujadas i Matarín](#)

[Keith Adams](#)

[Oriol Pibernat](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Esta asignatura es de continuidad con la asignatura "Introducción a la teoría del diseño y del arte" (200639) y recoge los conceptos básicos que volverán a aparecer y a ser utilizados.

Contenidos de la asignatura

1. El diseño antes del diseño

Primeras manifestaciones gráficas, industriales y espaciales de la historia de la humanidad. Desde la prehistoria al Renacimiento. De la invención de la escritura hasta la creación del libro. De la herramienta a la máquina. Del espacio ritual al espacio civil.

2. Renacimiento

Alberti. La perspectiva naturalis y la perspectiva artificialis, una concepción del mundo. Leonardo da Vinci inventor. El salero de Benvenuto Cellini, una joya de mesa. Los incunables, primeros libros impresos. Nuremberg y Dürer. Aldo Manuzio, el origen del libro moderno. Claude Garamond, el primer tipógrafo independiente. Los interiores domésticos. Palladio, orden y simetría. Las escenografías de Inigo Jones.

3. Barroco y Rococó

Las manufacturas del lujo. Los cabinetes, las colecciones de objetos suntuarios. La magnificencia del Versailles de Luis XIV. Jardines de los siglos XVII i XVIII. Caslon y Baskerville, una alternativa al fleuron. El Boudoir. Las fiestas galantes. La rocaille. EL arabesco. La prefiguración de la obra de arte total. Los diseños de Piranesi. Hogarth y la línea serpentina. Rembrant y el *decorum*.

4. Neoclasicismo y Romanticismo

Percier y Fontaine, la prefiguración del estudio moderno. La venta por catálogo y el abaratamiento de las copias. El estilo imperio, homenaje a Napoleón. El estilo Restauración. El descubrimiento de la arqueología. Wedgwood y la industrialización del pasado. La popularización del gusto. El estilo victoriano. Ledoux, espacios de sociabilidad y nuevas tipologías. Bodoni y el estilo moderno. La impresión iluminada de William Blake. Goya y la ilustración política.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases Teóricas

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.

Competencias: CE10, CE16, CE19, CT15, CT19

✘ Seminarios de discusión de textos y obras artísticas

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de, textos y diseños, y

discusión crítica colectiva

Competencias: CE16, CE19, CT19, CT20, CT15, CT19

✘ Lectura de textos

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónoma de lectura comprensiva de textos

Competencias: CE16, CE19, CT3, CT20

✘ Estudio

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes

Competencias: CE10, CT2, CT20

✘ Investigación de la documentación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficos a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos.

Competencias: CT2, CT3, CT20

✘ Clases prácticas

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Taller de caligrafía de aproximación a las técnicas gráficas, de composición y edición históricas

Competencias: CE16, CT2,CT3, CE19, CT20, CT15, CT19

✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales

Competencias: CE10, CE16, CE19

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases magistrales

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CE16.7, CE19.4, CE19.5, CT15, CT19

✘ Realización de un cronograma en torno a las manifestaciones principales de la historia del diseño y del arte

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE10.4, CT20

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Realización de análisis interpretativos de obras clásicas del diseño y del arte

Horas: 31h

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.5, CT20

- ✘ Realización de análisis y comentarios de textos de referencia en la historia del diseño
Horas: 40h
Resultados de aprendizaje: CE19.1, CE19.2, CT2, CT3,CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Debate oral de la comprensión de un texto
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE19.4, CE19.5
- ✘ Realización de diagramas de las lecturas de clase.
Horas: 12h
Resultados de aprendizaje: CE10.2, CE16.5, CE19.5
- ✘ Realización de ejercicios de técnicas de representación de la antigüedad
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE10.4, CT20
- ✘ Realización de dos breves ejercicios, a base de un cuestionario de preguntas referidas a los contenidos principales expuestos en las clases y en los textos que constituyen la base documental del curso
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5, CT15, CT19
- ✘ Realización de un dossier donde se recogen los análisis interpretativos, los diagramas de lecturas, el cronograma y los ejercicios de técnicas de representación.
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CT2, CE16.6, CE19.2, CE10.3, CE16.6, CE19.1, CT3,CT15, CT19, CE10.4, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUADA

1. Evaluación inicial

Se llevará a cabo a través de un ejercicio muy sencillo de concreción, en forma de cronograma, en torno a las manifestaciones principales de la historia del diseño y del arte. El valor de esta evaluación será de un 10 % de la nota final.

2. Evaluación continuada

Esta se llevará a cabo a través de 3 vías. La primera (1) será el análisis interpretativo de obras clásicas de la historia del diseño y del arte. La segunda vía de evaluación continuada (2) será en torno a la lectura de textos. La tercera vía de evaluación (3) serán los ejercicios de técnicas de representación de la antigüedad.

3. Evaluación final

Se realizará mediante dos breves ejercicios, a base de un cuestionario de preguntas referidas a los contenidos principales expuestos en las clases y en los textos que

constituyen la base documental del curso. Estos ejercicios son individuales.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Realización de dos breves ejercicios, a base de un cuestionario de preguntas referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5, CT15, CT19

- ✘ Dossier donde se recojan los análisis interpretativos, los diagramas de lecturas, el cronograma y los ejercicios de técnicas de representación.

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CT2, CE16.6, CE10.3, CE16.6, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5, CT20

Bibliografía y enlaces 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.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Semana:** 1 - 2

Actividad: Realización de un cronograma en torno a las manifestaciones principales de la historia del diseño y del arte

Lugar: EINA

Material: Clases, textos, documentación bibliográfica

Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE10.4, CT20

× **Semana:** 9 - 10

Actividad: Realización de un breve ejercicio, a base de un cuestionario de preguntas referidas a los contenidos principales expuestos en las clases y en los textos que constituyen la base documental del curso

Lugar: EINA

Material: Clases y textos

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5, CT15, CT19

× **Semana:** 17 - 18

Actividad: Realización de ejercicios de técnicas gráficas, de composición y edición históricas **Lugar:** EINA

Material: Ejercicio previo

Resultados de aprendizaje: CE10.3, CE16.6, CE10.4

× **Semana:** 19 - 20

Actividad: Realización del dossier donde se recojan los análisis interpretativos, los diagramas de lecturas, el cronograma definitivo y la investigación final

Lugar: EINA

Material: Ejercicios previos

Resultados de aprendizaje: CT2, CE16.6, CE19.2, CE10.3, CE16.6, CE19.1, CT3, CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5, CT20

× **Semana:** 19 - 20

Actividad: Realización de un breve ejercicio, a base de un cuestionario de preguntas referidas a los contenidos principales expuestos en las clases y en los textos que constituyen la base documental del curso.

Lugar: EINA

Material: Clases y textos

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE16.6, CE19.1, CE19.2, CT2, CT3, CE16.7, CE19.4, CE19.5, CT15, CT19

Rotativo a lo largo del semestre

× **Actividad:** Debate oral de la comprensión de un texto

Lugar: Autónomo

Material: Textos. Plantilla orientativa

Resultados de aprendizaje: CE16.5, CE19.4, CE19.5

Por quincenas alternas a lo largo del semestre

× **Actividad:** Realización de análisis y comentarios de las lecturas de clase **Lugar:**

Autónomo

Material: Textos.

Resultados de aprendizaje: CE10.2, CE16.5, CE19.5

× **Actividad:** Realización del análisis interpretativo de obras clásicas del diseño y del arte

Lugar: Autónomo

Material: Clases y dossieres complementarios.

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.5, CT15, CT19

ENTREGAS

× **Semana:** 19 - 20

Actividad: Entrega del dossier donde se recojan los análisis interpretativos, los diagramas de lecturas, el cronograma y los ejercicios de técnicas de representación.

Lugar: Autónomo

Material: Ejercicios previos

Resultados de aprendizaje: CT2, CE16.6, CE19.2, CE10.3, CE16.6, CE19.1, CT3,CT15, CT19, CE16.7, CE19.4, CE19.5, CT20

Por quincenas alternas a lo largo del semestre

× **Actividad:** Entregas de los análisis interpretativos

Lugar: EINA

Material: Clases y dossieres complementarios.

Resultados de aprendizaje: CE16.6, CE19.2, CE16.7, CE19.4, CE19.5

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje

× **CE10.3** Esquematizar y elaborar planos conceptuales a partir de la lectura de artículos de historia del arte y del diseño.

× **CE10.4** Realizar cronogramas relacionando los estilos artísticos, arquitectónicos y del diseño con los contextos históricos en los cuales se desarrollan.

Competencia

× **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados del aprendizaje

× **CE16.6** Localizar los conceptos clave y las principales líneas argumentales de un ensayo académico.

× **CE16.7** Identificar las principales corrientes historiográficas y distinguir las metodologías de aproximación histórica en el arte y el diseño.

Competencia

× **CE19** Demostrar el conocimiento de los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados del aprendizaje

× **CE19.4** Describir las características generales de los principales métodos y tendencias de la historia del arte y del diseño.

- × **CE19.5** Distinguir los diferentes enfoques al definir el objeto de estudio histórico del arte y el diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos. Competencia
- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las cualidades formales del entorno material y visual.
- × **CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Introducción al proyecto de diseño

La asignatura es una introducción al desarrollo del proyecto de diseño donde se trabajan todas las fases necesarias para llevarlo a cabo:

1. Ideas y conceptos de diseño:

Los lenguajes formales, los usos sociales e individuales y las soluciones técnicas y productivas.

2. Información previa al proyecto:

Pautas de investigación, análisis e interpretación.

3. Fases y procesos del desarrollo del proyecto:

Planificación y gestión del trabajo.

4. Viabilidad del proyecto:

Herramientas de análisis y crítica de las soluciones aportadas y planteamiento de alternativas.

5. Presentación visual y oral del proyecto.

Código

200644

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Proyectos

Profesorado

[Ariadna Fàbregas](#)

[Pilar Górriz](#)

[Vivian Fernàndez](#)

[Anna Majó](#)

[Raúl Oliva](#)

[Octavi Rofes](#)

[Oriol Ventura](#)

[Sara Coscarelli](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos para seguir correctamente la asignatura. No obstante, es importante haber superado satisfactoriamente las asignaturas del 1er semestre, ya que son la base formal y conceptual para iniciar la asignatura "Introducción a los proyectos de diseño".

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL PROYECTO DE DISEÑO

- × **1.1 Metodología y procesos del proyecto de diseño: planificación de las fases del proyecto.**
- × **1.2 Observación crítica del entorno y detección de problemas de diseño.**
- × **1.3 Análisis de usos y programación de funciones para la creación de un proyecto de diseño.**

BLOQUE II: RECURSOS PARA LA TOMA DE DECISIONES EN EL PROCESO DE PROYECCIÓN Y SU RESOLUCIÓN

× **2.1 Recursos tecnológicos**

- 2.1.1 Usos, propiedades y características de los materiales
- 2.1.2 Estructuras y sistemas de apoyo
- 2.1.3 Parámetros ergonómicos, antropométricos y perceptivos
- 2.1.4 Artes gráficas

× **2.2 Recursos de representación**

- 2.2.1 Jerarquía y composición plástica de la idea
- 2.2.2 Materiales y apoyos
- 2.2.3 Técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes

BLOQUE III: PRESENTACIÓN GRÁFICA DE TRABAJOS: FORMATOS Y ESTRATEGIAS

- × **3.1 Tipografía como recurso comunicativo: uso efectivo**
- × **3.2 Introducción a la historia de la tipografía**
- × **3.3 Criterios básicos de composición: cuerpos grandes y de lectura**
- × **3.4 Pautas y jerarquías**
- × **3.5 Clasificación tipográfica**
- × **3.6 Procesos y secuencias**
- × **3.7 Tipografía modular**
- × **3.8 Narración Stop-motion**

Metodología docente y actividades formativas

METODOLOGÍA DOCENTE

La asignatura es impartida por ocho profesores, cada uno de los cuales está especializado en un campo del diseño: diseño gráfico, diseño de producto, diseño de interiores, presentaciones, artes visuales, tecnología, teoría y análisis. La dedicación de los profesores, en función del tipo de actividad formativa, está especificada en la tabla a continuación.

Las sesiones de la asignatura se imparten los lunes de 10,45h a 13,30h, martes de 10,45h a 12h o de 12,15h a 13,30h y jueves de 11h a 12,15h o de 12,30h a 13,45h.

Las sesiones de martes y jueves son con las profesoras Pilar Górriz y/o Anna Majó, con los que se trabajará el volcado III de los contenidos de la asignatura.

Las sesiones de los lunes son con los otros 6 profesores. Durante el transcurso de la asignatura se llevarán a cabo diferentes sesiones de corrección conjunta.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases teóricas

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.

Competencias: CE1, CE2

✘ Información y documentación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Competencias: CE19, CT3, CT4

✘ Taller de tecnología

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

Competencias: CE7, CE20, CT13

✘ Taller de representación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

Competencias: CE5, CE6

✘ Elaboración de proyectos

ECTS: 45%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Formulación de programas de diseño a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto. Trabajo autónomo con asistencia a los problemas que se plantean en el desarrollo del proyecto, tanto de tipo conceptual como técnico. Correcciones individualizadas.

Competencias: CE2, CE8, CE10, CE11, CE21, CT9, CT6, CT10, CT13, CT14, CT15, CT19

✘ Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

Competencias: CE1, CE2, CE8, CE10, CE20, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19

× Evaluación

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones individuales y colectivas de la documentación y memoria del proyecto, defensa oral del proyecto, y ronda de valoraciones

Competencias: CE2, CE6, CE17, CT2

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados

Horas: 7h 30m (4 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE2.2

× Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

Horas: 15h (5 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE8.5, CE7.9

× Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones

Horas: 15h (5 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE10.5, CE8.5, CE7.9, CE5.2

× Corrección de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones

Horas: 15h (4 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE6.3

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

× Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

Horas: 15h (5 grupos)

Resultados de aprendizaje: CE17.2, CE1.8

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

× Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE1.8, CE2.2

× Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto

Horas: 67h 50m

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE8.5, CE7.9

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. Los profesores harán un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 70 % de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y a la defensa oral de los proyectos. El 30% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 30%, el 10 % corresponde a la asistencia.

La evaluación final de los proyectos se llevará a cabo por el equipo completo de profesores de la asignatura.

La asistencia a clase es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. La falta de asistencia no justificada de más del 20% de las clases comporta un no presentado. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No presentado".

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- × Análisis previo /elección del programa

Horas: 20h

Resultados de aprendizaje: CE1.8, CE2.2, CE5.2

- × Anteproyecto

Horas: 65h

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5

- × Proyecto

Horas: 65h

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE9, CE6.3, CE8.5, CE10.5, CE17.2

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- × Dondis, D.A. *La sintaxis de la imagen*.

Barcelona: Gustavo Gili, 1985; ed. org. 1973.

Estudio de la función señalética, estratégica y promocional.

- ✘ Bollnow, O. Friedrich. ***Hombre y espacio***.
Capítol 4 *Aspectos del espacio*, apartat 4 *El espacio ambiental*.
Circunstancias que influyen en las distintas percepciones de un espacio y que transmiten diferentes caracteres, estados de ánimo, sensaciones e interpretaciones.
- ✘ Lynch, Kevin. ***La imagen de la ciudad***.
Buenos Aires: Infinito, 1966; ed. org. 1960.
Selección de conceptos para la construcción de espacios significantes: recorridos, extensiones, límites, puntos de articulación y puntos de referencia.
- ✘ Edward T. Hall. ***La dimensión oculta***.
Mèxic: S. XXI, 2005; ed. org. 1966. Capítols IX i X, *La antropología del espacio: un modelo organizativo y Las distancias del hombre*.
Estudio antropológico sobre la tipología de espacios (fijo, semifijo, informal) y las distancias interpersonales (íntima, personal, social, pública).
- ✘ Frutiger, A. ***Signos, Símbolos, Marcas, Señales***.
Barcelona: Gustavo Gili, 1994.
Analiza como comprender la configuración de los signos comunicativos, a partir de constantes formales y posteriormente los analiza bajo parámetros culturales y psicológicos. 1) *Los elementos de un signo* pág. 17-29; 2) *Los signos básicos* pág. 30-34.
- ✘ Jardí, Enric. ***Veintidós consejos sobre tipografía: que algunos diseñadores jamás revelarán; Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras: que algunos tipógrafos nunca te dirán***. Barcelona : Actar, cop. 2007.
- ✘ Hochuli, Jost. ***El Detalle en la tipografía: letra, espacio entre las letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja*** [València]: Campgràfic, cop. 2007
- ✘ Luidl, P. ***Tipografía Básica***.
Valencia: Camp Gràfic, 2004. Manual de trabajo sobre tipografía.
- ✘ Maderuelo, Javier. ***El espacio raptado***.
Madrid: Mondadori, 1990.
Capítol VIII, *Instalaciones*.
Planteamiento de la idea de instalación escultórica en relación a la arquitectura, como distintas formas de ocupación del espacio a través de la luz, de construcciones modulares, de elementos lineales, etc.
Apartado 10.4. del capítulo X, *Experiencias perceptivas: la escala de la maqueta*.
Significaciones que se desprenden de la relación de escala entre el observador y el objeto observado.
- ✘ Martí Font, J.M. ***Introducció a la metodologia del disseny***.
Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona, 1999.
Investigación, análisis y síntesis en el diseño
- ✘ 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 (pàg 217-227).

Estudio de la función descriptiva en el diseño de la gráfica 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 metodología proyectual.** Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
Nos habla del trayecto que tiene que seguir un diseñador desde enfrentarse a un problema funcional hasta la proyección y formalización final. Lectura importante para entender la existencia de métodos de proyección.

Programación de la asignatura

La asignatura es una introducción a la concepción y práctica del proyecto de diseño. A tal fin, se propone que el estudiante desarrolle un proyecto de diseño completo –desde la investigación inicial hasta la presentación final– como simulación de un proyecto real.

Este año se trabajará una intervención de diseño en un espacio público accesible y cercano a la Escuela. La primera fase del proyecto se realizará en grupo y consistirá en hacer un análisis de usos y funciones del espacio, en base a la cual se presentará una propuesta de diseño. La propuesta puede ser enfocada al ámbito de diseño que los estudiantes decidan, siempre determinada por las necesidades demandadas por el objeto de estudio.

La segunda parte del proyecto se realizará individualmente y focalizará el trabajo de diseño en un aspecto más concreto, dentro del ámbito o ámbitos de diseño que el estudiante escoja. El desarrollo del proyecto individual será seguido por todos los profesores de la asignatura y será tratado desde los diferentes puntos de vista de producción que requiere un producto de diseño profesional.

ENTRAGAS

× Semana: 3

Actividad: Documentación 1a presentación pública de las intenciones, criterios e investigación conceptual del proyecto

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5

× Semana: 9

Actividad: Entrega del anteproyecto

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE7.9, C6.3, CE8.5, CE10.5

× Semana: 19

Actividad: Entrega de proyectos

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE5.2, CE7.9, CE6.3, CE8.5, CE10.5, CE17.2

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE1.8** Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones que conduzca al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE6** Demostrar, conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE6.3** Discernir entre las diferentes familias tipográficas en función de las necesidades de lectura, de comunicación y de expresión de cada proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE7** Demostrar la comprensión de los conocimientos básicos sobre los materiales y

sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE7.9** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar la comprensión de los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE8.5** Aplicar al proyecto parámetros antropométricos y perceptivos, y criterios ergonómicos adecuados a las características de uso del mismo.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE10.5** Emplear intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición efectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Introducción a la Teoría del Diseño y del Arte

Partiendo de una introducción al estudio teórico y crítico de las principales manifestaciones artísticas y de diseño, se estudiarán las transformaciones de la cultura en relación a ellas y a su apreciación. Se hará una aproximación a las principales problemáticas y conceptos filosóficos implicados en el arte y el diseño, a través de un acercamiento crítico a los temas y a los textos fundacionales de estas disciplinas.

Al acabar el curso el estudiante estará familiarizado con los diferentes modelos de aproximación, lectura y análisis del diseño y del arte, así como podrá reflexionar sobre las categorías fundamentales de la historia y de la teoría del diseño y del arte.

El objetivo general es que el estudiante conozca la teoría del diseño y del arte en su discurrir histórico y dentro de los diferentes contextos culturales, sociales, económicos, políticos, ideológicos, religiosos, que han condicionado los discursos, la estética, la función, las técnicas y los lenguajes formales de las obras.

Se busca que el estudiante desarrolle su espíritu analítico y crítico y su sensibilidad para apreciar e interpretar las obras de diseño y arte; que se familiarice con su lenguaje, que aprenda a valorarlas y a extraer de las diversas manifestaciones informaciones sobre la cultura que las ha generado.

Código

200639

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

1

Materia

Filosofía

Profesorado

[Anna Pujadas i Matarín](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay ningún prerrequisito para matricularse en esta asignatura. Es introductoria y las personas que

no hayan cursado nunca estudios de filosofía pueden perfectamente seguirla.

Contenidos de la asignatura

Diseño y discurso

Se plantea el diseño a la luz de su significado cultural y su posición en la sociedad actual. Se desarrolla una cultura del discurso en la que los diseñadores participan de dar sentido a las cosas. Se investigan los problemas contemporáneos en las interrelaciones del diseño con la sociedad y el medio ambiente. Se hace una investigación crítica del discurso del diseño centrado en las dicotomías morales del juicio en el diseño, como la viabilidad / inviabilidad, el uso social / el capricho privado, el consumo responsable / el derroche, el lujo / la necesidad. Se valora el impacto de este discurso sobre las áreas de especialización de los diseñadores. Hay que acercarse a los diseños existentes con un sentido crítico de sus valores sociales y estéticos más profundos, así como de las connotaciones populares de sus estilos. Hay que aprender a discernir asociaciones simbólicas en el diseño y los vínculos expresos con un vocabulario histórico de imágenes y metáforas que operan en las interpretaciones tradicionales. Y hay que ser capaz de participar en la tarea imaginativa del diseño analizando sus fortalezas y debilidades.

Diseño e investigación

Se estudia el diseño como actividad organizada, racional, sistemática específica. Se estudia cómo los diseñadores trabajan y piensan, el establecimiento de aproximaciones adecuadas para el proceso de diseño, el desarrollo y la aplicación de métodos de diseño, técnicas y procedimientos, y la reflexión sobre la naturaleza y el alcance del conocimiento del diseño y su aplicación a problemas de diseño. Se trata de elaborar los criterios racionales de toma de decisiones, y su optimización. Se quiere dar a conocer y articular las capacidades cognitivas y creativas de los diseñadores comunes en muchos campos del diseño. El uso de estudios de casos actuará como columna vertebral central valorando lo que los diseñadores hacen cuando diseñan a través de la investigación empírica, basada en la experiencia atestiguada o la observación y el análisis.

Diseño y mediación

Hoy en día, el diseño ya no es la producción estática, distribución y consumo de un objeto. La práctica del diseño se ha convertido en un proceso o actuación. El diseño tiene relación con la información, el conocimiento, el consumo, la producción, la recepción y la influencia en los medios comunicativos. Hay que integrar el conocimiento especializado en las conversaciones públicas, la introducción de un vocabulario crítico para la discusión del diseño y sus repercusiones y efectos ideológicos y estéticos de una manera que sea perspicaz y útil. Bloques, tweets, aplicaciones, redes sociales requieren un ojo bien entrenado y hábil, una vigilante atención a etiquetar contenido y el establecimiento de la discusión. Hay que crear un serio pero muy consumible discurso crítico en el diseño que proporcione a sus lectores / usuarios nuevas maneras de ver cómo funciona el diseño y la forma influye nuestras vidas.

Diseño y gestión

Los diseñadores profesionales juegan un papel cada vez más importante, no tanto como

creadores de formas y más como intermediarios culturales. Los diseñadores profesionales tienen maneras de resolver problemas que son de utilidad para las empresas que tratan de innovar y para las sociedades que tratan de hacer realidad el cambio. El diseño es una actividad centrada en el usuario y los diseñadores tienen la capacidad de comprender e interpretar los puntos de vista de los usuarios finales y los problemas que enfrentan, por lo que el diseño tiene algo importante que ofrecer a los directivos de las organizaciones que están bajo presión para mantener o aumentar la cuota de mercado. El diseño es ahora el centro de la innovación social.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

✘ Clases Teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados

Competencias: CE10, CE16, CT15

✘ Seminarios de discusión de textos y diseños **ECTS:** 10%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de textos y diseños y discusión crítica colectiva

Competencias: CE16, CT19

✘ Lectura de textos

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo lectura comprensiva de textos

Competencias: CE16, CT3

✘ Estudio

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo de realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes

Competencias: CE10, CE16, CT2

✘ Investigación de documentación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficos a partir de palabras clave

Competencias: CT2, CT3, CT20

✘ Redacción de trabajos

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo a partir de una guía para su realización

Competencias: CT2, CT3, CT20

✘ Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Pruebas escritas y presentaciones orales

Competencias: CE10, CE16

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✗ Clases magistrales

Horas: 40h

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

- ✗ Realización de un mapa conceptual sobre la idea de diseño y el oficio de diseñar

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE10.1

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✗ Lectura de textos y su comprensión oral en debate en grupo

Horas: 51h

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✗ Ejercicios realizados individualmente sobre los textos leídos y debatidos previamente

Horas: 18h

Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.4, CT20

- ✗ Estudios de caso sobre el proceso de diseño

Horas: 18h

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

- ✗ Realización de un mapa conceptual entorno al concepto de diseño y al oficio de diseñar

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE10.1

- ✗ Realización de un dossier donde se recogen los ejercicios y el mapa conceptual

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.1, CE16.2, CE16.3, CT2, CT3

Evaluación

EVALUACIÓN CONTINUADA

1. Evaluación inicial

Se llevará a cabo a través de un ejercicio muy sencillo de concreción, en forma de mapa conceptual entorno al concepto de diseño y al oficio de diseñar.

2. Evaluación continuada

Esta se llevará a cabo a través de 2 vías.

La primera (1) será en torno a la lectura de textos y su debate oral en grupo.

La segunda vía de evaluación (2), serán los ejercicios-test realizados individualmente sobre los textos leídos y debatidos previamente.

3. Evaluación final

Se realizará mediante dos breves ejercicios, en base de un cuestionario de preguntas referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Realització de dos breus exercicis, a base d'un qüestio-nari de preguntes referides a les tesis principals exposades en les classes i els textos que constitueixen la base documental del curs

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

- ✘ Dossier on es recullin els exercicis i el mapa conceptual

Horas: 3h

Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.1, CE16.2, CE16.3, CT2, CT3, CT20

Bibliografía y enlaces 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 Patix, 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.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Semana:** 1 - 3

Actividad: Realización de un mapa conceptual sobre la idea de diseño y el oficio de diseñar

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE10.1

× **Semana:** 10 - 12

Actividad: Realización de un breve ejercicio, a base de un cuestionario de preguntas referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso

Lugar: EINA

Material: Textos

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

× **Semana:** 19 - 20

Actividad: Realización de un breve ejercicio, a base de un cuestionario de preguntas referidas a las tesis principales expuestas en las clases y los textos que constituyen la base documental del curso

Lugar: EINA

Material: Textos

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

× **Semana:** 19 - 20

Actividad: Realización del dossier donde se recogen los ejercicios y el mapa conceptual

Lugar: EINA

Material: Ejercicios previos

Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.1, CE16.2, CE16.3

Actividades semanales

× **Actividad:** Debate oral de la comprensión de un texto

Lugar: EINA

Material: Textos. Plantilla orientativa

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3, CE16.4

Activitats mensuals

× **Actividad:** Ejercicios realizados individualmente sobre los textos leídos y debatidos previamente

Lugar: EINA y Visita a la exposición

Material: Documentación de campo. Textos. Plantilla orientativa

Resultados de aprendizaje: CT15, CT19

ENTREGAS

× **Semana:** 4 - 5

Actividad: Mapa conceptual entorno al concepto de diseño y en el oficio de diseñar

Lugar: Autónomo

Material: Clases. Textos. Documentación bibliográfica

Resultados de aprendizaje: CE16.1, CE16.2, CE16.3

× **Semana:** 10 - 20

Actividad: Entrega del dossier donde se recogen los ejercicios y el mapa conceptual

Lugar: Autónomo

Material: Ejercicios previos

Resultados de aprendizaje: CE10.1, CE16.1, CE16.2, CE16.3, CT2, CT3, CE16.4, CT20

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.2** Esquematizar y elaborar planos conceptuales a partir de la lectura de artículos de teoría y crítica del arte y del diseño.

Competencia

- × **CE16** Demostrar, entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE16.2** Distinguir entre el tema y los objetivos de un ensayo académico de teoría y crítica del arte y del diseño.
- × **CE16.3** Localizar los conceptos clave y las principales líneas argumentales de un ensayo académico de teoría y crítica del arte y el diseño.
- × **CE16.4** Confrontar las divergencias entre los diferentes autores en una polémica de teoría y crítica del arte y el diseño.
- × **CE16.5** Contrastar los conceptos y argumentos adquiridos en las lecturas de teoría y crítica del arte y del diseño mediante su aplicación al análisis de nuevos casos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual
- × **CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Maquetación Editorial

El objetivo de la asignatura es introducir el alumno en el mundo del diseño editorial. Por un lado, se aportarán los conocimientos teóricos necesarios para que tenga una visión clara de las principales ramas que lo forman: libros, revistas y diarios.

Definiremos las particularidades de cada rama, origen, evolución y tendencia actual. Por el otro, mediante la práctica, el alumno aprenderá a desarrollar un proyecto editorial pasando por todas sus fases, desde la fase inicial de conceptualización y edición hasta la realización final del mismo.

Código

200661

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Informatica aplicada

Profesorado

[Laia Clos](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Es necesario haber cursado en segundo curso la Informática aplicada al diseño de texto e imagen y por lo tanto tener conocimientos de Indesign, Photoshop e Illustrator

Contenidos de la asignatura

La asignatura transcurrirá entre dos bloques.

✘ BLOQUE I: cápsulas teóricas (15-20 minutos) que acompañarán a los proyectos para que el alumno tenga conocimientos y referencias sobre la materia y pueda

aplicarlos correctamente en la parte práctica.

- ✗ BLOQUE II: El eje principal será un proyecto que cada estudiante desarrollará individualmente, junto a otro proyecto de menor envergadura y que se hará en grupo.

BLOQUE I

Dentro de este bloque se tratarán diversos temas, pequeñas monografías explicadas en soporte pdf que quedarán a disposición del estudiante. Se aportarán referencias bibliográficas, videos, recursos online, etc.

Algunos de los temas que se tratarán en este apartado serán:

- ✗ Repaso antecedentes históricos
- ✗ Definición y contextualización: el libro, la revista, el diario
- ✗ *Case studies*
- ✗ Tipografía y *layout*
- ✗ Dirección de arte
- ✗ Infografía
- ✗ Sistemas de producción
- ✗ Últimas tendencias panorama actual diseño editorial (nacional/internacional)

El Bloque I ocupará un 30% de las horas de clase de la asignatura.

###Bloque II

Proyecto 1

Desarrollo de una revista en diferentes fases:

- ✗ **Análisis y crítica** Estudio de los modelos existentes en el mercado teniendo en cuenta parámetros conceptuales, formales, funcionales y comerciales: contenidos, estructura, jerarquía, ritmo, legibilidad, producción, usos, público, viabilidad comercial.
- ✗ **Conceptualización** Elección del tema sobre el que girará la revista. Estudio de referentes en el mercado del mismo tema. Presentación objetivos y viabilidad del proyecto. Propuesta, jerarquización y distribución de los contenidos.
- ✗ **Diseño** Definición de la estructura y layout de la publicación, diseño de la maqueta, tipografías escogidas, estilos, etc.
- ✗ **Edición gráfica** Análisis y discriminación del material gráfico. Tratamiento de fotografías, ilustraciones e infografías. Dirección de arte.
- ✗ **Maquetación**
- ✗ **Producción** Realización de una maqueta de la revista entera a tamaño real y en color. Impresa, cortada y encuadernada.

Proyecto 2

Realización de una pequeña pieza editorial a partir de un texto dado. Este proyecto se realizará por parejas.

El Bloque II ocupará un 70% de las horas de clase de la asignatura.

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Los Bloques I y II descritos en esta guía se irán intercalando a lo largo del semestre.
- ✘ Los contenidos teóricos se explicarán en cápsulas monográficas de 15'-20' aproximadamente.
- ✘ Las actividades prácticas-desarrollo de los proyectos 1 y 2 - se realizarán desde el aula de MAC portátiles.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Contenidos teóricos

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

###Actividades supervisadas

- ✘ **Sesiones de control** (individuales y públicas)

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

###Actividades autónomas

- ✘ **Proyecto** Horas: **105h** Resultados de aprendizaje: ** CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.6, CE9.7, CE9.8, CE9.9

Evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ✘ A lo largo del semestre, habrá sesiones de control de proyecto para poder hacer un seguimiento continuo de la evolución del estudiante. Habrá sesiones individuales y colectivas, en las que se requerirá la participación del estudiante.
- ✘ Aunque habrá dos semanas de reevaluación antes del cierre del semestre, para poder aprobar la asignatura, es necesario haber aprobado todas las evaluaciones parciales (sesiones de control) que se harán a lo largo del mismo, ya que el sistema de evaluación es continuo. Tampoco podrán aprobar la asignatura aquellos que no hayan asistido regularmente a clase.

La evaluación es la suma de A, B, C, D y E:

- ✘ a. Asistencia a clase (más de un 20% de faltas de asistencia supone no poder ser evaluado por el profesor, y por lo tanto no superar la asignatura. La lista sólo se pasará una vez al comienzo de la clase, el alumno que llega tarde debe comunicarlo al profesor a final de clase, ya que si no, se considerará falta.)
- ✘ b. Actitud, interés, predisposición y asistencia a clase = 10% de la nota
- ✘ c. Sesiones de control Cada sesión de control se pondrá una nota del 0 al 10. Estas notas, junto con la entrega del proyecto terminado conformarán la nota del proyecto 1 (d).
- ✘ d. Entrega final del Proyecto 1 = 70% de la nota
- ✘ e. Entrega final del Proyecto 2 = 20% de la nota

###Actividades de evaluación

- × Sesiones de control

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE3.14, CE5.3, CE6.4, CE9.5, CE9.7

Bibliografía y enlaces web

OFFLINE

- × BRINGHURST, R. *The elements of typographic style*. Hartley & Marks Publishers, 2002
- × CALDWELL, C., ZAPPATERRA, Y. *Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales* Gustavo Gili. Barcelona 2014
- × FRANCHI, F. *Designing News*. Editorial Gestalten, 2013
- × GAUTIER, D. i GAUTIER, C. *Mise en page(s)*, etc. Pyramid Éditions, 2010
- × HÜBNER, M., KLANTEN, R., LOSOWSKY, A. Editors. *Fully Booked: Ink on Paper*. Gestalten, 2013
- × JARDÍ, E. *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, 2007
- × LESLIE, J. *The modern magazine: visual journalism in the digital era*. Laurence King, 2013
- × KING, S. *Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño*. Gustavo Gili, 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
- × MARIN, R. *Ortotipografía para diseñadores*. Editorial Gustavo Gili, 2014
- × MESEGUER, L. TypoMag - *Tipografía en las revistas*. Index Book, 2010
- × MIDDENDORP, J. i TwoPoints.Net *Type Navigator*. Editorial Gestalten, 2011
- × MOSER, H. *The art director's handbook of professional magazine design*. Thames & Hudson. UK, 2003
- × MÜLLER BROCKMANN, J. *Sistemas de retículas*. Gustavo Gili. Barcelona 1982

ONLINE

Foros y diarios tipográficos

- × <http://www.fontfeed.com/>
- × <http://www.ilovetypography.com/>
- × <http://www.typesites.com/>
- × <http://www.typographica.org/>
- × <http://www.typophile.com/>
- × <http://www.re-type.com/notaweblog/>

Documentación

- × <http://www.designthinks.blogspot.com/>
- × <http://www.typeculture.com/>
- × <http://www.typebase.com/>
- × <http://www.designobserver.com/>

Fundaciones

- × <http://www.fontshop.com/>
- × <http://www.houseind.com/>
- × <http://www.typography.com/>
- × <http://www.lettererror.com/>
- × <http://www.ourtype.com/>
- × <http://www.fontbureau.com/>
- × <http://www.typotheque.com/>
- × <http://www.lineto.com/>
- × <http://www.re-type.com>
- × <http://www.typepublic.com/>
- × <http://www.dstype.com>
- × <http://www.daltonmaag.com>

Libros

- × <http://www.ypsilonediteur.com>
- × <http://www.hyphenpress.co.uk/>
- × <http://www.campgrafic.com/>

Blogs sobre diseño gráfico

- × En la izquierda de este [blog](#) se encuentran más de 40 referencias de blogs de diseño gráfico, los más importantes están referenciados

Blogs sobre diseño en general

- × <http://www.design-milk.com>
- × <http://www.formfiftyfive.com>
- × <http://www.mocoloco.com>

Blogs sobre tendencias

- × <http://www.thecoolhunter.net>
- × <http://www.yatzer.com>
- × <http://www.good2b.com>
- × <http://www.notcot.org>

Blogs sobre revistas y diseño editorial

- × <http://www.designingmagazines.com>

- × <http://www.spd.org>
- × <http://www.dezeen.com>

Recursos fotografía

- × <http://www.flickr.com>
- × <http://www.milim.com>
- × <http://www.gettyimages.es>
- × <http://www.corbisimages.com>

Programación de la asignatura

###Proyecto 1 **Enunciado** Conceptualización, diseño, maquetación y realización de una revista. El tema es completamente libre. Cada alumno decidirá cuál es el público objetivo de su revista, contenidos, concepto, nombre, formato, etc ... El número mínimo de páginas maquetadas requeridas es de 48. El profesor debe aprobar el tema y planteamiento iniciales para poder poner en marcha el proyecto.

Fases del proyecto El esquema principal de desarrollo será:

- × Elección del tema de la revista, razón de ser, concepto, objetivos, contenidos, nombre, formato, materiales, etc... Entrega: memoria explicativa máximo una página A4 (en formato pdf)
- × Definición de la personalidad de la revista (mood board) - dirección de arte. Entrega: en formato pdf.
- × Alzado. Número de páginas, reparto de los contenidos y la publicidad. Entrega: alzado impreso en DIN A3 y documento pdf. El nombre del documento debe ser: Apellido_Nombre_Alcat.pdf. Se abrirá una carpeta en moodle para poder hacer las entregas digitales.
- × Diseño de la maqueta base / retícula
- × Diseño de los elementos de la maqueta
- × Definición de los estilos de tipografía
- × Preparar las pautas de maquetación
- × Imagen (fotografía / ilustración)
- × Recopilación de todo el material (textos e imágenes)
- × Maquetación- Entrega: se entregará el indesign de trabajo. El nombre del documento debe ser: Cognom_Nom_Maqueta.indd + pdf correspondiente . Se abrirá una carpeta en moodle para poder hacer las entregas digitales.
- × Producción- Entrega de la revista impresa y encuadernada.

###Proyecto 2 **Enunciado** Realizar una pequeña pieza editorial a partir del análisis de un texto dado. El ejercicio se hará por pares. Todos tendrán el mismo tema pero cada pareja le otorgará su propio enfoque.

Fases del proyecto

- × **Sesiones medio** Análisis del tema.
Búsqueda de información sobre el tema.

Conceptualización. Posibles enfoques, presentación de una o más alternativas.
Planteamiento al profesor de cómo queremos desarrollar el proyecto.

× **Sesiones 3/4** Presentación de los bocetos de planteamiento y desarrollo del proyecto.

× **Sesión 5** Entrega final. Revisión, análisis y crítica.

Condiciones de entrega: entregar una maqueta física del proyecto.

El calendario exacto de fechas de entregas y sesiones de control, tanto del proyecto 1 como del proyecto 2, se entregará el primer día de curso, y estará disponible en la intranet durante todo el semestre.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

× **CE3.14** Aplicar los recursos del diseño asistido por ordenador a las diferentes fases de un proyecto de diseño.

Competencia

× **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje

× **CE5.3** Representar superficies y espacios y modelar objetos haciendo uso de programas informáticos.

Competencia

× **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje

× **CE6.4** Gestionar los alfabetos digitales y las aplicaciones informáticas relacionadas con la tipografía.

Competencia

× **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje

- × **CE9.5** Dominar a nivel de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.
- × **CE9.6** Modelar digitalmente objetos en tres dimensiones y cambiar parámetros y producir planos acotados.
- × **CE9.7** Utilizar programas profesionales de maquetación de página y producir plantillas.
- × **CE9.8** Representar espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.
- × **CE9.9** Editar productos audiovisuales con imágenes animadas y sonido sincronizado.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Maquetas y Prototipos

La asignatura está dividida en dos ámbitos del conocimiento que se complementan. Por un lado, se introduce al alumno en los conocimientos básicos de materiales y tecnologías y, por el otro, se desarrollan conocimientos, técnicas y habilidades que tienen que ver con la producción de maquetas y prototipos dentro del contexto del diseño.

Tener conocimientos básicos de materiales y tecnologías es imprescindible a la vez de desarrollar un proyecto de diseño con coherencia. Son los materiales y sus características, así como la industria y sus posibilidades de manipulación y producción las que nos dan el abanico de aquello que es posible dentro del mundo del diseño.

Los conocimientos y habilidades relacionados con la producción de maquetas y prototipos son una herramienta necesaria, complementaria al dibujo, a la vez de desarrollar, representar y presentar un proyecto de diseño. Trabajaremos dos tipos de maquetas, las que nos ayudan a desarrollar el proyecto y las que nos ayudan a presentarlo. Pero las dos son, principalmente, maneras de representar el proyecto desde diferentes aspectos e intenciones.

Las maquetas de trabajo las hacemos con materiales efímeros y son de rápida ejecución. Esto nos permite utilizarlas como herramienta de trabajo dentro del proceso de diseño de un proyecto. Con este tipo de maquetas podemos expresar conceptos, trabajar con los espacios y las proporciones, las formas y la ergonomía de una manera muy rápida y con muchas posibilidades de probar y cambiar hasta conseguir el que requiere el proyecto.

Con las maquetas de presentación representamos de forma descriptiva un proyecto que se da por acabado. Se acostumbra a utilizar como una herramienta de presentación y comunicación de los proyectos, complementaria a los croquis, renders y planos.

También los prototipos se utilizan en ambos sentidos, como ayuda para resolver problemas del proceso de diseño como para las presentaciones del proyecto.

Código

200652

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Tecnología

Profesorado

[Axel Legares](#)

[Ariadna Fàbregas](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Esta asignatura no tiene ningún requisito previo pero es importante haber superado la asignatura Color y Volumen de 1o.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE 1

- × **1.** Materiales de desbaste: Espuma de Poliuretano
 - 1.1** Ejercicio básico con geometría pautada.
 - 1.2** Fabricación de un modelo a E 1: 1
- × **2.** Materiales de colada: Escayola y Resina acrílica
 - 2.1** Elaboración de un molde de escayola para hacer la reproducción de una pieza
 - 2.2** Colada de resina acrílica para hacer una réplica de un modelo.
- × **3.** Materiales planos: papel, cartulina, cartón pluma.
 - 3.1** Introducción a la técnica de manipulación de materiales planos.
 - 3.2** Fabricación de un objeto en E1: 1
- × **4.** Maquetas de trabajo a E 1: 1
 - 4.1** Ejercicio orientado a utilizar la maqueta como una herramienta de trabajo que ayuda a desarrollar ideas asociadas al proyecto.

BLOQUE 2

- × **1.** Maquetas. Conceptos genéricos. Proyectar el espacio. Ejercicio Stand
 - 1.1.** Materiales y técnicas genéricas
 - 1.2.** Escaleras
 - 1.3.** Proporciones
 - 1.4.** Representación y presentación
- × **2.** Representación abstracto. Representar con escayola
 - 2.1.** Técnica de la escayola
 - 2.2.** Anteproyecto. Maqueta de trabajo
 - 2.3.** Representación final con tiempo finito
- × **3.** Representación en Escala 1/1. Ejercicio Señalización
 - 3.1.** Proyectos a escala real
 - 3.2.** Planning y ejecución

3.3. Presentación y concurso

- × 4. Representación en 4 dimensiones. ejercicio Vídeo
 - 4.1. Iluminación de espacios
 - 4.2. Proyecto unificado con "Recursos Audiovisuales" de 2º de Grado

Metodología docente y actividades formativas

- × Las clases son eminentemente de carácter práctico, en las que se aprenderán las técnicas básicas para reproducir y representar objetos y espacios dentro del contexto del proceso de diseño.
- × Los contenidos de tecnología serán los que son propios del conocimiento de los materiales y sus procesos de trabajo para la correcta manipulación y utilización para la representación y presentación de los ejercicios. La referencia constante al proyecto representado fomentará los conocimientos técnicos necesarios para dar el salto a las diferentes escalas.
- × Los alumnos elaborarán a lo largo del curso un portafolio personal donde hay que aparezcan documentadas gráficamente todas las maquetas y los procesos técnicos utilizados para su realización. El portafolio será consultado por los profesores durante el curso para hacer el seguimiento del trabajo de los estudiantes y se deberá entregar a final de curso para su evaluación.
- × Las diferentes técnicas de representación (no necesariamente maquetas y prototipos) serán evaluadas de forma paralela, expresamente en la fase de proyecto (anteproyecto).

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases Teóricas
 - ECTS:** 20%
 - Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Clases magistrales y resolución de problemas en grupos combinados.
 - Competencias:** CE3, CE8.
- × Prácticas experimentales
 - ECTS:** 15%
 - Metodología de enseñanza / aprendizaje:** Ejercicios en el aula y demostraciones experimentales.
 - Competencias:** CE3, CE3.1. CE8, CE8.4.
- × Trabajo de taller
 - ECTS:** 20 %
 - Trabajo autónomo:** Trabajo autónomo o en grupo para el desarrollo del ejercicio de clase. Trabajo teórico, conceptual o de investigación
 - Competencias:** CE3; CE8
- × Trabajo de taller
 - ECTS:** 40 %
 - Trabajo autónomo:** Realización del proyecto en la fase de representación, en

maqueta de trabajo o de presentación

Competencias: CE3, CE3.1, CE8, CE8.4.

✘ Tutorías

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza / aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección del trabajo autónomo.

Competencias: CE3, CE8.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases magistrales

Horas: 8h

Resultados de aprendizaje: CE3.1.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Planteamiento y resolución de ejercicios pautados.

Horas: 32h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE8.

✘ Seguimiento y correcciones parciales de los ejercicios autónomos.

Horas: 32h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1., CE8, CE8.4.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Desarrollo de ejercicios fuera del aula.

Horas: 62h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1., CE8, CE8.4.

✘ Resolución de ejercicios de análisis.

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.1., CE8, CE8.4.

Evaluación

VALORACIÓN DE LA NOTA FINAL Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación generales de la asignatura son la presentación, la representación de los espacios y los objetos, así como la capacidad de utilizar la maqueta como herramienta de trabajo para desarrollar ideas vinculadas al proyecto.

La asistencia al taller y la entrega puntual de todos los trabajos es obligatorio. Las entregas fuera de plazo (un máximo de dos semanas) se valorarán y obtendrán una nota máxima de 5. En caso de no entregar el trabajo en el plazo de dos semanas después de la entrega fijada la nota obtenida será de 0. En este caso no habrá reevaluación.

En caso de obtener una nota inferior a 5, pero superior a 0, en alguno de los trabajos, el alumno tendrá la posibilidad de mejorar el ejercicio y la nota (hasta 5 como máximo) en la fase de reevaluación (final de curso).

Más de 4 ausencias no justificadas en uno de los 2 bloques, se considerará un "no

presentado" en la asignatura.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- × Proyecto nº 1 Presentación anteproyecto
Horas 4h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Proyecto nº 2 Presentación maqueta de trabajo
Horas 4h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Proyecto nº 3 Presentación maqueta trabajo
Horas 5h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Proyecto nº 3 Presentación final
Horas 9h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Recoge portafolios anteriores
Horas 0h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Ejercicio básico con geometría pautada.
Horas 2.25h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1
- × Modelo a E 1: 1 de un pequeño electrodoméstico
Horas 6.75h
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Reproducción de piezas en resina de poliuretano mediante moldes de silicona.
Horas 6.75h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Colada de resina acrílica para hacer una réplica de un modelo.
Horas 6.75h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Introducción a la técnica de manipulación de materiales planos.
Horas 2.25h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Fabricación de un objeto a E1: 1
Horas 4.5h
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4
- × Ejercicio orientado a utilizar la maqueta como una herramienta de trabajo que ayuda a desarrollar ideas asociadas al proyecto.
Horas 6.75h
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

- ✘ Entrega Portafolio ejercicios maquetas y prototipos
Horas 0h.
Resultados de aprendizaje CE3, CE 3.1, CE8, CE8.4

Bibliografía y enlaces 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.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **1ª semana**
Presentación
- ✘ **2ª semana**
Inicio stand
Plan. figura básica cartón pluma
- ✘ **3ª semana**
taller stand
Entrega de proyecto. taller stand
Plan. cafetera
Entrega figura básica cartón pluma
- ✘ **4ª semana**
taller stand
Presentación ejercicio nº2. Presentación ejercicio nº3 escayola
Plan. cafetera
- ✘ **5ª semana**
entrega stand_exposición
colgar portafolio

Inicio ejercicio nº 2 totem

Plan. Taza y plato

× 6ª semana

Entrega anteproyecto. Realización maqueta de trabajo esc. 1/4

Formación de grupos de 4.

Volumen. Figura básica espuma de poliuretano

Entrega 2. Cafetera + taza + plato

× 7ª semana

Entrega proyecto en grupo

taller totem

Volumen. Cuchillo: mango (comprobar ergonomía)

Entrega figura básica espuma de poliuretano

× 8ª semana

Taller totem. Preparación por semana puertas abiertas

Volumen. Cuchillo: mango

Molde para hacer reproducción

× 9ª semana

Taller ex nº2 totem. Taller ex nº 3 escayola

Volumen. Colada resina, hoja cuchillo y acabados

× 10ª semana

Taller ex nº2 totem

Construcción presentación totem. Día de puertas abiertas. 22 de abril

Volumen. Colada resina, hoja cuchillo y acabados

× 11ª semana

Colgar portafolio ejercicio nº2

Corrección anteproyecto. Taller ejercicio nº 3 escayola

Realización ejercicio nº3 escayola

Volumen. Colada resina, hoja cuchillo y acabados

Introducción maquetas y experimentación. ejercicio fachada

× 12ª semana Taller ex nº 3. Escayola

Taller ex nº 4. Iluminación

Maquetas y experimentación. fachada

entrega cuchillo

× 13ª semana

Entrega ejercicio nº3 escayola

Realización maqueta de trabajo ejercicio nº4. Entrega video de trabajo

Maquetas y experimentación. fachada

× 14ª semana

Taller ejercicio nº 4

Maquetas y experimentación. fachada

× 15ª semana

Entrega maqueta ejercicio nº4. iluminación

Taller ejercicio nº 4
Maquetas y experimentación. fachada

× 16ª semana

Taller ejercicio nº 4
Entrega ejercicio fachada
Entrega de portafolio de toda la asignatura. individual

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de material y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear anteproyectos de diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.

Resultados del aprendizaje

- × **CE8.4** Usar adecuadamente los conceptos básicos de antropometría, fisiología de la percepción visual y ergonomía en el planteamiento y desarrollo de proyectos de diseño.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Materiales i Técnicas de Construcción

La asignatura pretende transmitir los conocimientos necesarios de la tecnología en el interiorismo para que el diseñador pueda realizar con éxito su proyecto.

Hablamos de sistemas constructivos y criterios tecnológicos para que el alumno vaya desarrollando una comprensión de la tecnología general, una idea del lenguaje de la tecnología.

El objetivo es conocer cuáles son las posibilidades y los límites de la construcción, para que el alumno pueda utilizar sus conocimientos en cualquier proyecto o encargo.

Código

200662

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Tecnología

Profesorado

[Cristina Subías](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

En las asignaturas de primero se podría incluir información sobre los conocimientos mínimos necesarios para cursar la asignatura, como consejos sobre qué temas repasar

Contenidos de la asignatura

1. Sistemas constructivos en el espacio arquitectónico: técnicas y materiales: se muestra una amplia selección de sistemas constructivos y materiales. A partir de aquí el alumno debe ser capaz de entender altas tecnologías que se encuentre en su vida profesional.

Se harán ejercicios sobre unas situaciones dadas como son una vivienda y/o espacio de trabajo.

Se tratarán diferentes temas, desde cierres de los espacios, hasta materiales de revestimientos de paredes, techos, pavimentos, carpinterías, vidrios, etc.

2. El confort en el espacio interior: analizaremos y explicaremos los criterios y las técnicas para un buen control de tres tipos de confort en el interior: el confort climático, el confort acústico y el confort lumínico. Tanto en el cálculo como en el diseño, el alumno deberá ser capaz de resolver la adaptación de un local a un uso determinado. En cada proyecto se debería hacer una idea aproximada de cómo utilizar la luz, el clima y el sonido, para llegar a tener un diseño confortable para esta situación. Se hablará de aislamiento y acondicionamiento acústico, acondicionamiento térmico, luz natural y artificial.

Metodología docente y actividades formativas

- ✘ Clases teóricas y visualización de ejemplos para ilustrar los contenidos de la asignatura.
- ✘ Clases prácticas relacionadas con la representación de las técnicas explicadas: desarrollo individual de ejercicios y / o proyectos en relación a los contenidos de las sesiones teóricas.
- ✘ Controles escritos y entregas prácticas periódicas de los contenidos impartidos en las clases.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ La obra visita la escuela
Hores: 2h 30m
Resultats d'aprenentatge: CT12

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Actividad 1 bloque 1 (espacio interior)
Horas: 2h 30m
Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
- ✘ Actividad 2 bloque 1
Horas: 2h 30m
Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
- ✘ Actividad 3 bloque 1
Horas: 2h 30m
Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
- ✘ Actividad 4 bloque 1
Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 5 bloque 1

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 1 bloque 2 (confort térmico)

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 1 bloque 3 (confort acústico)

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 2 bloque 3

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 3 bloque 3

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 4 bloque 3

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 1 bloque 4 (confort lumínico)

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 2 bloque 4

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 3 bloque 4

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

✘ Actividad 1 bloque 5 (confort lumínico)

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Actividad 2 bloque 5

Horas: 2h 30m

Resultados d aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8,CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Visualización diversos documentales sobre confort

Horas: 4h

Resultados d aprendizaje: CT13

- ✘ Resolución de detalles constructivos

Horas: 20

Resultados d aprendizaje: CT9, CT10, CT12, CT19, CT20

Evaluación

Evaluación continua según criterios:

- ✘ El 50% de la nota de los ejercicios dibujados que se pedirán cada uno a su tiempo.
- ✘ El 40% de la nota de una o más de una evaluación de conocimientos teóricos, la fecha de la/s cual/es se avisará con tiempo
- ✘ El restante 10% de la nota total se obtendrá del seguimiento que realice el estudiante de la asignatura así como de su asistencia.

Criterios de evaluación:

- ✘ No se evaluará al estudiante que no haya realizado el 80% de los trabajos.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Actividades bloque 1: detalles constructivos y control teórico

Horas 3h

Resultados de aprendizaje CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Actividades bloque 2: detalles constructivos y control teórico **Horas** 3h

Resultados de aprendizaje CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Actividades bloque 3: detalles constructivos y control teórico

Horas 3h

Resultados de aprendizaje CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Actividad 1 bloque 4: detalles constructivos y control teórico

Horas 3h

Resultados de aprendizaje CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

- ✘ Resto de actividades de todos los bloques

Resultados de aprendizaje CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10,

CT12, CT13, CT20

Bibliografía y enlaces web

Revistas:

- × *Tectònica*
- × *Constructiva*
- × *Detail*
- × *Detail Praxis* (monogràfics, fusta, pedra, formigó...)

Libros:

- × W.Nutsch. ***Manual de construcción detalles de interiorismo.***
Ed. GG
- × Miguel Payà. ***Aislamiento térmico y acústico.***
Monografías Ceac de la Construcción.
- × Ignacio Paricio. ***La construcció de l'arquitectura.***
ITEC
vol.1 - *Les tècniques*
vol.2 - *Els elements*
vol.3 - *La composició*
- × Brian Edwards. ***Guía bàsica de la sostenibilidad.***
Ed. GG
- × R.Araujo. ***La arquitectura como técnica 1. Superficies.***
ATC Ediciones. Madrid 2007
- × D.Gauzin-Müller. ***Arquitectura ecológica.***
Ed. Gustavo Gili, Bcn 2002
- × F.Javier Neila González. ***Arquitectura bioclimàtica en un entorno sostenible.***
Ed. Munillalería
- × Cesar Bedoya Frutos, Fco.Javier Neila González. ***Técnicas arquitectónicas constructivas de acondicionamiento ambiental.***
Ed. Munillalería.
- × ***Diccionari visual de la Construcció.***
Baixar de la web del Departament de Territori i Sostenibilitat de la Generalitat
- × Paola Bressan. ***Los colores de la luna. Cómo vemos y por qué.***

Programación de la asignatura

La programación se desarrollará según lo expuesto en los apartados 5 y 6, a lo cual habrá que añadir las actividades y entregas que se detallan a continuación

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Actividad:** La obra visita la escuela
Lugar: Eina **Material:** Taller en la escuela **Resultados de aprendizaje:** CT12
- × **Actividad:** Vista varios documentales sobre confort
Lugar: Eina
Material: audiovisuales
Resultados de aprendizaje: CT13
- × **Actividad:** Vista ejemplos
Lugar: Eina
Material: audiovisuales
Resultados de aprendizaje: CT12

LLIURAMENTS

- × **Semana 2**
Actividad 1 bloque 1
Lugar: Eina
Material: en papel formato DIN-A3 **Resultados de aprendizaje:** CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
- × **Semana 3**
Actividad 2 bloque 1
Lugar: Eina
Material: en papel formato DIN-A3
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
- × **Semana 4**
Actividad 3 bloque 1
Lugar: Eina
Material: en papel formato DIN-A3
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
- × **Semana 5**
Actividad 4 bloque 1
Lugar: Eina
Material: en papel formato DIN-A3
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
- × **Se informará de la fecha la 1ª semana de clase**
Actividad bloque 1
Lugar: Eina
Material: Entrega en papel formato DIN-A3
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20
- × **Semana 7**
Actividad 1 bloque 2

Lugar: Eina **Material:** en papel formato DIN-A3

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana 8**

Actividad 2 bloque 2

Lugar: Eina

Material: en papel formato DIN-A3

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana 9**

Actividad 3 bloque 2

Lugar: Eina

Material: en papel formato DIN-A3

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Se informará de la fecha la 1ª semana de clase**

Actividad bloque 2

Lugar: Eina

Material: Entrega en papel formato DIN-A3

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana 11**

Actividad 1 bloque 3

Lugar: Eina

Material: en papel formato DIN-A3

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Se informará de la fecha la 1ª semana de clase**

Actividad bloque 3

Lugar: Eina

Material: Entrega en papel formato DIN-A3

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Semana 13**

Actividad 1 bloque 4

Lugar: Eina

Material: Archivo pdf en intranet

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Se informará de la fecha la 1ª semana de clase**

Actividad bloque 4

Lugar: Eina

Material: Entrega en papel formato DIN-A3

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT13, CT20

× **Se informará de la fecha la 1ª semana de clase**

Actividad Controles teóricos

Lugar: Eina

Material: Pruebas escritas

Resultados de aprendizaje: CT9, CT12, CT16, CT20

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

- × **CE1.5** 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.
- × **CE1.6** Aportar soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación
- × **CE1.7** Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear verosímilmente anteproyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.
- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.
- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje

- × **CE7.3** Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales
- × **CE7.5** Definir las tecnologías de construcción e instalaciones necesarias para dar viabilidad a proyectos de diseño de interiores

Competencia

- × **CE20** Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.
- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones
- × **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.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las cualidades formales del entorno material y visual.
- × **CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Modelado de Objetos

La técnica informática en el diseño de producto ha acontecido una herramienta imprescindible tanto para el diseñador como para el receptor del proyecto.

El conocimiento de programas de modelado por parte del diseñador nos aporta la posibilidad de estudiar los volúmenes y superficies de un diseño, previamente a la fabricación de un prototipo o maqueta.

Del mismo modo, nos sirven como instrumento a partir del cual se pueden llevar a cabo las siguientes acciones:

- ✘ Realizar impresiones 3d o maquetas a escala.
- ✘ Ejecutar simulaciones de resistencia y comportamiento de los objetos, así como estudiar sus propiedades físicas y volumétricas.
- ✘ Traspasar información y documentación técnica al fabricante o editor del proyecto, facilitando así, la transferencia entre la fase técnica y constructiva de un producto.
- ✘ Comunicar eficazmente los contenidos conceptuales y técnicos del proyecto mediante simulaciones virtuales y complementando diferentes apoyos informáticos. Hacer entender nuestras ideas y reforzar los puntos fuertes de un producto al receptor o cliente.

Los objetivos de la asignatura son los siguientes:

- ✘ Lograr la capacidad de representar volúmenes y superficies a partir de medios informáticos.
- ✘ Adquirir el dominio de los siguientes programas informáticos: SolidWorks, Bunkspeed, y Photoshop y de cómo se pueden complementar para elaborar imágenes virtuales y representar mejor los contenidos de un proyecto. Controlar las extensiones de los archivos de los programas trabajados y las relaciones de exportación e importación de documentos.
- ✘ Introducir a los alumnos en el modelado avanzado intermediando el uso de las superficies y sketch 3d.
- ✘ Adquirir la capacidad de realizar animaciones y simulaciones de movimiento de los componentes de un producto -o varios elementos- para estudiar su comportamiento.
- ✘ Ser autodidactas en el aprendizaje e investigación de nuevas herramientas y aplicaciones informáticas que nos puedan ser útiles para nuestro proceso de trabajo.
- ✘ Trabajar técnicas de presentación y complementar las herramientas informáticas

con nuestras capacidades comunicativas y de discurso.

Código

200663

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Informatica aplicada

Profesorado

[Francesc Crous](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Se recomienda haber superado las asignaturas Recursos Informáticos y Informática aplicada al diseño de espacios y volúmenes

Contenidos de la asignatura

Contenido de modelado avanzado de superficies y representación de volúmenes en entornos foto-realistas.

###BLOQUE I: SOLIDWORKS

- × Tema 1. Sketch 3D
- × Tema 2. Recubrimientos avanzados
- × Tema 3. Perspectiva general de superficies
- × Tema 4. Curvas y Splines
- × Tema 5. Modelado híbrido de superficies y sólidos
- × Tema 6. Técnicas avanzadas de diseño
- × Tema 7. Relaciones de posición en ensamblajes
- × Tema 8. Modelado avanzado de superficies
- × Tema 9. Animaciones con Motion Manager

###BLOQUE II: RENDERIZACIÓN Técnicas de representación mediante Bunkspeed: importación de archivos, creación de escenas, ajustes de iluminación, edición de bibliotecas de materiales y transferencia de capas en programas de retoque fotográfico.

###BLOQUE III: RETOQUE FOTOGRÁFICO Profundizar en el uso de Photoshop para el ajuste de renders en entornos foto-realistas: gestión del histograma, control de las capas

de nivel y de ajuste para la transferencia de imágenes y máscaras importadas directamente desde un software de renderización.

###BLOQUE IV: MODELADO 3D PARA LA FABRICACIÓN ADITIVA Introducción de conceptos básicos para la conjunción del trabajo de modelado 3D y su correspondiente fabricación mediante el uso de impresoras 3D.

Metodología docente y actividades formativas

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se realizará con una explicación al inicio de cada sesión donde se presentarán los contenidos y las técnicas con las cuales lograr los objetivos de cada sesión.

Seguidamente se aplicarán los conocimientos en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad vendrá acompañada de las explicaciones pertinentes. Las actividades podrán ser desarrolladas durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o bien requerir trabajo autónomo del alumno fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas). Habrá un trabajo final de carácter propio e individual que se realizará como actividad supervisada y autónoma, y que se entregará a final de curso.

Las actividades formativas tendrán una duración de 75 horas, y estarán fundamentadas en la aplicación y síntesis de los procedimientos informáticos adquiridos en las clases teóricas y los seminarios.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases Teóricas: Clases magistrales: conceptos clave y procedimientos generales de la informática aplicada.

Horas: 25h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.5

✘ Tutoriales de programas. Introducción a las características específicas de cada programa informático y pautas para el auto-aprendizaje.

Horas: 25h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.5

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Taller: Ejercicios en el aula con asistencia y resolución de las dificultades en la aplicación de los diferentes recursos utilizados.

Horas: 25h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Realización de ejercicios: Trabajo autónomo: realización de ejercicios de aplicación y síntesis de procesos informáticos.

Horas: 75h

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.5

Evaluación

Modalidades de evaluación

La evaluación se realizará valorando las actividades presenciales, las actividades autónomas realizadas durante el curso y mediante un examen final de obligada presencia que englobará todos los temas tratados en las clases.

- ✗ Cada actividad tendrá un valor concreto para la nota final.
- ✗ La nota del examen, puede hacer aprobar o suspender la asignatura.
- ✗ Un ejercicio no presentado puede hacer suspender la asignatura entera.
- ✗ No se evaluará al estudiante que no haya entregado todos los ejercicios y el examen, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias.
- ✗ Al margen de cada proyecto en concreto, se valorará la participación de cada alumno en el desarrollo global del semestre.
- ✗ Cada actividad vendrá acompañada de un enunciado y de material didáctico para su correcta resolución.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación que se presentan a continuación son de cariz genérico. Cada una de las actividades y ejercicios que se realicen durante el transcurso de la asignatura, irá acompañada de unos objetivos y unos criterios de evaluación concretos.

1. Contenidos

Se valorarán partiendo del logro de los objetivos generales, intermediando:

- ✗ Ejercicios, proyectos
- ✗ Exámenes
- ✗ Intervención en la clase

2. Procedimientos

Se valorarán a partir de los objetivos generales de la asignatura con los siguientes parámetros:

- ✗ Procedimiento seguido por el alumno
- ✗ Cómo trabaja y cómo aplica los conocimientos
- ✗ La comprensión y asimilación de los contenidos
- ✗ Presentación física de los trabajos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✗ Entrega Ejercicio: 1. Sketch 3D, Curvas y Splines
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51
- ✗ Entrega Ejercicio: 2. Recubrimientos avanzados
Horas: 5h
Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51
- ✗ Entrega Ejercicio: 3. Perspectiva general de superficies

Horas: 5h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 4. Modelado híbrido de superficies y sólidos

Horas: 5h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 5. Técnicas avanzadas de diseño

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 6. Relaciones de posición en ensamblajes

Horas: 5h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 7. Modelado avanzado de superficies

Horas: 5h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Entrega Ejercicio: 8. Animaciones con Motion Manager

Horas: 5h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

- × Examen Final

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.5, CE9.7, CE5, CE5.3, CT.51

Bibliografía y enlaces web

Tutoriales nivel avanzado

- × Modelado 3D: *SolidWorks Office Premium "Advanced Surfaces Modeling"*.CIM Works
- × Modelado 3D: *SolidWorks Office Premium "Temas avanzados de SolidWorks"*.CIM Works

Webs de interés

- × www.solidworks.es
- × www.solidthinking.com
- × www.autodesk.com
- × www.students.autodesk.com
- × www.doschdesign.com
- × www.cdtexture.com
- × www.dosch3d.com
- × www.turbosquid.com
- × www.evermotion.com
- × www.cgarchitect.com
- × www.solidworksgallery.com

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× **Semana:** 1 y 2

Actividad: Clase magistral y Taller 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 3 y 4

Actividad: Clase magistral y Taller 2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 5 y 6

Actividad: Clase magistral y Taller 3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 7 y 8

Actividad: Clase magistral y Taller 4

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 9 y 10

Actividad: Clase magistral y Taller 5

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 11 y 12

Actividad: Clase magistral y Taller 6

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 13 y 14

Actividad: Clase magistral y Taller 7

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 15 y 16

Actividad: Clase magistral y Taller 8

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 17

Actividad: Clase magistral y repaso general

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 18

Actividad: Examen y Entrega Final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

× **Semana:** 19

Actividad: Evaluación / tutoría final

Lugar: EINA

Material: -

Resultados d aprendizaje: CE3, CE3.9, CE9, CE9.4, CE9.7, CE5, CE5.3, CT5

ENTREGAS

× **Semana:** 2

Actividad: Entrega Ejercicio 1

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 4

Actividad: Entrega Ejercicio 2

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 6

Actividad: Entrega Ejercicio 3

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 8

Actividad: Entrega Ejercicio 4

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 10

Actividad: Entrega Ejercicio 5

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 12

Actividad: Entrega Ejercicio 6

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 14

Actividad: Entrega Ejercicio 7

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 16

Actividad: Entrega Ejercicio 8

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

× **Semana:** 18

Actividad: Examen y Entrega Final

Lugar: EINA

Material: Digital

Resultados d aprendizaje: CE3.9, CE9.4, CE9.7, CE5.3

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultado de aprendizaje

- × **CE3.9** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia

- × **CE.5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultado de aprendizaje

- × **CE5.3** Representar superficies, espacios y modelar objetos haciendo uso de los programas informáticos.

Competencia

- × **CE9** Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.

Resultado de aprendizaje

- × **CE9.4** Distinguir los diferentes tipos de programas de informática aplicados al diseño y reconocer sus características y funciones.
- × **CE9.5** Modelar digitalmente objetos con tres dimensiones, cambiar parámetros y producir planos acotados.
- × **CE9.7** Representar espacios con dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Prácticas Externas

Las prácticas académicas externas constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes universitarios y supervisada por las universidades, el objetivo de las cuales es permitirlos aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en su formación académica, y así favorecer la adquisición de competencias que los preparen para el ejercicio de actividades profesionales, faciliten su ocupabilitat y fomenten su capacidad emprendedora.

Con la realización de las prácticas académicas externas se pretenden lograr los fines siguientes:

a. Contribuir a la formación integral de los estudiantes complementando su aprendizaje teórico y práctico. b. Facilitar el conocimiento de la metodología de trabajo adecuada a la realidad profesional en que los estudiantes tienen que operar, contrastando y aplicando los conocimientos adquiridos. c. Favorecer el desarrollo de competencias técnicas, metodológicas, personales y participativas. d. Obtener una experiencia práctica que facilite la inserción al mercado de trabajo y mejore su ocupabilitat futura. e. Favorecer los valores de la innovación, la creatividad y la emprendeduría.

Código

200695

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

a

Materia

Prácticas externas

Profesorado

[Georgina Curto Rex](#)

Apoyo a la docencia

[Carles Pibernat](#)

Idiomas

Prerrequisitos

Para cursar las Prácticas externas hay que tener superados todos los créditos correspondientes a las

asignaturas de primero y un mínimo de 120 créditos de los tres primeros cursos.

Contenidos de la asignatura

- ✘ Conocimiento del entorno profesional y ponderación de las diferentes capacidades y perfiles profesionales.
- ✘ Trabajo de prácticas de diseño realizadas en estudios profesionales, empresas e instituciones.
- ✘ Descripción y memoria de la experiencia realizada.

Metodología docente y actividades formativas

Las prácticas externas curriculares tienen una duración de 125h correspondientes a los 5 credits previstos al Plan de estudios de Grado en Diseño.

Se dispone actualmente de 113 convenios de prácticas en diseño en empresas, instituciones y estudios o agencias profesionales.

Para la realización de las prácticas externas, la universidades suscribirá convenios de cooperación educativa con las entidades colaboradoras y tienen que fomentar que estas sean accesibles para la realización de prácticas de estudiantes con discapacitado procurando la disposición de los recursos humanos, materiales y tecnológicos necesarios que aseguren la igualdad de oportunidades.

Los convenios tienen que establecer el marco regulador de las relaciones entre el estudiante, la entidad colaboradora y la universidad. En sus estipulaciones básicas o en los anexos que las desplieguen tienen que integrar como mínimo:

a. El proyecto formativo objeto de la práctica a realizar por el estudiante. b. El régimen de permisos a que tenga derecho de acuerdo con la normativa vigente. c. Las condiciones de rescisión anticipada de la práctica en caso de incumplimiento de sus términos. d. Si se tercia, el régimen de suscripción y pago de seguros, tanto de accidentes como de responsabilidad civil.

Para la realización de las prácticas externas los estudiantes cuentan con un tutor de la entidad colaboradora y un tutor académico de la universidad.

Los horarios de realización de las prácticas se tienen que establecer de acuerdo con sus características y las disponibilidades de la entidad colaboradora. Los horarios, en todo caso, tienen que ser compatibles con la actividad académica, formativa y de representación y participación desarrollada por el estudiante a la universidad

Evaluación

1. El tutor de la entidad colaboradora tiene que hacer y tiene que remitir al tutor académico de la universidad un informe final, cuando concluyan las prácticas, que recoja el número de horas realizadas por el estudiante y en el cual puede valorar los aspectos

referidos siguientes, si se tercia, tanto a las competencias genéricas como las específicas, previstas en el proyecto formativo correspondiente:

a. Capacidad técnica. b. Capacidad de aprendizaje. c. Administración de trabajos. d. Habilidades de comunicación oral y escrita. En el caso de estudiantes con discapacitado que tengan dificultades en la expresión oral, se tiene que indicar el grado de autonomía para esta habilidad y si requiere algún tipo de recurso técnico y/o humano para esta habilidad. e. Sentido de la responsabilidad. f. Facilidad de adaptación. g. Creatividad e iniciativa. h. Implicación personal. y. Motivación. j. Receptividad a las críticas. k. Puntualidad. l. Relaciones con su entorno laboral. m. Capacidad de trabajo en equipo. n. Aquellos otros aspectos que se consideren oportunos.

2. El estudiante tiene que elaborar y hacer entrega al tutor académico de la universidad de una memoria final, a la conclusión de las prácticas, en la cual hay de figurar, entre otros, los aspectos siguientes:

a. Datos personales del estudiante. b. Entidad colaboradora dónde ha realizado las prácticas y lugar de ubicación. c. Descripción concreta y detallada de las tareas, trabajos desarrollados y departamentos de la entidad a los cuales ha sido asignado. d. Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y las competencias adquiridos en relación con los estudios universitarios e. Relación de los problemas planteados y el procedimiento seguido para su resolución. f. Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas. g. Evaluación de las prácticas y sugerencias de mejora.

3. A petición de cualquier de las partes se puede solicitar la presentación de un informe intermedio por parte del estudiante o la empresa.

4. Las competencias de esta materia serán evaluadas mediante la valoración de las sesiones de orientación [30%], el informe avaluatiu de la empresa [30%] y la memoria presentada por el estudiante. [40%].

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

✘ **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

✘ **CE11.9** Reconocer las calidades y habilidades personales desarrolladas a lo largo de la carrera y relacionar, mediante un texto de intenciones, las aspiraciones laborales con el entorno económico, empresarial e institucional.

✘ **CE11.10** Describir el papel asignado al diseño y su lugar y funcionamiento dentro de la estructura donde se realiza la práctica

Competencia

- × **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE13.4** Adaptarse a las condiciones de trabajo y ejecutar tareas en el marco del trabajo profesional autónomo o en las organizaciones empresariales e institucionales externas.

Competencia

- × **CE15** Demostrar que se dispone de conocimientos sobre el marco legal en el cual se desarrollan las actividades de diseño: modelos de contratación, registro de patentes, marcas, derechos de autor, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE15.4** Distinguir los mecanismos contractuales, legales y jurídicos utilizados por el estudio, empresa o institución donde se realiza la práctica

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Procesos de Innovación y Diseño de Producto

La innovación en el proceso de desarrollo de un nuevo producto implica la implementación de cambios significativos en su diseño y metodología productiva, además de en el marketing utilizado para su comercialización. Aspectos a adoptar tanto por el propio diseñador de producto como por la organización de la empresa productora, con el firme objetivo de mejorar los resultados finales. Es por ello que el fin de ésta asignatura radica en otorgar al alumno los conocimientos necesarios para la comprensión de diferentes procesos de innovación vinculados al diseño de producto, así como su valor social, medio ambiental, empresarial y cultural que éste objetivo envuelve. Un objetivo que será cumplido mediante el estudio conceptual de la materia, además del análisis de casos reales, precedentes y actuales.

Objetivos de la asignatura:

- ✘ Gestión de la Innovación
- ✘ Compresión de la Innovación como una ventaja competitiva empresarial
- ✘ Proporcionar al alumnado una visión cercana de la capacidad innovación productiva y material actual, con posibilidades de ser aplicada al desarrollo de nuevos productos.
- ✘ Aportar el conocimiento de nuevos métodos productivos y las diferentes metodologías creativas para el diseño de nuevos productos
- ✘ La aplicación de los conocimientos teóricos estudiados, en proyectos propios y personales.

Código

200696

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Oriol Ventura](#)

Idiomas

Inglés Castellano Catalán

Prerrequisitos

Haber cursado las asignaturas relacionadas con el diseño de producto

Contenidos de la asignatura

INTRODUCCIÓN

- × ¿Qué es la Innovación?
- × Introducción de la Innovación a nivel nacional e internacional
- × Tipos de Innovación, y cómo distinguirlos
- × MicroInnovación
- × Breve Historia de la Innovación
- × Ejemplo práctico: Proyectos históricos e innovadores

INNOVACIÓN SOCIAL

- × Los inicios conceptuales, I+D+i
- × Indicadores de aceptación
- × Innovación; cuestión Moral y Política
- × Ejemplo Práctico; Las TIC

GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN EMPRESARIAL

- × La empresa innovadora
- × Pros y Contras de la actividad Innovadora en la gestión empresarial
- × Políticas de Innovación
- × Ejemplo Práctico: Estudio de algunas Empresas Innovadoras

EL DISEÑO Y LA INNOVACIÓN

- × El diseñador, la Innovación y la gestión empresarial
- × Ejemplo Práctico: Estudio de algunos Proyectos Innovadores

DISEÑO SOSTENIBLE E INNOVADOR

- × Eco-eficiencia
- × Metodología de Eco-Diseño
- × Análisis del Ciclo de Vida
- × Ejemplo práctico: [Eco-Diseño Innovador](#)

Metodología docente y actividades formativas

- × Clases Teóricas

- × Debates en grupo
- × Trabajos en grupo
- × Vistas programadas
- × Elaboración de proyectos
- × Presentación Final de los proyectos

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Clases teóricas
- × Presentación de ejemplos prácticos
- × Sesiones de tutoría

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Elaboración del Proyecto Individual
- × Visitas Programadas
- × Debates en grupo

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Presentación Final de los proyectos

Evaluación

Se aplicará un sistema de Evaluación Continua, en el que se tendrá en cuenta el conjunto de actividades desarrolladas a lo largo de la asignatura, además de la participación activa del alumnado en cada actividad programada.

Se evaluará:

- × La asistencia a clase, requisito indispensable para la evaluación continua. El alumno que no supere el 80 % de asistencia a clase no podrá optar a este tipo de evaluación. El valor de la calificación total de éste apartado, será del 30%.
- × El conocimiento de los conceptos explicados en clase mediante los correspondientes trabajos prácticos:
individuales , 40 % de la calificación total
en grupo , 30 % de la calificación total
- × Para poder hacer media entre estas tres actividades evaluables, el alumno deberá obtener un mínimo 4 sobre 10, en cada una. En la actividad que no se supere dicho valor, no contará para media.

Evaluación Final según Convocatoria:

- × El estudiante que no supere el método de Evaluación Continua, podrá optar a una prueba teórica, que se realizará en la fecha de examen propuesta por la secretaria del centro.
- × Únicamente tendrán acceso a esta prueba final, los alumnos que hayan asistido a un mínimo del 80% de clases, además de los casos debidamente justificados.

Bibliografía y enlaces web

- ✗ Steven Johnson, *Where Good Ideas Come From: The Seven Patterns of Innovation*, 2010
- ✗ Tom Kelley & Jonathan Littman, *The Art of Innovation: Success Through Innovation the IDEO way*, 2001
- ✗ Roberto Verganti, *Design Driven Innovation: Changing the rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*, 2009
- ✗ Tim Brown, *Change by Design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*, 2009
- ✗ *Catálogo exposición. Diseño, Visión e Innovación*, Consorcio del Circulo de Bellas Artes, 2008
- ✗ *Manual de Oslo para la Innovación, Guía para la recogida e Interpretación de datos sobre la Innovación*, 3º Edición, 2005

ARTÍCULOS

- ✗ Javier Echavarría, "El manual de Oslo y la Innovación Social", *Revista Arbor – Ciencia, Pensamiento y Cultura*, Julio – Agosto 2008, paginas 600-618
- ✗ Javier De la Cueva, "Innovación y conocimiento libre: Cuestiones morales y políticas", *Revista ISEGORIA – Revista de Filosofía Moral y Política* Nº 48, enero – junio 2013, paginas 51-74
- ✗ José A. López Cerezo y Marta I. González, "Encrucijadas sociales de la Innovación", *Revista ISEGORIA – Revista de Filosofía Moral y Política* Nº 48, enero – junio 2013, paginas 11-24

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✗ **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✗ **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de uno proyecto

Competencia

- ✗ **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✗ **CE2.1** Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un

proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyos calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar comprender los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo el antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.1** Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente al mercado.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.1** Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **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.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.1** Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT16** Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.

- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Procesos de transformación

Procesos de Transformación Industrial se enmarca dentro del ámbito de la tecnología de diseño del producto industrial. La asignatura está enfocada a profundizar en los conocimientos de las principales familias de materiales y sus procesos de transformación. Se analizarán una serie de productos industriales que nos ayudarán a comprender la relación que se establece entre el diseño y la tecnología así como aspectos relacionados con las uniones, ensambladuras y acabados de los materiales. Finalmente estudiaremos objetos que incorporan mecanismos de plegado y transmisión de movimiento, así como sistemas que aportan buenas soluciones a necesidades de diseño

Código

200664

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Tecnología

Profesorado

[Javier Nieto Cubero](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Como que es una asignatura de segundo ciclo, se supone que el alumno tiene conocimientos muy generales de los principales materiales y sus tecnologías de transformación. Aun así, la asignatura se puede cursar sin necesidad de conocimientos previos

Contenidos de la asignatura

1. plástico

- × 1.1 Introducción: Polimerización, *Blends*, Aditivos, Comportamiento mecánico y térmico
- × 1.2 Materiales Plásticos: Termoestables, Termoplásticos, Cauchos, Siliconas, Composites
- × 1.3 Procesos de conformación: espuma, Extrusión, Inyección, Soplado, rotomoldeo, Termoconformado
- × 1.4 Reglas básicas para diseñar piezas de plástico
- × 1.5 Uniones de elementos plásticos
- × 1.6 Acabados de superficie

2. metales

- × 2.1 Tipologías y características generales: metales ferrosos y no ferrosos
- × 2.2 Procesos de transformación
 - × 2.2.1 Trabajo con láminas metálicas: Corte, Plegado, Estirado
 - × 2.2.2 Extrusión
 - × 2.2.3 Forja
 - × 2.2.4 Fundición
- × 2.3 Uniones de elementos metálicos
- × 2.4 Acabados y tratamientos superficiales

3. madera

- × 3.1 Formatos industriales: macizos, tablones manufacturados y chapas
- × 3.2 Curvado de madera: contrachapado y vapor.
- × 3.3 Uniones
- × 3.4 Acabados

4. cerámica

- × 4.1 Tipologías y características generales
- × 4.2 Procesos de transformación: compresión, moldeo, conformación plástica.
- × 4.3 Acabados y tratamientos superficiales

5. vidrio

- × 5.1 Procesos de transformación del vidrio para obtener productos discretos: soplado, prensado, centrifugado.
- × 5.2 Tratamientos del vidrio y acabados superficiales.

6. madera

- × 6.1 Formatos industriales: macizos, tablones manufacturados y chapas
- × 6.2 Curvado de madera: contrachapado y vapor.
- × 6.3 Uniones
- × 6.4 Acabados

Metodología docente y actividades formativas

El curso se organiza en las clases teóricas donde se exponen los temas del curso. Como apoyo al contenido teórico, los alumnos desarrollan una serie de ejercicios prácticos y se visitan empresas de producción industrial. Además, cada alumno tiene que hacer investigación sobre temas que tienen que ver con la relación que se establece en los objetos entre los materiales con los cuales se producen, sus procesos de transformación industrial y sus formas, así como temas relacionados con mecánica y uniones entre las partes de un producto.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× Clases Teóricas

Hores: 40%

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE7.4, C 7.6, CE11.4, CE 11.5

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

× Prácticas experimentales

Hores: 30%

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11,5

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

× Trabajo de investigación y de taller.

Horas: 30%

Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE11.4, CE11,5

Evaluación

× **60% de la nota.**

Exámenes de evaluación que se realizarán a lo largo del curso al final de cada tema tratado.

× **40% de la nota.**

Ejercicios e informes resultado de las prácticas experimentales.

Bibliografía y enlaces 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

× LAURENCE KING, *Manufacturing Techniques for product design*.
Making it. Chris Lefteri, 2007

× A.JACKSON, D.DAY *Manual de la madera, la carpintería y la ebanistería*.
Ed Prado, Madrid, 1998)

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× Sesión: 1

Actividad: Clase Magistral: introducción del curso.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× Sesión: 2

Actividad: Clase Magistral: **Plásticos**

Polimerización, Blends, Aditivos, Plásticos y Polymers.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× Sesión: 3

Actividad: Clase Magistral: **Plásticos** Clasificación de los materiales plásticos según su comportamiento mecánico. Clasificación de los materiales plásticos según su comportamiento térmico.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× Sesión: 4

Actividad: Clase Magistral: **Plásticos**

Resinas fenólicas. Poliéster insaturado. Resina Epoxi.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× Sesión: 5

Actividad: Clase Magistral: **Plásticos**

Composites. Cauchos. Siliconas.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× Sesión: 6

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11, 5

× Sesión: 7

Actividad: Clase Magistral: **Plásticos**

Espumas. Termoplásticos, Extrusión, Inyección, Soplado. Reglas básicas para diseñar piezas moldeadas.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 8

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11, 5

× **Sesión:** 9

Actividad: Clase Magistral: **Plásticos**

Termoplásticos. Reglas básicas para diseñar piezas sopladas.

Lugar: EINA, taller.

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 10

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material plásticos

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11, 5

× **Sesión:** 11

Actividad: Clase Magistral: **Plásticos**

Termoconformado. Rotomoldeo.

Lugar: EINA, taller.

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 12

Actividad: Visita a empresa.

Lugar: Empresa.

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 13

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, taller.

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 14

Actividad: Examen Plásticos.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Sesión:** 15

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, taller.

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11, 5

× **Sesión:** 16

Actividad: Clase Magistral: **Metal**

Materiales metálicos. Procesos de deformación volumétrica: laminar, forjar, extruir, estirar.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material metálicos.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 17

Actividad: Clase Magistral: **Metal**

Materiales metálicos. Procesos de deformación volumétrica: laminar, forjar, extruir, estirar.

Lugar: EINA, taller.

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11, 5

× **Sesión:** 18

Actividad: Clase Magistral: **Metal**

Trabajo con láminas metálicas: operaciones de corte, operaciones de curvado, embutir, troquelar, repulssar.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material metálicos.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 19

Actividad: Clase Magistral: **Metal** Procesos de fundición.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material metálicos.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 20

Actividad: Clase Magistral: **Metal** Uniones de elementos metálicos. Acabados y tratamientos superficiales.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier material metálicos.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 21

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, taller.

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11, 5

× **Sesión:** 22

Actividad: Examen Metales.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Sesión:** 23

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, taller.

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11, 5

× **Sesión:** 24

Actividad: Clase Magistral: **Madera** Formatos industriales: macizos, tablones manufacturados y chapas. Curvo de madera: contrachapado y vapor.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 25

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, taller.

Material: Materiales a concretar según el ejercicio a realizar.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE11.4, CE11, 5

× **Sesión:** 26

Actividad: Clase Magistral: **Madera**

Análisis de sillas fabricadas con madera.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 27

Actividad: Clase Magistral: **Madera**

Uniones madera. Acabados superficiales de la madera.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 28

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 29

Actividad: Examen Madera.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Sesión:** 30

Actividad: Clase Magistral: **Cerámica**

Tipologías y características generales.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier materiales cerámicos.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 31

Actividad: Clase Magistral: **Cerámica**

Procesos de transformación: compresión, moldeo, conformación plástica. Acabados y tratamientos superficiales.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier materiales cerámicos.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 32

Actividad: Clase Práctica: Actividad a concretar.

Lugar: Empresa.

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Sesión:** 33

Actividad: Clase Magistral: **Vidrio**

Procesos de transformación del vidrio para obtener productos discretos: soplado, prensado, centrifugado. Tratamientos del vidrio y acabados superficiales.

Lugar: EINA, aula.

Material: Dossier materiales cerámicos.

Resultados de aprendizaje: CE 3.1, CE1.5, CE1.6, CE1.7, CE7.3, CE 7.4, CE 7.6, CE11.4, CE 11.5

× **Sesión:** 34

Actividad: Examen Cerámica.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

× **Sesión:** 35

Actividad: Entrega notas provisionales. Examen recuperación.

Lugar: EINA, aula.

Material: -

Resultados de aprendizaje: -

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados del aprendizaje

× **CE1.5** 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.

× **CE1.6** Aportar soluciones de diseño alternativas en los usos de materiales y en los procesos de fabricación.

× **CE1.7** Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

× **CE3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear de forma realista anteproyectos de diseño.

Competencia

× **CE7** Demostrar comprender conocimientos básicos sobre los materiales, sus calidades, los procesos y costes de fabricación.

Resultados del aprendizaje

× **CE7.3** Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales

× **CE7.4** Describir los sistemas de transformación industrial de materiales para plantear proyectos de diseño.

× **CE7.6** Definir las tecnologías de transformación industrial y tratamiento de

materiales habituales en el diseño de proyectos de diseño de producto.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE11.4** Aplicar la tecnología adecuada a los materiales y a los procesos de construcción y transformación según criterios resultantes del análisis del entorno económico.
- × **CE11.5** Adaptar el proyecto a las normativas del contexto en el que se plantea.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Propiedades i Usos de Nuevos Materiales para el Diseño

Los materiales constituyen y forman parte de nuestro entorno de vida, le damos formas, los trabajamos, los utilizamos. ¿Cuáles son sus propiedades? ¿Cuál es el proceso que nos trae de la materia al material?

Objetivos formativos:

Estudiar el desarrollo e innovación de los materiales, pasando del material tradicional al ultramaterial. De qué forma la innovación de los materiales cambia el mundo a través del diseño.

Conocer las normas específicas ligadas a las propiedades mecánicas, químicas o térmicas de cada material. Estas normas guiarán los diseñadores para la elección de un material u otro para la elaboración de un proyecto de diseño.

Aprender los principios físicos, químicos que rigen estas normas y cómo se aplicarán a estructuras naturales, vegetales o animales. De este modo innovar con materiales nuevos o reinventar con materiales existentes tiene que ser una decisión conforme el concepto del diseñador y no un efecto de moda.

Experimentar con el material como herramienta principal y primera del proceso de diseño. Proporcionar al estudiante la capacidad de entender los materiales no como una consecuencia final del procedimiento proyectual sino como un instrumento a poder incorporar en la primera etapa del proceso, ya sea como método de exploración de ideas o bien como premisa del proyecto.

Código

200658

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Tecnología

Profesorado

[Cristina Subías](#)

[Rosa Clotet](#)

[Miquel Espinet](#)

[Anna Majó](#)

[Jon Marín](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos oficiales y/o conocimientos necesarios para seguir correctamente la asignatura.

Contenidos de la asignatura

La materia en diferentes escalas

Las claves de la materia: propiedades de base y propiedades de uso.

El color: crear el color – aplicar el color - colores de origen físico.

Importancia del material. Procesos de generación de ideas mediante los materiales.
Materiales como fuente de inspiración.

Materiales:

- × fibras
- × arcillas
- × papel y cartón
- × otros materiales naturales (fibras, madera,...)
- × materiales con base de cemento
- × materiales con base de carbono
- × vidrio
- × polímeros
- × materiales autoadhesivos
- × tintas y pigmentos
- × materiales adaptativos/inteligentes

Procesos de fabricación

Centros tecnológicos, la industria y el mercado.

Visión general de los materiales:

- × sostenibilidad
- × biomimetismo
- × nanotecnología

Metodología docente y actividades formativas

- × Clases teóricas y visualización de ejemplos actuales para ilustrar los contenidos de la asignatura.
- × Visualización de documentales de últimas investigaciones sobre materiales.
- × Visitas de profesionales de diferentes sectores del proceso de producción gráfica.
- × Visita a centro de materiales Materfad.
- × Visita de un investigador del ICMAB en el aula.
- × Visita a un centro tecnológico
- × Aplicación de sistemas de generación de ideas mediante el uso de materiales en primera instancia.
- × Exploración de métodos de investigación que nos puedan ser útiles para el conocimiento de nuevos materiales.
- × Desarrollo de métodos de autoanálisis para evaluar los resultados obtenidos.
- × Trabajo individual y en grupo de un determinado proyecto de investigación focalizado en el uso de nuevos materiales.
- × Desarrollo de proyectos, personales y grupales, en relación a los contenidos de las sesiones teóricas.
- × Presentaciones periódicas de trabajos.
- × Examen sobre los contenidos teóricos impartidos en clase.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × Impresión digital de gran formato
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE1.7. / CE3.1.
- × Materials autoadhesius de gran format **Horas:** 5h
Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE3.1. / CE7.7.
- × El papel como soporte de impresión
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.5. / CE7.3.
- × Fabricación del papel
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.7. / CE7.4.
- × Características técnicas del papel
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.7. / CE7.3.
- × Clasificación de tipo de papel **Horas:** 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.5. / CE1.7. / CE7.3.
- × Soportes y recursos especiales
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE1.7. / CE7.4.
- × Acabados de ennoblecimiento
Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE1.7. / CE7.4.

- × Sostenibilidad en el proceso de producción gráfica

Horas: 6h

Resultados de aprendizaje: CT13

- × Autoedición

Horas: 2

Resultados de aprendizaje: CE1.6. / CE7.7.

- × Visitas de profesionales

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE1.7. / CE.3.1. / CE7.4.

- × Visita a MaterFad

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE1.6 / CE3.5 / CE7.1 / CE7.3 / CE7.4 / CE7.9

- × Visita a un Centro Tecnológico o **Horas:** 4h

Resultados de aprendizaje: CE1.6 / CE3.5 / CE7.1 / CE7.3 / CE7.4 / CE7.9

- × Visita de un investigador del Institut de Ciència de Materials de Barcelona (ICMAB) en el aula. **Horas:** 2,5h **Resultados de aprendizaje:** CE1.6 / C1.7 / CE3.5 / CE7.3

- × Materiales con relación sensorial

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales que favorecen el dinamismo **Horas:** 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales que mediante la luz estimulan la visión

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales piezoeléctricos

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales que estimulan la visión y el tacto

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales que favorecen el confort

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales que estimulan el olfato **Horas:** 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales con relación sensorial

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4

- × Materiales que favorecen la seguridad
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales biodegradables **Horas:** 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales que favorecen la transpiración
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales que favorecen la limpieza
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Materiales que favorecen la unión
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Visitas a centros de materiales/ tecnológicos
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- × Actividad 1 (visualización de documental "construcción de una casa bioclimática)
Horas: 2,5h
Resultados de aprendizaje: CT11 / CT13 / CE7.3 /CE1.6/
- × Biomimetismo (cómo la naturaleza organiza su arquitectura)
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE1.6 / CE1.7 / CE.3.1

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Aplicación de gran formato en el espacio
Horas: 2h
Resultados de aprendizaje: CE.3.1 . / CE7.4 . / CE7.7 . / CT13
- × Trabajo en grupo para el proyecto
Horas: 1h
Resultados de aprendizaje: CE1.6 . / CE1.7 . / CE.3.1
- × Presentaciones y discusiones de los proyectos propuestos **Horas:** 4h
Resultados de aprendizaje: CE1.5 . / CE1.7 . / CE.3.1 . / CE7.3
- × Búsqueda y proyectualización
Horas: 3h
Resultados de aprendizaje: CE1.5 . / CE1.7 . / CE7.4 . / CE7.7
- × Lectura y análisis "Cradle to cradle" **Horas:** 12h
Resultados de aprendizaje: CE3.5
- × Visualización documental "Ríos y mareas: Andy Goldsworthy, trabajando con el tiempo" **Horas:** 2h

Resultados de aprendizaje: CE1.2 / CE3.5 /

- × Visualización documental "Nanotecnología"

Horas: 1h

Resultados de aprendizaje: CE7.3 / CE7.4

- × Clasificación y familias de nuevos materiales

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 , CE7.4

- × Clasificación de sistemas productivos y tecnologías emergentes

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 , CE7.4

- × Ejercicios y técnicas de generación de ideas mediante los materiales

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4

- × Presentaciones públicas de ejercicios

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4

- × Herramientas de autodiagnóstico

Horas: 1,5h

Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 CE7.4

- × Investigar propiedades (madera y hierro)

Horas: 1h

Resultados de aprendizaje: CE.3.1 . / CE7.4 . / CT11

- × Aplicación de un material en un período determinado (la tierra en la arquitectura)

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE1 CE1.5

- × Observación en su entorno del fenómeno de los materiales reflectantes (soporte fotográfico)

Horas: 1h

Resultados de aprendizaje: CE.3.1 . / CE7.4 . / CT11

- × Nuevas tecnologías aplicadas a materiales tradicionales en la arquitectura (madera)

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE.3.1 . / CE7.4 . / CT11

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Investigación

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE1.5 . / CE1.7 . / CE7.4

- × Proyectos y ejercicios

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CE1.6 . / CE1.7 . / CE.3.1 . / CE7.4 . / CE7.7

- ✘ Análisis del espacio y contenidos para aplicar la gráfica
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE1.6 . / CE1.7 . / CE.3.1
- ✘ Investigación sobre materiales, propiedades y comportamientos, en base a la visita al centro de materiales Materfad
Horas: 10h
Resultados de aprendizaje: CE1.6 / CE1.7 / CE7.3 / CE7.4
- ✘ Visualización del documental "Comprar, llençar, comprar (obsolescencia programada)"
Horas: 1,5h
Resultados de aprendizaje: CE1.6
- ✘ Desarrollo de métodos de investigación
Horas: 4h
Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4
- ✘ Proyecto de investigación de un material en fase de investigación / posibles aplicaciones
Horas: 8h
Resultados de aprendizaje: CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3 / CE7.4
- ✘ Investigación (del material nace el proyecto)
Horas: 6h
Resultados de aprendizaje: CE3 / CE3.1 / CE7 / CE7.3 / CE7.4

Evaluación

Evaluación continua a través de los siguientes criterios:

- ✘ Asistencia y participación activa en clase.
- ✘ Presentación y resultado de proyectos, tanto individuales como en grupo, de trabajo supervisado y autónomo.

Criterios de evaluación:

- ✘ No se evaluará aquel estudiante que no haya entregado todos los proyectos y/o hayan realizado los controles teóricos y prueba final, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias debidamente.
- ✘ En caso de ausencia debidamente justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades en las que no haya asistido.
- ✘ La nota final de la asignatura "Propiedades y usos de nuevos materiales" vendrá dada por la media entre la parte común (que representará el 50% de la nota) y la parte específica (que representará el otro 50% de la nota), siempre que las dos notas **sean superiores a 4.**
- ✘ La nota de la parte general de la asignatura será la media de todos los controles teóricos realizados durante el semestre, y si esta nota no llega al aprobado será la

nota del examen de reevaluación, el cual dará opción a una nota máxima de 6 en esta parte.

- ✘ Las notas de las diferentes partes específicas será la que surja de las entregas de investigación y proyectuales, con el tanto por ciento de peso de cada una que estipule el profesor/a inicio de curso
- ✘ Todos aquellos ejercicios entregados fuera de plazo, fuera del canal solicitado o sin los requisitos mínimos de presentación (autoría debidamente indicada, presentación con un nivel adecuado de profesionalidad, textos con una ortografía correcta, etc), se les restará 2 puntos automáticamente.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ Proyecto 1 (parte específica DG y CV) **Resultados de aprendizaje:** CE1.5. / CE1.7. / CE.3.1. / CE7.7.
- ✘ Proyecto 2 **Resultados de aprendizaje:** CE1.5. / CE1.6. / CE1.7. / CE.3.1. / CE7.3. / CE7.4 / CE7.7.
- ✘ Controles teóricos **Horas:** 5 **Resultados de aprendizaje:** CE7 / CE20 / CE21 / CT12 / CT13 / CT17 / CT20
- ✘ Clasificación y familias de nuevos materiales **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- ✘ Clasificación sistemas productivos y tecnologías emergentes **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- ✘ Ejercicio: Ficha técnica materiales **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- ✘ Ejercicio: Investigación orígenes y análisis de los materiales seleccionados **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- ✘ Auto diagnosis **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- ✘ Proyecto de investigación de un material en fase de investigación / posibles aplicaciones **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE 1.5 / CE1.7 / CE3.1 / CE7.3, CE7.4
- ✘ Actividad 1 (documental "construcción de una casa bioclimática") **Horas:** - **Resultados de aprendizaje:** CT11 / CT13 / CE7.3 / CE1.6 /
- ✘ Examen de evaluación 1 **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE7
- ✘ Examen de evaluación 2 **Horas:** 2 **Resultados de aprendizaje:** CE7
- ✘ Trabajo de investigación **Resultados de aprendizaje:** CE7.3 / CE7.4 / CE1.6

Bibliografía y enlaces web

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO A LA TEORÍA DADA EN CLASE A TODOS LOS GRUPOS:

- ✘ Guillermo Aguilar Sahagún. *“El hombre y los materiales”*. Ed.FCE Fondo de cultura económica México.
- ✘ Guillermo Aguilar Sahagún, Salvador Cruz Jiménez, Jorge Flores Valdés. *“Una ojeada a la materia”*. 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 cuna: 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.
- ✘ Javier Peña Andrés. *“Selección de materiales en el proceso de diseño”*. Ediciones CPG 2009
- ✘ S. Kalpakjian, S.R. Schmid. *“Manufactura, ingeniería y tecnología”*. Ed. Pearson Educación, México 2008
- ✘ Janine M. Benyus. *“Biomímesis. Cómo la ciencia innova inspirándose en la naturaleza”*. Ed. Tusquets.

WEBS:

- ✘ <http://www.materialconnexion.com>
- ✘ <http://es.materfad.com/materiales>

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO A LA TEORÍA DADA EN CLASE AL GRUPO DE DISEÑO GRÁFICO Y CREACIÓN VISUAL:

- ✘ 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, Aris. *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.

WEBS DISEÑO DE PRODUCTO:

- × inventables.com
- × materialslibrary.org.uk
- × materia.nl
- × materio.com

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO A LA TEORÍA DADA EN CLASE AL GRUPO DE DISEÑO DE INTERIORES:

- × 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.

Programación de la asignatura

(la programación de la asignatura explicitará las actividades formativas y las entregas, según las tablas siguientes. En este recuadro el profesor puede introducir un texto explicativo de la programación de la asignatura o, si es necesario, hacer referencia a un documento externo que deberá estar en el campus virtual de la asignatura)

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana:** 1
Actividad: Materiales con relación sensorial
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana:** 1 **Actividad:** Materiales que favorecen el dinamismo
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

- × **Semana: 1 Actividad:** Comenzar lectura y análisis "Cradle to cradle".
- × **Semana: 1 Actividad:** Vista documental "Ríos y mareas: Andy Goldsworthy, Trabajando con el tiempo"
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 2 Actividad:** Materiales que mediante la luz estimulan la visión
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 2**
Actividad: Materiales piezoeléctricos
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 3**
Actividad: Materiales que estimulan la visión y el tacto
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 3**
Actividad: Materiales que favorecen el confort
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 3**
Actividad: Materiales que favorecen el confort
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 3**
Actividad: Visita a Materfad
- × **Semana: 4**
Actividad: Materiales que estimulan el olfato
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 4**
Actividad: Materiales con relación sensorial
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

- × **Semana: 5**
Actividad: Materiales que favorecen la seguridad
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 5**
Actividad: Materiales biodegradables
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 6**
Actividad: Materiales que favorecen la transpiración
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 6**
Actividad: Materiales que favorecen la limpieza
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 7**
Actividad: Materiales que favorecen la unión
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 8** **Actividad:** Familias y clasificación de nuevos materiales
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 9** **Actividad:** Sistemas productivos y tecnologías emergentes
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 10**
Actividad: Sistemas productivos y tecnologías emergentes
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana: 11**
Actividad: Ejercicios y técnicas de generación de ideas mediante los materiales
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

- × **Semana:** 11
Actividad: Vista documental "Nanotecnología"
Lugar: EINA
- × **Semana:** 12
Actividad: Visitas a centros de materiales / tecnológicos
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana:** 12
Actividad: Visita de un investigador del Instituto de Ciencia de Materiales de Barcelona (ICMAB) en el aula
Lugar: EINA
- × **Semana:** 13
Actividad: EINAs de auto diagnosis
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana:** 14
Actividad: Proyecto de investigación de un material en fase de investigación / posibles aplicaciones
Lugar: EINA
Material: Audiovisual
Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4
- × **Semana:** 14
Actividad: Visita a un centro tecnológico
- × **TODO EL SEMESTRE:**
Semana: 15
Actividad: Investigación e investigación en materiales, propiedades y comportamientos, en base a la visita al centro de materiales Materfad

ENTREGAS

Parte Diseño Gráfico y Creación Visual:

- × **Semana:** 1 a 9
Actividad: Proyecto 1
Aplicación gráfica real a un espacio
Lugar: EINA
Material: Material digital.
Resultados de aprendizaje: CE1.5. / CE1.7. / CE.3.1.
- × **Semana:** 10 a 15
Actividad: Proyecto 2
Búsqueda de un material
Lugar: EINA

Material: Material digital e impreso.

Resultados de aprendizaje: CE1.5. / CE1.6. / CE1.7. / CE.3.1. / CE7.3. / CE7.4 / CE7.7.

Parte Diseño Producto:

× Semana: 8

Actividad: Ejercicio: Ficha técnica materiales

Lugar: EINA

Material: Material digital.

Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× Semana: 10

Actividad: Ejercicio: Investigación orígenes y análisis de los materiales seleccionados

Lugar: EINA

Material: Material digital e impreso.

Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4.

× Semana: 14

Actividad: Proyecto de investigación de un material en fase de investigación / posibles aplicaciones

Lugar: EINA

Material: Material digital e impreso.

Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4.

Parte Genérica

× Semana: 1

Actividad: Ejercicio 1: "balas de paja, material de construcción bioclimática"

Lugar: EINA

Material: Digital y audiovisual

Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× Semana: 4

Actividad: Examen de evaluación 1

Lugar: EINA

Material: Impresión en papel A3

Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× Semana: 9

Actividad: Examen de evaluación 1

Lugar: EINA

Material: Impresión en papel A3

Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

× Semana: 14

Actividad: Presentación trabajo de grupo

Lugar: EINA

Material: Digital + soporte compuesto del material elegido según proyecto

Resultados de aprendizaje: CE 1.5, CE1.7, CE3.1, CE7.3, CE7.4

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

###Competencias específicas

Competencia

× **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

× **CE1.2** Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios como productos industriales o servicios distinguiendo y valorando sus aportaciones innovadoras.

× **CE1.5** 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.

× **CE1.6** Aportar soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.

× **CE1.7** Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño

Resultados de aprendizaje.

× **CE.3.1** Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear verosímilment de anteproyectos de diseño.

× **CE3.5** Utilizar el lenguaje de los materiales, su significación y sus propiedades expresivas.

Competencia

× **CE7** Demostrar que entiende los materiales, sus cualidades, los procesos y los costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

× **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

× **CE7.3** Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales

× **CE7.4** Describir los sistemas de transformación industrial de materiales para plantear proyectos de diseño

× **CE7.5** Definir las tecnologías de construcción e instalaciones necesarias para dar viabilidad a proyectos de diseño de interiores

- × **CE7.6** Definir las tecnologías de construcción industrial y tratamiento de materiales usuales en el diseño de producto
- × **CE7.7** Usar los recursos que procuran las artes gráficas para el desarrollo de proyectos de diseño
- × **CE7.9** Elegir los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defender oralmente

Competencia

- × **CE20** Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE20.2** Verificar durante el proceso de diseño y demostrar a la presentación, como actúan los principios físicos elementales en objetos y espacios proyectados.

###Competencias transversal

- × **CT9** Capacidad resolutoria y toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CT20** Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Proyectos 1

Después de la introducción al desarrollo de un proyecto de diseño global que se ha realizado en la asignatura Introducción al Proyecto de Diseño de primero, los estudiantes pueden optar a realizar proyectos de sectores específicos que se corresponden con la oferta de menciones del Grado (a excepción de la mención Cultura del Diseño, que tendría una presencia transversal en todos los ámbitos).

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas (fruto del análisis de realidades complejas con el objetivo de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Código

200934

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

a

Materia

Proyectos

Profesorado

[Josep Alemany](#)

[Iñigo Correa](#)

[Ariadna Fàbregas](#)

[Pilar Górriz](#)

[Jo Milne](#)

Idiomas

Castellano Catalán

Prerrequisitos

Todos los ámbitos de proyectos propuestos en Proyectos 1, presuponen la adquisición previa de las competencias del nivel requerido en Introducción al Proyecto de Diseño de primer curso. Además, hay tres ámbitos vinculados a las asignaturas Informática aplicada al diseño de texto e Imagen e Informática aplicada al diseño de espacios y volúmenes que tienen como prerrequisito haber cursado

una de estas dos asignaturas.

Contenidos de la asignatura

- × *Creación visual: serigrafía, linogravado y fotolito* (Jo Milne)
- × *Diseño de elementos de comunicación gráfica* (Pilar Górriz)
- × *Diseño de elementos urbanos: la mesa y el jardín* (Josep Alemany e Iñigo Correa)
- × *Construir y deconstruir el producto. El lenguaje configurador de los objetos de diseño* (Ariadna Fàbregas)

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × **Actividad:** Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados.
ECTS: 5%
Resultados del aprendizaje: CE1, CE2.
- × **Actividad:** Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE7.
- × **Actividad:** Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE5, CE6.
- × **Actividad:** Presentación de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE2, CE6, CE17.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × **Actividad:** Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × **Actividad:** Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE19.
- × **Actividad:** Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para

el desarrollo del proyecto.

ECTS: 45%

Resultados del aprendizaje: CE1, CE2, CE10, CT9, CT10, CT12, CT19.

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. Los profesores harán un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos por medio de una memoria escrita y su defensa oral.

Bibliografía y enlaces web

El/la estudiante dispondrá de una bibliografía específica para cada taller facilitada por el profesor correspondiente

Programación de la asignatura

CREACIÓN VISUAL: SERIGRAFÍA, LINOGRAVADO, Y FOTOLITO (JO MILNE)

La asignatura plantea la introducción al lenguaje gráfico como herramienta de reproducción e interpretación.

La introducción técnica a diferentes procesos (linogravado, serigrafía y fotolitografía) y una breve exposición teórica sobre su utilización por diferentes artistas y diseñadores en el pasado y el presente.

Realización y presentación de un portafolio personal, con ejercicios, investigando y experimentando con los diferentes procesos, y la manipulación y evolución de una imagen a través de la serialización y su desarrollo en un proyecto final.

En el proyecto final se pretende que el estudiante desarrolle un trabajo personal que sea una cartografía de la realidad geográfica del Barrio Gótico de Barcelona incorporando algunos o todos los procesos técnicos en formatos que reflejan una interpretación contemporánea de los formatos antiguos estudiados.

La mayor parte del trabajo se realizará en el taller de "Barra de Ferro". Debido a la necesidad de la maquinaria para desarrollar la especificidad del trabajo, los estudiantes harán los ejercicios en el taller.

Fuera del horario lectivo se pide una dedicación aproximada de 50 horas de investigación de la información, lectura, realización de esbozos, etc. La lectura y visionado de catálogos y la visita a los museos del barrio son importantes para la conceptualización de los contenidos de los trabajos.

DISEÑO DE ELEMENTOS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA (PILAR GÓRRIZ)

- ✘ **Semanas 1-3:** Ejercicios de diseño editorial y resolución de un problema de comunicación basado en un caso real.
- ✘ **Semanas 3-8:** Proyecto de sistema de identidad y campaña. Fase 1, conceptualización y diseño de la imagen gráfica.
- ✘ **Semanas 8-11:** Encargo de una pieza de comunicación para empresa del sector de las artes gráficas. Producción real de la pieza escogida por los alumnos.
- ✘ **Semanas 11-14:** Proyecto de sistema de identidad y campaña. Fase 2, aplicación a diferentes soportes de comunicación digitales e impresos.
- ✘ **Semanas 14-17:** Ejercicio de comunicación visual.

DISEÑO DE ELEMENTOS AMBIENTALES (PARA "DISEÑO DE PRODUCTO" Y "DISEÑO DE INTERIORES") (JOSEP ALEMANY E IÑIGO CORREA)

Ejercicios realizados el curso 2015-2016:

- ✘ Primer ejercicio: Diseño de un banco público (estándar o "ad hoc") a ubicar en un lugar concreto del entorno o del jardín de EINA.
- ✘ Segundo ejercicio: Diseño de un puesto de venta de flores (estándar o "ad hoc") en el tramo correspondiente de la Rambla de Barcelona.

Nota: Los estudiantes se considerarán "presentados" sólo si han entregado los dos ejercicios al final (y en el día fijado) del correspondiente semestre.

CONSTRUIR Y DECONSTRUIR EL PRODUCTO. EL LENGUAJE CONFIGURADOR DE LOS OBJETOS DE DISEÑO (ARIADNA FÀBREGAS)

Este taller es la primera aproximación al mundo del diseño de objetos después de la introducción general que los alumnos han tenido durante el primer curso. El objetivo de este curso es dar al estudiante una visión general del proyecto de diseño de producto y que adquiera las habilidades necesarias para poder llevar a cabo un proyecto con confianza.

La asignatura se desarrollará siguiendo dos líneas de trabajo complementarias: la construcción y la deconstrucción del producto. Por un lado, los estudiantes aprenderán los principios de construcción de las formas tridimensionales aplicadas al diseño de objetos. Este objetivo se consigue desde la metodología de "aprender haciendo", esto es, desde la experimentación con los sistemas de configuración formales, los materiales y las tecnologías. El dibujo y las maquetas serán sus herramientas de trabajo.

Por otra parte, la deconstrucción del producto la utilizaremos como un recurso metodológico para entender el proceso de diseño desde el producto acabado. Analizando los objetos, desmontando los mismos y reconstruyendo de nuevo con la intención de entender cómo están hechos, los detalles técnicos y formales, qué funciones cumplen y a quién van dirigidos o con la intención de utilizarlos para generar nuevas configuraciones que alteren las intenciones del producto original.

El curso pone el foco en el producto para que lo entendemos como un espejo que nos devuelve la imagen de las diferentes capas que lo configuran. Esta metodología capacitará al estudiante para poner en relación las siguientes familias de conceptos que configuran el proyecto:

- × Forma - Estructura
- × Tecnología - material
- × Contexto - Usuario

Al final de curso los estudiantes sabrán evaluar contextos de diseño, usuarios y sus necesidades para generar autoencargos. Darán la forma adecuada a los objetos para resolver las exigencias del proyecto y fabricarán los prototipos del producto ideado.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.
- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.
- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.
- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.
- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.
- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.
- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.
- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Proyectos 2

Después de la introducción al desarrollo de un proyecto de diseño global que se ha realizado en la asignatura Introducción al Proyecto de Diseño de primero, los estudiantes pueden optar a realizar proyectos de sectores específicos que se corresponden con la oferta de menciones del Grado (a excepción de la mención Cultura del Diseño, que tendría una presencia transversal en todos los ámbitos).

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas (fruto del análisis de realidades complejas con el objetivo de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Código

200935

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Proyectos

Profesorado

[Josep Alemany](#)

[Winfried Bährle](#)

[Anna Fuster](#)

[Javier Nieto Cubero](#)

[Iñigo Correa](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Todos los ámbitos de proyectos propuestos en Proyectos 1, presuponen la adquisición previa de las competencias del nivel requerido en Introducción al Proyecto de Diseño de primer curso. Además, hay tres ámbitos vinculados a las asignaturas Informática aplicada al diseño de texto e Imagen e Informática aplicada al diseño de espacios y volúmenes que tienen como prerrequisito haber cursado

una de estas dos asignaturas.

Contenidos de la asignatura

- × *Diseño editorial: el libro y la experiencia de lectura* (Winfried Bährle)
- × *Diseño web y edición digital* (Anna Fuster)
- × *Estrategias creativas y herramientas de diseño de producto* (Javier Nieto)
- × *Interiorismo doméstico y comercial* (Josep Alemany e Iñigo Correa)

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × **Actividad:** Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados.
ECTS: 5%
Resultados del aprendizaje: CE1, CE2.
- × **Actividad:** Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE7.
- × **Actividad:** Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE5, CE6.
- × **Actividad:** Presentación de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE2, CE6, CE17.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × **Actividad:** Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × **Actividad:** Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.
ECTS: 10%
Resultados del aprendizaje: CE19.
- × **Actividad:** Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto.

ECTS: 45%

Resultados del aprendizaje: CE1, CE2, CE10, CT9, CT10, CT12, CT19.

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. Los profesores harán un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos por medio de una memoria escrita y su defensa oral.

Bibliografía y enlaces web

El/la estudiante dispondrá de una bibliografía específica para cada taller facilitada por el profesor correspondiente

Programación de la asignatura

INTERIORISMO DOMÉSTICO Y COMERCIAL (PARA DISEÑO DE INTERIORES) (JOSEP ALEMANY E IÑIGO CORREA)

Ejercicios realizados el curso 2015-2016:

- ✘ Primer ejercicio: Diseño de un espacio interior doméstico (un apartamento de 40 m2.) En la ciudad de Barcelona.
- ✘ Segundo ejercicio: Diseño de un establecimiento comercial situado en planta baja, en un edificio concreto de la ciudad de Barcelona.

Nota: Los estudiantes se considerarán "presentados" sólo si han entregado los dos ejercicios al final (y en el día fijado) del correspondiente semestre.

DISEÑO WEB Y EDICIÓN DIGITAL (ANNA FUSTER)

El objetivo de la asignatura de Proyectos web es dotar al alumno de una visión panorámica del proceso de ideación y diseño de una web: desde el briefing a la maquetación de plantillas básicas en HTML y CSS. De esta manera, una vez terminado el curso, el alumno dispondrá de los conocimientos necesarios para desarrollar un proyecto web completo sencillo.

La primera parte del curso pone énfasis en el conocimiento del medio, sus características específicas y el aprendizaje de las técnicas necesarias para desarrollar un proyecto web. Se llevarán a cabo sesiones teóricas combinadas con la realización de un proyecto sencillo donde se pondrán en práctica los conceptos y técnicas explicados en clase. Aparte de los conceptos técnicos, se introducirán los programas informáticos con los que llevar a cabo los proyectos.

La segunda parte del curso se basará en la realización de un proyecto de diseño web completo, con todas las fases, donde habrá que aplicar los conocimientos aprendidos en

la primera parte. Habrá que realizar el análisis de la web, la propuesta de mejora, el mapa web, los wireframes, la maqueta gráfica y la maquetación de plantillas HTML + CSS.

Paralelamente, cada alumno desarrollará un portafolio personal con un gestor de contenidos (Wordpress) para familiarizarse con el trabajo con este tipo de herramientas y la personalización de plantillas.

En las sesiones presenciales se realizará el seguimiento de cada fase del proyecto con exposiciones públicas en que se discutirán los diferentes aspectos tratados, así como el seguimiento individual y la resolución de dudas técnicas.

El desarrollo de los trabajos en cada fase se realizará el alumno de manera autónoma, ya que dispondrá de los conocimientos de base necesarios para llevarlos a cabo.

Al final del proceso, se hará una presentación de trabajos y evaluación de resultados del proyecto.

Las entregas se llevarán a cabo a través del espacio web de cada alumno siempre que sea posible.

DISEÑO DE LIBROS: EL LIBRO Y LA EXPERIENCIA DE LECTURA (WINFRIED BÄHRLE)

El curso se centra sobre todo en la capacidad práctica de responder ante un proyecto de diseño gráfico, a partir de diseño de libros: su interior, su estética exterior y su encuadernación.

- ✘ Reproducimos la situación de cliente-diseñador y nos guiamos por las preguntas "¿qué necesita el cliente?", "¿Qué espera de mí?" (Análisis del encargo).
- ✘ Planteamos las alternativas de propuesta (conceptualización, "propuesta segura, propuesta atrevida").
- ✘ Definimos el proyecto a partir del feedback a las primeras propuestas y pasamos a la fase de realización. (Organización, planificación).
- ✘ Nos ocupamos básicamente del libro como objeto físico, teniendo en cuenta las condiciones de materiales y procesos de fabricación, sin olvidar las posibilidades de las nuevas tecnologías para libros digitales.

Proyectos principales previstos:

- ✘ Libro de lectura, incluyendo la tipografía de las principales incidencias del interior, el diseño de cubierta, guardas, tapas, estuche
- ✘ Colección de libros de "No-ficción"
- ✘ Libro-objeto personal, que busca enriquecer la lectura con aportaciones gráficas y con el tratamiento experimental de los materiales físicos.

En al menos uno de los proyectos se crea la situación de un encargo real en colaboración con una editorial (o empresa cultural) desde el "briefing" del cliente hasta la presentación de los resultados.

Los proyectos se presentan públicamente, realizados en piezas físicas y con un documento de memoria. Paralelamente a los proyectos nos ocupamos de algunos de los diferentes tipos de lectura según las características del texto y del grupo de lectores y

realizamos pequeños "proyectos ad hoc". Asimismo analizaremos libros impresos y se realizarán ejercicios de selección de tipografía y definición de pautas de texto.

ESTRATEGIAS CREATIVAS Y HERRAMIENTAS DE DISEÑO DE PRODUCTO (JAVIER NIETO)

El objetivo de la asignatura es dotar al estudiante de una visión global del proyecto de diseño y ofrecerle diferentes estrategias creativas, herramientas y métodos para la formalización y toma de decisiones en el diseño de un nuevo producto. Entender la heterogeneidad del proyecto de diseño, sus diferentes enfoques o aproximaciones metodológicas posibles en función del sector, la tipología del proyecto, del cliente o del usuario.

El desarrollo de los proyectos irá acompañado de contenido de carácter teórico / práctico, necesario para la evolución del proyecto en sus diferentes fases, desde la conceptualización hasta la fabricación y comercialización.

El aprendizaje se articulará a través de actividades y proyectos tanto individuales como colectivos y de la puesta en común, y a través de contenido complementario teórico / práctico aplicado directamente al diseño de producto que los estudiantes desarrollarán durante las diferentes etapas del proyecto.

Los conocimientos impartidos se orientarán a técnicas de análisis de contexto, del usuario y de sus necesidades, procesos creativos y de conceptualización, uso del dibujo y las maquetas en el ámbito proyectual, métodos de resolución de problemas, herramientas y estrategias de formalización, materiales y procesos de transformación, detalles constructivos, viabilidad técnica y estructural, requisitos de fabricación, comunicación del proyecto, contexto empresarial, etc.

El curso se articulará a través de tres proyectos, cada uno de ellos con objetivos y estructuras diferentes:

- ✘ Un primer proyecto global que se desarrollará durante toda la asignatura, orientado a promover la autonomía del estudiante, la toma de decisiones y la ejecución de un diseño de principio a fin. Se basará en entregas periódicas (análisis, concepto, proyecto básico y proyecto ejecutivo) y workshops de trabajo intensivo. Carácter individual.
- ✘ Un segundo proyecto de carácter conceptual para promover soluciones creativas, fuertemente vinculado al usuario. Carácter individual.
- ✘ Un tercer proyecto de desarrollo rápido, a implementar en grupo.

Por cada uno de los proyectos se indicarán las competencias y habilidades a evaluar. Cada proyecto tendrá un sistema de evaluación vinculado a la tipología de entregas definida. Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante:

- ✘ La presentación de cada proyecto, con el nivel de contenidos y presentación de la documentación que se determine, y de su defensa oral [80% repartidos entre los tres proyectos].
- ✘ Así como el seguimiento de la participación activa en los talleres y las tutorías [20%].

Hay que entregar todas las actividades planteadas para evaluar cada proyecto. Los

retrasos en las entregas implican una penalización del 20% por semana de retraso. Las entregas son obligatorias, pero el no entregar no impide que se pueda aprobar si la media da 5 o más. Si algún estudiante no está de acuerdo con la valoración de las actividades puede solicitar una revisión en el plazo de dos semanas posteriores a la entrega de los resultados.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.
- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.
- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.
- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.
- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.
- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.
- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.
- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Proyectos 3

Después de la realización de un mínimo de 2 proyectos de diseño específicos que se han realizado en la asignatura Proyectos 1 y 2 de segundo, los estudiantes pueden optar nuevamente a realizar proyectos que se correspondan con la oferta de menciones del Grado (a excepción de la mención Cultura del Diseño, que tendría una presencia transversal en todos los ámbitos).

En el tercer curso se cambia la exigencia en el aprovechamiento de los ejercicios. Se exige mayor detalle y se pide una complejidad de soluciones al máximo nivel.

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas (fruto del análisis de realidades complejas con objeto de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Son igualmente objetivos:

- ✘ La realización de proyectos aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y de unos requerimientos de programa simulados.
- ✘ Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de diseño y aportar soluciones alternativas con objeto de evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.
- ✘ Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos, considerando sus requerimientos técnicos, procesos y costes a los que tendrá que estar sometido el proyecto.
- ✘ El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.
- ✘ Se desarrollarán capacidades resolutorias y se fomentará la investigación de toma de decisiones

Código

200936

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Proyectos

Profesorado

[Keith Adams](#)

[Josep Aregall](#)

[Rosa Clotet](#)

[Jordi Duró](#)

[Tilman Solé](#)

[Miquel Espinet](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Todos los ámbitos de proyectos propuestos a Proyectos 3, presuponen la adquisición previa de las competencias al nivel requerido en Introducción al Proyecto de Diseño de primer curso y algunas en el nivel de Proyectos 1 y 2 de segundo curso, con las siguientes restricciones:

- ✘ Hay que haber cursado Informática aplicada al diseño de texto e imagen para cursar Comunicación de marca.

Contenidos de la asignatura

- ✘ Comunicación de marca (profesores Tilman Solé y Jordi Duró)
- ✘ Caligrafía (profesor Keith Adams)
- ✘ Proyectos de interiores I (profesores Rosa Clotet y Miquel Espinet)
- ✘ Proyectos de iluminación. Diseño de lámparas (profesor Josep Aregall)

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados
ECTS: 5%
Resultados de aprendizaje: CE1, CE2
- ✘ Taller de tecnología: asistencia a la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE7
- ✘ Taller de representación: asistencia a la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE5, CE6

- ✘ Presentació de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE6, CE17

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE19

- ✘ Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto

ECTS: 45%

Resultados de aprendizaje: CE19

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 60 % de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y en la defensa oral de los proyectos. El 40% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 40%, el 10 % corresponde a la asistencia.

La asistencia a clases es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. No se evaluará al estudiante que no haya entregado todos los proyectos y/o prueba final, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No evaluable".

Programación de la asignatura

COMUNICACIÓN DE MARCA (PROFESORES JORDI DURÓ Y TILMAN SOLÉ)

Gran parte de los encargos de diseño gráfico parten de imágenes de marca ya existentes. Estas marcas requieren de una comprensión previa de su universo visual y conceptual por parte del grafista. A partir del análisis del 'tono de voz' específico de cada marca crearemos las piezas puntuales (que tendrán briefings concretos e individuales)

El objetivo de la asignatura es crear piezas de comunicación que amplíen creativamente el universo de marca específico para cada caso. La creación de contenidos, ya sean meramente publicitarios o que den valor añadido de cualquier tipo será el núcleo conceptual de la asignatura. Se valorará especialmente el enfoque, las soluciones creativas, y se investigará en el descubrimiento de nuevos apoyos comunicativos.

El curso consistirá en cuatro encargos con briefing real y presentación (siempre que sea posible) a cliente. Cada planteamiento de encargo vendrá acompañado de una clase teórica donde se dará material audiovisual suficiente para tener una visión completa del sector, el tipo de segmento pertinente y soluciones creativas exitosas ya empleadas. También se dará bibliografía adecuada para cada caso.

Los ejercicios incluirán, entre otros, brochures, piezas promocionales, microsites y acciones 360°. Los trabajos serán individuales, aun así, las clases serán de taller con corrección pública y se valorará la participación del grupo, el trabajo continuado y la capacidad autocrítica del alumno.

###Caligrafía (profesor Keith Adams)

Caligrafía significa bella escritura. La asignatura enseña la manualidad de escribir con confianza utilizando herramientas, medios y superficies tanto tradicionales como modernos, con referencia principal al manuscrito histórico sobre piel y papel. El curso tiene el corolario de un reconocimiento práctico de los orígenes de la tipografía. Aprender a escribir con una pluma de corte ancho los trazos grueso y fino las escrituras fundamentales de la civilización occidental:

- ✘ la minúscula carolina
- ✘ la minúscula itálica o *cancellaresca*
- ✘ la *capitalis romana*

También se harán escrituras concomitantes, la uncial, la gótica y otras, y decoraciones y *lettering* que acompañan cada escritura. Cada elemento se presenta con documentación en forma de diapositivas/keynote con las referencias necesarias en los libros relevantes en la biblioteca de Eina.

Temario en dos partes:

Primera parte: 8 sesiones

- ✘ 15 septiembre 2014: *Neuland* de Rudolf Koch; y presentación del curso: la historia de la escritura occidental.
- ✘ 22 septiembre 2014: itálica 1, la corsiva cancellaresca del Renacimiento. Minúscula.
- ✘ 29 septiembre 2014: itálica 2, sistema de mayúsculas.

- ✘ 6 octubre 2014: capitalis romana sencilla; y presentación del enunciado del proyecto final.
- ✘ 13 octubre 2014: carolina 1, minúscula de Alcuino, base de la nostra minúscula de hoy.
- ✘ 20 octubre 2014: carolina 2, minúscula de Alcuino, sistemas de mayúsculas acompañantes (uncial).
- ✘ 27 octubre 2014: capitalis romana 2; y preparación final del proyecto y del examen.
- ✘ 3 noviembre 2014: examen y entrega de proyecto; y comentario del proyecto si el tiempo lo permite.

Segunda parte: 7 sesiones

- ✘ 10 noviembre 2014: *Neuland* y las capitales del modernismo; y presentación del curso.
- ✘ 17 noviembre 2014: carolina catalana.
- ✘ 24 noviembre 2014: gótica.
- ✘ 1 diciembre 2014: minúscula humanística, la adaptación de la carolina al Renacimiento y la imprenta; y presentación del enunciado del proyecto final.
- ✘ 15 de diciembre 2014: itálica de Cresci y modernización de la itálica.
- ✘ 22 de diciembre 2014: examen y entrega de proyecto; y comentario del proyecto si el tiempo lo permite.
- ✘ 12 de enero 2015: la inglesa (copperplate).

Cada unidad de ocho sesiones se evalúa como el promedio de los elementos siguientes:

- ✘ Proyecto
- ✘ Asistencia
- ✘ Ejercicios semanales
- ✘ Examen
- ✘ Participación

La asignatura se imparte en catalán con atención personal en catalán, castellano o inglés.

PROYECTOS DE INTERIORES I (PROFESORES ROSA CLOTET Y MIQUEL ESPINET)

Proyectos de Interiores 3 pretende consolidar los aprendizajes adquiridos con anterioridad, en cuanto a metodología y conocimientos en la proyección. Este aprendizaje no se logra, a diferencia de otras asignaturas, sin un seguimiento continuado de la asignatura. Se valorará especialmente la asistencia y participación. Las conferencias y los talleres forman parte del aprendizaje continuado, de una asignatura basada en su carácter multidisciplinar. Alcanzar la asignatura implicará asistencia, participación y entrega de los ejercicios completos, con las entregas parciales pertinentes, todas ellas obligatorias.

Descripción de los 2 ejercicios

- ✘ **1º Ejercicio:** Intervención en local comercial de volumen medio a pequeño.
Local para bar restaurante.

Duración del ejercicio: 8 semanas

✘ **2º Ejercicio:** Intervención en el paisaje.

Microarquitectura. Objeto con programa o sin, dentro de paisaje urbano o rural.

Duración del ejercicio: 7 semanas

Criterios de Evaluación

- ✘ Se valorará especialmente la asistencia y participación en clase.
- ✘ Es indispensable para alcanzar la asignatura aprobar los dos ejercicios.
- ✘ Se realizará media de los dos ejercicios, con la condición de haber aprobado cada uno de ellos.
- ✘ Un suspenso no hará promedio.
- ✘ Los casos especiales se valorarán a criterio de los profesores.

PROYECTOS DE ILUMINACIÓN, DISEÑO DE LÁMPARAS (JOSEP AREGALL)

La luz ya existe. En todos sus matices y tonos, el sol, la luna, el fuego, nos dan a través de pantallas casuales, todas las versiones y efectos de la luz. La luz no la podemos diseñar. Debemos encontrar, mediante una tecnología adecuada y unos materiales oportunos, lo que nuestra memoria y nuestro deseo buscan. El curso se desarrollará en tres proyectos de diferente duración con el objetivo de diseñar tres lámparas según los siguientes conceptos:

- ✘ Proyectar desde el encargo.
- ✘ Diseñar una lámpara para un programa concreto de espacios para un uso específico, estudiando el *brief* y el target correspondiente a este programa. Proyectar desde la necesidad.
- ✘ Diseñar una lámpara que resuelva una nueva necesidad: leer en el espacio público.
- ✘ Analizar el espacio público para llegar a una versión bastante íntima como para que permita realizar una acción como la lectura.
- ✘ Proyectar desde la emoción.
- ✘ Hacer una lámpara de pie real a partir de un recuerdo propio, de un texto, de un poema, de un deseo que evoque una luz,... Una vez hecho el objeto que sugiera metafóricamente esta luz, encontrar todas las soluciones para que se pueda reproducir industrialmente y adaptarlo a todas las versiones de escala y modalidad que corresponda.

Además de diseñar las lámparas, cada proyecto conllevará hacer una serie de trabajos consecutivos que servirán de camino y de apoyo. Todos los trabajos del proyecto se corregirán públicamente y en conjunto con todos los alumnos que deberán llegar a un acuerdo consensuado sobre la coherencia y la oportunidad de las propuestas.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, las comunicaciones y los espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.8** Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- × **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientadas a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto de diseño

Competencia

- × **CE3** Sintetizar los conocimientos y las habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE7** Demostrar que comprende los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, sobre los procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.8** Realizar un presupuesto razonado y plausible de un proyecto de diseño.
- × **CE7.9** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar que comprende los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y

la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, el marketing, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.5** Aplicar en el proyecto parámetros antropométricos y perceptivos, y criterios ergonómicos de acuerdo con las características de uso del mismo.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

- × **CE19** Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.6** Formular un análisis de diseño que conduzca a un programa de actuación a partir de la recogida de datos cuantitativos y cualitativos, tests experimentales, entrevistas e interpretación de datos pre-existentes.
- × **CE19.7** Evaluar críticamente los resultados y la eficiencia del proyecto a partir de los objetivos definidos por el programa utilizando el análisis comparativo con la realidad pre-existente.

Competencia

- × **CE20** Demostrar que es capaz de aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE20.2** Verificar durante el proceso de diseño y demostrar en la presentación, como actúan los principios físicos elementales en objetos y espacios proyectados

COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

- × **CT6** Tener capacidad para trabajar en equipo y tener aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y las diversas disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Demostrar que tiene capacidad resolutoria y para tomar decisiones.
- × **CT10** Demostrar que tiene 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.
- × **CT12** Demostrar que tiene capacidad para integrar y sintetizar conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto del entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con una atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Proyectos 4

Después de la realización de un mínimo de 2 proyectos de diseño específicos que se han realizado en la asignatura Proyectos 1 y 2 de segundo, los estudiantes pueden optar nuevamente a realizar proyectos que se correspondan con la oferta de menciones del Grado (a excepción de la mención Cultura del Diseño, que tendría una presencia transversal en todos los ámbitos).

En el tercer curso se cambia la exigencia en el aprovechamiento de los ejercicios. Se exige mayor detalle y se pide una complejidad de soluciones al máximo nivel.

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas (fruto del análisis de realidades complejas con objeto de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Son igualmente objetivos:

- ✘ La realización de proyectos aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y de unos requerimientos de programa simulados.
- ✘ Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de diseño y aportar soluciones alternativas con objeto de evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.
- ✘ Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos, considerando sus requerimientos técnicos, procesos y costes a los que tendrá que estar sometido el proyecto.
- ✘ El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.
- ✘ Se desarrollarán capacidades resolutorias y se fomentará la investigación de toma de decisiones

Código

200937

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Proyectos

Profesorado

[Rosa Clotet](#)

[Francesc Crous](#)

[Miquel Espinet](#)

[Diego Fernández](#)

[Philip Stanton](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Todos los ámbitos de proyectos propuestos a Proyectos 4, presuponen la adquisición previa de las competencias al nivel requerido en Introducción al Proyecto de Diseño de primer curso y algunas en el nivel de Proyectos 1 y 2 de segundo curso y Proyectos 3 de tercer curso, con las siguientes restricciones:

- ✘ Hay que haber cursado Interiorismo doméstico y comercial o Diseño de elementos urbanos: el banco y la escalera para escoger Diseño de vivienda o Intervenciones Urbanas.
- ✘ Además, hay tres ámbitos que tienen como prerrequisitos haber cursado una de estas dos asignaturas de informática de segundo: Informática aplicada al diseño de texto e imagen o Informática aplicada al diseño de espacios y volúmenes.
- ✘ Es necesario haber cursado Diseño web y edición digital para escoger Diseño Web. Estrategias e implantación.

Contenidos de la asignatura

- ✘ Proyectos de interiores II (profesores Rosa Clotet y Miquel Espinet)
- ✘ Diseño web. Estrategias e implantación (profesor Diego Fernández)
- ✘ Ilustración (profesor Philip Stanton)
- ✘ Producto industrial para el equipamiento doméstico (profesor Francesc Crous)

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados
ECTS: 5%
Resultados de aprendizaje: CE1, CE2
- ✘ Taller de tecnología: asistencia a la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE7

- ✘ Taller de representación: asistencia a la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE5, CE6
- ✘ Presentació de treballs: presentació de resultats, parcials i finals i ronda de valoracions
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE2, CE6, CE17

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma
ECTS: 10%
Resultados de aprendizaje: CE19
- ✘ Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto
ECTS: 45%
Resultados de aprendizaje: CE19

Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado número 5 de esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 60 % de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y en la defensa oral de los proyectos. El 40% de la nota corresponde al seguimiento de la participación activa en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 40%, el 10 % corresponde a la asistencia.

La asistencia a clases es obligatoria; los estudios del Grado de Diseño son presenciales. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entregas progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial de las clases. No se evaluará al estudiante que no haya entregado todos los proyectos y/o prueba final, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de que se pueda justificar la falta de asistencia el alumno está

obligado a notificarlo al profesor para acordar la forma más adecuada de recuperar la temática y los ejercicios llevados a cabo durante la ausencia.

Los estudiantes que no presenten ningún trabajo de curso, hayan o no hayan asistido a clase, tendrán la calificación de "No evaluable".

Programación de la asignatura

PROYECTOS DE INTERIORES II (PROFESORES ROSA CLOTET Y MIQUEL ESPINET)

Proyectos de Interiores II pretende consolidar los aprendizajes adquiridos con anterioridad, en cuanto a metodología y conocimientos en la proyección. Este aprendizaje no se logra, a diferencia de otras asignaturas, sin un seguimiento continuado de la asignatura. Se valorará especialmente la asistencia y participación. Las conferencias y los talleres forman parte del aprendizaje continuado, de una asignatura basada en su carácter multidisciplinar. Alcanzar la asignatura implicará asistencia, participación y entrega de los ejercicios completos, con las entregas parciales pertinentes, todas ellas obligatorias.

Descripción de los 2 ejercicios

- × **1º Ejercicio:** Acondicionamiento habitación de hotel, standard y suite, con intervención en el pasillo de distribución
Duración del ejercicio: 8 semanas
- × **2º Ejercicio :** Proyección y resolución ejecutiva de un espacio doméstico con intervención volumétrica de accesos y escalera.
1er ejercicio por grupos de 3.
2º ejercicio individual.
Duración del ejercicio: 8/9 semanas

PRODUCTO INDUSTRIAL PARA EL EQUIPAMIENTO DOMÉSTICO (PROFESOR FRANCESC CROUS)

El objetivo formativo de la asignatura es trabajar múltiples métodos proyectuales a fin de que el estudiante sea capaz de afrontar diferentes requerimientos de proyecto mediante los contenidos adquiridos durante el curso. Por último, proponer soluciones estructuradas a las demandas del programa a través de un discurso y enfoque propios.

Temáticas de los proyectos que se desarrollarán:

1. Producto industrial para el equipamiento doméstico
2. Concurso de diseño de ámbito internacional

Los proyectos deberán:

- × Contemplar: ergonomía, mantenimiento, integración con el entorno y sistemas de producción.
- × Localizar, entender y mejorar problemas de objetos existentes.
- × Adentrarse en el interior de los objetos desde un punto de vista técnico.
- × Seguir una metodología estricta de trabajo.
- × Evidenciar la comprensión del funcionamiento de la creación de un objeto: diseño,

industrialización y estrategia de comunicación.

- ✘ Evidenciar la comprensión de la importancia de crear una colección de objetos.
- ✘ Evidenciar el conocimiento del mundo del diseño desde un punto de vista cultural (libros, revistas, exposiciones, ferias, organismos, etc.).
- ✘ Fomentar el espíritu crítico y de análisis.
- ✘ Desarrollar dinámicas de grupo mediante la asignación de tareas y roles de equipo.
- ✘ Mejorar el acabado de las maquetas, la representación de planos y la presentación de dibujos a mano alzada.
- ✘ Los materiales a utilizar son de libre elección.

DISEÑO WEB. ESTRATEGIA E IMPLANTACIÓN (PROFESOR DIEGO FERNÁNDEZ)

El mundo de la comunicación está digitalizando en un proceso imparable y, en el camino de la convergencia de los medios hacia lo digital, el diseño de sitios web tiene un papel protagonista. Empresas, redes sociales, nuevos modelos de negocio, aplicaciones, marketing, buscadores, blogs, microblogs, CMSs, dispositivos móviles, usuarios y tecnologías entrelazan en sitios web cada vez más complejos y fascinantes, dotados de mayores capacidades funcionales y posibilidades creativas. Los objetivos de la asignatura consisten en que el alumno pueda plantear y resolver un proyecto web con una doble perspectiva: la estrategia y la creativa.

El temario incluye:

- ✘ Fundamentos de Internet y estrategia (contenido teórico)
- ✘ Fundamentos de Tecnología (contenido teórico)
- ✘ Metodología de proyecto: briefing, funcional, wireframes, prototipos, desarrollo (contenido teórico)
- ✘ Desarrollo de proyecto web siguiendo la metodología sugerida. (desarrollo práctico)

###Ilustración (profesor Philip Stanton)

La asignatura consistirá en la realización de varios encargos que habrá que desarrollar de forma autónoma en base al trabajo realizado en clase, que consistirá en: Varios ejercicios a realizar en cada clase, análisis conjunto con el grupo y correcciones individuales con el profesor sobre el encargo en proceso. El planteamiento técnico será muy abierto. Cada alumno podrá hacer uso de cualquiera de las siguientes técnicas: dibujo, acuarela, gouache, pintura, collage, aerografía, técnicas de impresión y multimedia. El planteamiento estilístico incluirá: realismo, abstracción, reportaje, cómic, multimedia, infantil, decorativo, conceptual, etc. Durante el curso, el alumno podrá ir adquiriendo nuevos materiales según su criterio. En esta asignatura se desarrollarán proyectos que combinan elementos de diseño gráfico y tipografía con imagen ilustrada, por tanto unos conocimientos básicos de estas 2 disciplinas son necesarios para poder aprovechar el curso de manera óptima. También es muy recomendable saber las funciones y opciones más importantes del programa Adobe Photoshop, tales como el escaneo con el programa, la creación y manipulación de capas múltiples, utilización de herramientas y filtros etc ...

Los objetivos de la asignatura son:

- ✘ Hacer un repaso de la historia de la ilustración y algunas de sus grandes figuras.
- ✘ Desarrollar proyectos concretos en un tiempo de entrega determinado.
- ✘ Aprender sobre la colaboración entre disciplinas. Cómo y cuándo encargar un proyecto a un ilustrador, como escogerlo y cómo preparar un briefing.
- ✘ El plan de trabajo hará un recorrido por las aplicaciones de ilustración en diferentes sectores: **Diseño gráfico**: editorial, carteles, folletos, packaging u otras **Publicidad**: anuncios de prensa, vallas publicitarias u otras **Multimedia**: televisión e Internet (storyboards, conceptualización) **Ambientes**: aplicación de la ilustración en espacios físicos

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Competencia

- ✘ **CE1** Analizar los objetos, las comunicaciones y los espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE1.8** Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño.

Competencia

- ✘ **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientadas a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE2.2** Diseñar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto de diseño

Competencia

- ✘ **CE3** Sintetizar los conocimientos y las habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Competencia

- ✘ **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Competencia

- ✘ **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.2** Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

- × **CE7** Demostrar que comprende los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, sobre los procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.8** Realizar un presupuesto razonado y plausible de un proyecto de diseño.
- × **CE7.9** Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

- × **CE8** Demostrar que comprende los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los métodos de evaluación del uso, el marketing, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

- × **CE8.5** Aplicar en el proyecto parámetros antropométricos y perceptivos, y criterios ergonómicos de acuerdo con las características de uso del mismo.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.2** Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

- × **CE19** Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

- × **CE19.6** Formular un análisis de diseño que conduzca a un programa de actuación a partir de la recogida de datos cuantitativos y cualitativos, tests experimentales, entrevistas e interpretación de datos pre-existentes.
- × **CE19.7** Evaluar críticamente los resultados y la eficiencia del proyecto a partir de los objetivos definidos por el programa utilizando el análisis comparativo con la realidad pre-existente.

Competencia

- × **CE20** Demostrar que es capaz de aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas para la conceptualización y la

formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE20.2** Verificar durante el proceso de diseño y demostrar en la presentación, como actúan los principios físicos elementales en objetos y espacios proyectados

COMPETENCIAS TRANSVERSALES.

- × **CT6** Tener capacidad para trabajar en equipo y tener aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y las diversas disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT9** Demostrar que tiene capacidad resolutoria y para tomar decisiones.
- × **CT10** Demostrar que tiene 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.
- × **CT12** Demostrar que tiene capacidad para integrar y sintetizar conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto del entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.
- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con una atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Recursos audiovisuales para el diseño

La asignatura propone una sensibilización y exploración a medios de creación audiovisual digital, *motion graphics* y sonido.

A partir de unos conceptos adquiridos nos adentramos en el medio audiovisual con la ayuda de software de creación gráfica y edición de video y animación.

En las clases teóricas se plantea la discusión teórica del valor de las imágenes en el proceso de creación audiovisual, la relación con el diseño y la necesidad de colaboración entre las distintas disciplinas de las ciencias sociales, la tecnología y el arte.

La idea es profundizar sobre la capacidad narrativa, técnica y estética de diferentes recursos audiovisuales incentivando al estudiante a la creación de una estrategia propia de aprendizaje.

Código

200653

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

2

Materia

Informatica aplicada

Profesorado

[Claudio Molina](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Los requisitos para cursar la asignatura de manera óptima son:

- ✘ a) Estar familiarizado con el entorno de trabajo del ordenador, periféricos y sistema operativo OSX (Mac).
- ✘ b) Tener conocimientos básicos a nivel de usuario de programas de dibujo vectorial Adobe Illustrator y de programas de base bitmap (mapa de bits) Photoshop.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I - CREACIÓN VISUAL E IMAGEN EN MOVIMIENTO

× Video Edición / Adobe Premiere

Edición básica de video. Gestión y funciones de los diferentes elementos del proyecto en la línea de tiempo, –imágenes, sonido, animación, video etc–.

× Animación / Adobe After Effects

Aspectos fundamentales para el desarrollo de *motion graphics* y animaciones de objetos, logotipos, tipografía, personajes, etc.

BLOQUE II - CREACIÓN VISUAL E IMAGEN ESTÁTICA

× Creatividad y retoque / Adobe Photoshop

Gestión de elementos y funciones creativas que ofrece el programa.

Diferencia entre métodos de trabajo destructivo y no destructivo.

Objetos inteligentes. Enlace con elementos de Illustrator.

BLOQUE III - USO Y CREACIÓN DE SONIDOS

Edición de Sonido / Garageband

Introducción a las funciones e interficie del programa. Desarrollo de una banda sonora para las creaciones animadas.

Se incentiva también al uso de obras musicales libres de derechos o con permiso del autor por ejemplo de la plataforma [soundcloud.com](https://www.soundcloud.com)

BLOQUE IV - APARTADO DE TEORIA

L'espai a través de la càmera.

Reproducció de documents. Control de la qualitat de la imatge fotogràfica.

La llum i Espai.

Animació audio-visual.

Imatge en moviment.

Espai Sonor.

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura combina una parte teórica con extensión del 10% del curso, que valora el papel de las imágenes en los nuevos medios digitales de comunicación audiovisual y su función en el diseño y el arte contemporáneo. Y una práctica con extensión del 90% del curso donde se valora la investigación y experimentación con técnicas audiovisuales para fortalecer la creatividad y expresión propia.

El curso se estructura en base a ejercicios tutoriales y encargos que se realizan de manera individual y en grupos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

× Apartado teórico:

ECTS: 10%

Metodología de enseñanza/aprendizaje:

Clases magistrales: el papel de las imágenes en los nuevos medios digitales de comunicación audiovisual, su función en el diseño y el arte contemporáneo.

Competencias: CE3, CE10, CT11.

× Apartado práctico:

ECTS: 25%

Metodología de enseñanza /aprendizaje:

Inmersión y trabajo con programas informáticos. Creación de estrategia propia, autoaprendizaje. **Competencias:** CE3, CE3.14, CT5.

× Apartado práctico // taller

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza/aprendizaje:

Prácticas y ejercicios en el aula con asistencia del profesor y el resto del grupo.

Competencias: CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.3, CE9.9, CE9.5, CT5, CT11.

× Apartado práctico // trabajo autónomo

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje:

Trabajo autónomo: Realización de ejercicios donde se valora la creación de estrategia propia de resolución de problemas.

Competencias: CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.3, CE9.9, CE9.5, CT5, CT11.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× Clases teóricas y tutoriales de programas

Horas: 22h

Resultados del aprendizaje: CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.3, CE9.9, CE9.5, CT5, CT11.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

× Taller

Horas: 11h **Resultados del aprendizaje:** CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.3, CE9.9, CE9.5, CT5, CT11.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

× Realización de ejercicios y proyectos

Horas: 54h **Resultados del aprendizaje:** CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.3, CE9.9, CE9.5, CT5, CT11.

Evaluación

MODALIDAD DE EVALUACIÓN CONTINUA

× La parte práctica valdrá un 90% de la nota final y hace media con la parte teórica con un valor del 10%. La no entrega de alguna de las partes implica la

desaprobación automática de la asignatura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Parte práctica

- ✗ El portfolio del estudiante tiene un valor del 90% de la nota final. Consta de proyectos globales y ejercicios puntuales.
- ✗ Los ejercicios del curso tienen notas parciales con diferente valor porcentual.
- ✗ La asistencia a clase y la entrega puntual de los trabajos son obligatorias.
- ✗ La entrega de trabajos fuera de término tiene penalización en la nota final que no permite obtener más de 6.
- ✗ No presentación del total de los trabajos y la ausencia injustificada de más de un 20% en las sesiones presenciales, conducen a la calificación de "no presentado".
- ✗ No hay exámenes, salvo excepción y casos específicos.

Parte teórica

- ✗ Se valorará la asistencia y participación en sesiones de debate e intercambio. 30%
- ✗ La tarea del alumno en el grupo de trabajo 20%
- ✗ Coordinación y el timing 20%
- ✗ El resultado final del trabajo 40%

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Parte práctica

- ✗ **Corrección ejercicios de mapa de bits o vector. Horas: 2h**
Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.
- ✗ **Corrección ejercicios de animación y edición de video**
Horas: 2h Resultados del aprendizaje: CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CE9.9, CT5, CT11.
- ✗ **Corrección encargo:**
Horas: 2h Resultados del aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11

Bibliografía y enlaces web

Parte teórica:

- ✗ Bolter, J and Grusin, R. Remediation: Understanding new media, Cambridge: MIT Press, 2000
- ✗ C. Gere. Digital Culture. Londres: Reaktion Books, 2002
- ✗ Dondis, D.A., La Sintaxis de la Imagen, Barcelona: G.Gili, 1998
- ✗ Gianetti, Claudia. Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. Barcelona: L'Angelot, 2002
- ✗ Graham, Beril and Cook, Sarah, Rethinking Curating: art after new media, Cambridge: The MIT press, 2010

- × Hall, S., This means this mens that: A user's guide to semiotics, London: Laurence King pub., 2012
- × Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós Comunicación, 2007
- × Aumont, J. , Marie. M, Análisis del film, Barcelona: Paidós, 1993

Parte práctica:

- × The Animator's Survival Kit. Richard Williams Animación tradicional
- × The Animation Bible!. Maureen Furnis Animación tradicional

Official Adobe links

- × <http://tv.adobe.com/es/>

From novice to expert

- × <https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html>
- × <https://helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html>
- × <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/tutorials.html>
- × <https://helpx.adobe.com/after-effects/tutorials.html>

Tutoriales de soft

- × <http://design.tutsplus.com/>
- × <http://www.photoshopessentials.com>
- × <http://vectips.com>

Digital magazine

- × <http://www.smashingmagazine.com>

Gif animado

- × <http://giphy.com/artists>

Crear paletas de Color

- × <http://paletton.com>
- × <http://www.colorblender.com/>
- × <http://www.degraeve.com/color-palette/>
- × <http://www.colr.org/>
- × <http://www.cssdrive.com/imagepalette/>

Tipografías, kits, combinación, etc

- × <http://fontpair.co/>
- × <http://www.typegenius.com/>
- × <https://typekit.com>
- × <http://www.exljbris.com/>
- × <http://www.myfonts.com/search/illustration/all/>

Programación de la asignatura

El calendario de actividades puede alterarse según las necesidades del grupo

###ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Parte teórica:

- ✘ **Semana 1:** El espacio a través de la cámara: Encuadre. Planificación. Composición. Punto de vista. Ángulo de visión. 1.1. Práctica de la cámara fotográfica: abstracción gráfica y surrealismo
- ✘ **Semana 2:** Manipulación de la imagen digital. Análisis de las imágenes: contenido y forma, imagen y texto, figura y fondo. Filtros. 1.2. Propuesta práctica: proceso de realización y post producción para la multiplicidad de una imagen. Recursos audiovisuales: fotografía, pintura, tipografía y collage.
- ✘ **Semana 3:** Reproducción de documentos. Control de la calidad de la imagen fotográfica. Luminosidad. Tamaño y resolución. Escáner. 1.3: Propuesta práctica: Reproducción de una obra de arte, gráfico, fotografía, tatuaje, graffiti, etc.
- ✘ **Semana 4:** La luz y Espacio. Calidad y tipo de luz. Temperatura de color y ambientación. Valoración de la luz en la imagen: Luminosidad, Contraste, Saturación, Equilibrio de Color. Materiales y texturas: reflejos y transparencia opacidad 1.4. Práctica de iluminación: objetos, materiales y texturas.
- ✘ **Semana 5:** Animación audio-visual: Guión y Narración. Story Board. Elementos del lenguaje cinematográfico: Secuencia, Escena, Plà, Fotograma. 1.5. Práctica del guión: proceso de diseño de un objeto
- ✘ **Semana 6:** Imagen en movimiento. Movimientos de cámara: zoom, panorámica, travelling. El espacio, el tiempo y la continuidad en el montaje cinematográfico. Planificación y Transiciones 1.6. Práctica de la cámara de video. Montaje directo.
- ✘ **Semana 7:** Espacio Sonoro. Calidad del audio: intensidad, tono, timbre, fade in / out, silencio, eco o reverberación. 1.7. Grabación de banda sonora: Música, Voz, Efectos Sonoros.
- ✘ **Semana 8:** Entrega y evaluación.
Lugar: EINA **Resultados de aprendizaje:** CE3, CE10, CT11.

Parte práctica:

✘ **Semana 1 y 2**

Actividad: Introducción a la asignatura // Adobe Photoshop

La edición destructiva y no destructiva. El tamaño de la imagen y la resolución.

Selección compleja. Resolución. Máscaras. Canales. Capas inteligentes. Control de color y flexibilidad.

Plug-in Adobe Camara raw, Ampliar las posibilidades de Photoshop.

El vector y video dentro de Photoshop.

Lugar: EINA **Resultados de aprendizaje:** CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 3 y 4**

Actividad: Adobe Premiere // Edición básica de video en tiempo real. Configurar el proyecto. Aspectos fundamentales, interficie. Time-line. Trabajo y edición de Audio. Exportación del video.

Entrega de ejercicio de Photoshop.

Lugar: EINA **Resultados de aprendizaje:** CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 5**

Actividad: Adobe After Effects // Aspectos fundamentales. Interficie. Time-line. Composición. La Render Queue. Exportación de la animación. Entrega de ejercicio de Premiere.

Lugar: EINA **Resultados de aprendizaje:** CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 6**

Actividad: Adobe After Effects // Uso de expresiones en animación.

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 7**

Actividad: Adobe After Effects // Animación por interpolación. Keyframes Importar ficheros de Photoshop e illustrator para animar. **Lugar:** EINA

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 8**

Actividad: Adobe After Effects // Animación de personaje. Herramienta titere.

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE3, CE3.14, CE5, CE9, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 9**

Actividad: Garageband // Edición de Sonido. Time line. Bucles de sonido.

Instrumentos digitales. Capas. Mezcla de sonidos. Efectos. Grabación de sonido externo.

Entrega de ejercicio de After effects.

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.3, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 10 y 11**

Actividad: Trabajo en clase con encargo. Ideas, storyboard. Elección de grupos. Presentación. **Lugar:** EINA

Resultados de aprendizaje: CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.3, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 12, 13, 14, 15**

Actividad: Trabajo en clase y autónomo con el encargo.

Lugar: EINA

Resultados de aprendizaje: CE3, C10, CE3.14, CE5, CE9, CE9.3, CE9.5, CT5, CT11.

× **Semana 16**

Actividad: Entrega del encargo y presentación.

Lugar: EINA

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.
- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal

Resultados de aprendizaje:

- × **CE3.14** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador en las diferentes fases de un proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia:

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE9.3.** Combinar les tècniques artístiques tradicionals amb els mitjans digitals de manipulació de la imatge.
- × **CE9.5** Dominar a nivel de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.
- × **CE9.9.** Editar productes audiovisuals amb imatges animades i so sincronitzat.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **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.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que van produciéndose.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Recursos informáticos para el diseño

La asignatura va dirigida a introducir al alumno en el dominio ágil y fiable de las herramientas informáticas propias del ámbito del diseño, y más concretamente de la representación. Los objetivos formativos son:

- ✘ Adquirir los conocimientos técnicos necesarios para representar y proyectar ideas, espacios u objetos utilizando los recursos, entornos y programas informáticos más adecuados para cada ámbito del diseño.
- ✘ Adquirir los conocimientos básicos sobre los programas más adecuados para el dibujo, la ilustración o la infografía, la compaginación, la edición y el tratamiento de imágenes, el dibujo de planos en dos dimensiones "2D", el modelado paramétrico y la representación de objetos y espacios en tres dimensiones "3D".
- ✘ Alcanzar la capacidad de trabajar con agilidad con los dos sistemas operativos más extensos: MacOs y Windows.
- ✘ Conocer las particularidades a tener en cuenta a la hora de preparar originales, archivos y planos para diferentes sistemas de impresión, producción y aplicación.
- ✘ Reconocer y utilizar de manera óptima los diferentes formatos y extensiones de los documentos informáticos.
- ✘ Dominar la importación y exportación de archivos entre los diferentes programas, así como las compatibilidades e incompatibilidades existentes entre ellos.
- ✘ Adquirir los conocimientos necesarios para trabajar con programas de base vectorial y bitmap.
- ✘ Adquirir los aspectos básicos sobre los programas de tratamiento de imágenes y texto.
- ✘ Conocer y desarrollar los diferentes lenguajes gráficos propios de cada una de las herramientas que nos facilitan los programas informáticos disponibles, en la resolución de actividades docentes concretas.
- ✘ Entender y aplicar las ventajas de trabajar con programas paramétricos de diseño.
- ✘ Motivación para la calidad el rigor y el orden, para llevar a cabo un proyecto de diseño y la presentación del mismo.

Código

200642

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Informática

Profesorado

[Sara Coscarelli](#)

[Vivian Fernández](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para la asignatura Recursos Informáticos para el Diseño, pero se recomienda haber aprobado las asignaturas del 1er semestre.

Contenidos de la asignatura

1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO INFORMÁTICO

✘ **Aspectos básicos introductorios:** hardware y software, periféricos de entrada y salida. Familiarización con los entornos de trabajo (sistemas operativos Windows, OsX) y los principales programas informáticos a tratar: base vectorial, base bitmap, representación de espacios y objetos en dimensiones planas y/o tridimensionales.

2. COMPAGINACIÓN: EDICIÓN Y TRATAMIENTO DE TEXTO E IMAGEN

Iniciación en el uso del texto y la imagen como recursos para la creación digital de piezas gráficas, a partir del aprendizaje de las funcionalidades básicas del principal programa profesional de compaginación.

✘ **Programa:** Adobe Indesign (alternativa lliure: Scribus). - Área de trabajo, herramientas y acciones básicas del programa. Introducción a la compaginación. Creación de documentos simples. Edición básica de texto. Especificidades tipográficas y gestión tipográfica. Creación y aplicación de estilos de carácter. Creación y aplicación de estilos de párrafo. Guías: creación de pautas modulares y parrilla base. Páginas maestras. Uso de imágenes. Compaginación avanzada. Proyectos editoriales complejas. Preparación para la impresión. Empaquetado para la impresión. Imposición de un original para imprenta. Configuración de archivos pdf.

3. CREACIÓN, EDICIÓN Y TRATAMIENTO DE IMÁGENES

Creación y edición de diferentes tipologías de imágenes (vectoriales o bitmap -pixel-). Conocimiento y control de los aspectos técnicos: tamaño, peso, modos de color, resolución, formatos.

✘ **3.1. Imágenes de base vectorial: ilustración, los gráficos o la infografía.**

Programa: Adobe Illustrator (alternativa libre: Inkscape). - Área de trabajo, herramientas y acciones básicas del programa. Introducción al dibujo vectorial: herramientas básicas de dibujo. Dibujo a partir de formas vectoriales cerradas (mancha); dibujo a partir de trazo; dibujo a partir de formas simples / geométricas (combinación entre ellas). Vectorización de imágenes y retoque. Trabajo con texto. Trabajo con capas. Gestión del color. Importación y exportación de archivos: opciones y formatos. Impresión: preparación del original para imprenta.

× 3.2 Imágenes de base bitmap: edición fotográfica y control de aspectos técnicos

Programa: Adobe Photoshop (alternativa gratuita: Gimp). - Área de trabajo, herramientas y acciones básicas del programa. Retoque fotográfico. Trabajo con selecciones. Las capas: tipologías y gestión básica. Pintura y edición. Gestión del color: muestras y modos de color. Introducción a la corrección y restauración de imágenes. Aspectos técnicos: tamaños, pesos, resolución, modos de color y formatos y sus usos. Automatización de tareas.

4. REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS EN 2D

Dibujo de espacios en 2D a partir de la creación de un plano como recurso básico para la representación arquitectónica.

- × Programa: AutoCAD - Área de trabajo del programa informático. Control del espacio y de las vistas. Herramientas de dibujo. Herramientas de modificación del dibujo. Herramientas de diferenciación y organización del dibujo: capas; bloques y bibliotecas; estilos y color. Acotación. Trabajo entre varios archivos. Copia / Exportación / Importación. Espacio de trabajo y espacio de impresión.

5. REPRESENTACIÓN DE OBJETOS Y ESPACIOS 3D

Representación de objetos y espacios en tres dimensiones, tratamiento con materiales y otros efectos.

× 5.1. Modelado paramétrico de objetos (y espacios) 3D

Programa: Solid Works - Espacio de trabajo y diferencias con otros programas. Introducción al croquis. Herramientas básicas del dibujo 3D: Extrusión; corte; Revolución. La intención y planificación del proceso de diseño. Herramientas avanzadas del dibujo 3D: barrido; recubrimiento. Diferencias entre el modelado sólido y el modelado de superficies. El ensamblaje entre diferentes partes del objeto: relaciones de posición; visualización y color. La realización de planos a partir del modelado. Archivos, exportación e importación.

× 5.2. Representación de espacios (y objetos) en 3D

Programa: 3D Studio - Espacio de trabajo. Creación de objetos y espacios básicos. Importación de objetos y archivos. Aplicación de materiales. Creación de materiales. Aplicación de luces. Aplicación de cámaras. Plugins y motores de render. Renderizado: archivos, calidad. Conceptos básicos de animación.

Metodología docente y actividades formativas

La integración de conocimientos teóricos y prácticos se realizará con una explicación al

inicio de cada sesión donde se presentarán los contenidos y las técnicas con las que alcanzar los objetivos de cada sesión. Se realizará una introducción específica a cada programa informático en forma de seminario, aportando los conocimientos y las herramientas que permitan al alumno continuar la formación con pautas de autoaprendizaje. Seguidamente se aplicarán los conocimientos en una actividad formativa de duración variable. Cada actividad vendrá acompañada de las explicaciones pertinentes. Las actividades podrán ser desarrolladas durante el transcurso de la clase (actividades dirigidas) o bien requerir trabajo autónomo del alumno fuera del aula (actividades supervisadas y autónomas).

Distribución de las actividades formativas:

- ✘ 52.5h Actividades dirigidas (AD) de las cuales: 15h son clases magistrales -teóricas- (CM) y 37.5h Seminarios (S)
- ✘ 15h Actividades supervisadas (AS) -tutorias-
- ✘ 75h Actividades autónomas (AA)

Distribución en función del temario y los resultados de aprendizaje:

✘ **1. Introducción al entorno informático**

AD (52,5h) / CM (15h): 0.8

✘ **2. Compaginación: edición y tratamiento de texto e imagen**

AD (52,5h) / CM (15h): 2.5

S (37.5h): 8.25

AS (15h): 2.5

AA(75h): 12.5

✘ **3. Creación y edición de imagen**

3.1. Imagen de base vectorial: ilustración, gráficos e infografía

AD (52,5h) / CM (15h): 2.3

S (37.5h): 5.25

AS (15h): 2.5

AA(75h): 12.5

3.2. Imagen de base bitmap: edición fotográfica

AD (52,5h) / CM (15h): 2.3

S (37.5h): 5.25

AS (15h): 2.5

AA(75h): 12.5

✘ **4. Representación de espacios en 2D**

AD (52,5h) / CM (15h): 2.5

S (37.5h): 6.25

AS (15h): 2.5

AA(75h): 12.5

✘ **5. Representación de objetos y espacios**

5.1. Modelado paramétrico de objetos (y de espacios) en 3D

AD (52,5h) / CM (15h): 2.3

S (37.5h): 6.25

AS (15h): 2.5

AA(75h): 12.5

5.2. Representación de espacios (y objetos) en 3D

AD (52,5h) / CM (15h): 2.3

S (37.5h): 6.25

AS (15h): 2.5

AA(75h): 12.5

✘ Resultados de aprendizaje

AD (52,5h) / CM (15h): CE9.4, CE3.13

S (37.5h): CE9.4, CE3.12, CE3.13

AS (15h): CE9.4

AA(75h): CE3.12, CE3.13

Evaluación

ASPECTOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN

- ✘ Evaluación: para ser evaluadas, las pruebas deberán cumplir unos requisitos de corrección en la presentación -ortografía, estilo y formato- adecuados al contexto universitario.
- ✘ Re-evaluación: Sólo se puede re-evaluar una actividad previamente evaluada. En la reevaluación opta a una nota máxima de 6.
- ✘ En caso de que no se haya presentado ninguna prueba de evaluación no se puede acceder a la re-evaluación final.
- ✘ El plagio y/o la copia no referenciada en una prueba de evaluación conducirá a una calificación de cero de la asignatura.
- ✘ Se considera "no presentado" el alumno que ha faltado (sin justificar) a más del 80% de las clases.

TIPO DE EVALUACIÓN

La nota final resultará de la evaluación continua a través de ejercicios prácticos y / o exámenes de las diferentes partes (software informático) del temario. Cada ejercicio irá acompañado de una descripción detallada y unos objetivos claros. El peso aproximado de cada sección es:

- ✘ ✘ Introducción al entorno informático
- ✘ ✘ Compaginación: edición i tratamiento de texto e imagen (25%)
- ✘ ✘ Creación y edición de imagen (25%)
- ✘ ✘ Representación de espacios en 2D (25%)
- ✘ ✘ Representación de objetos y espacios (25%)

Bibliografía y enlaces web

COMPAGINACIÓN, IMAGEN BASE VECTORIAL Y BASE BITMAP

- ✘ PAZ, F., DELGADO, J.M Arte y diseño por ordenador. Barcelona: MC Edicions, 2009.
- ✘ Revista de publicació trimestral. Pensada para adquirir conocimientos básicos de Photoshop, Illustrator, Flash, etc., rutinas de trabajo y gestión tipográfica.
- ✘ Adobe Illustrator. Madrid: Anaya Multimedia, 2009
- ✘ Blog con tutoriales para ampliar conocimientos paso a paso. Especializado en Photoshop.
- ✘ Golding,M. Illustrator CS4 avanzado. Madrid: Anaya Multimedia, 2009 Adobe Press.
- ✘ Golding,M. Adobe Press. Adobe Indesign CS4. Madrid: Anaya Multimedia, 2009

REPRESENTACIÓN ESPACIOS Y OBJETOS 2D Y 3D

- ✘ 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. AutoCAD 2006 Curso de iniciación.Infor Book's
- ✘ DibuiX 2D: Montañó, La Cruz Fernando. AutoCAD 2006 Guía práctica. Anaya Multimedia, 2005
- ✘ Infografía: Pescador, Darío. 3ds Max 9 Guía Práctica. Anaya Multimedia, 2007
- ✘ 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 y 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
- ✘ Infografía: Autodesk. 3ds Max 9 Diseño y Creatividad. Anaya Multimedia, 2007

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ✘ **Semana: 1**
Actividad: 1a Clase magistral M1
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4
- ✘ **Semana: 2**
Actividad: 1r Seminario M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13
- ✘ **Semana: 3**
Actividad: Actividad dirigida M2, tema 1, M3, tema 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.12

× **Semana:** 4

Actividad: 2do Seminario M2 y M3. 1a actividad del aprendizaje M2 y M3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE9.4

× **Semana:** 5

Actividad: 2a Clase magistral M2 y M3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 6

Actividad: 3r Seminario M2 y M3. 2a actividad del aprendizaje M2 y M3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.12

× **Semana:** 7

Actividad: 4t Seminario M2 y M3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4

× **Semana:** 8

Actividad: Tutoría / evaluación M2/M3, tema 1

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE9.4

× **Semana:** 9

Actividad: 3a clase magistral, 3a actividad del aprendizaje M2 y M3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4, CE3.12

× **Semana:** 10

Actividad: 5to seminario M2 y M3

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 11

Actividad: Actividad Dirigida M2, tema 2 y M3, tema 2

Lugar: EINA

Material: -

Resultados de aprendizaje: CE3.12

- × **Semana:** 12
Actividad: Tutoría M2/M3, tema 2
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × **Semana:** 13
Actividad: 6to seminario M2 y M3. 4a actividad del aprendizaje M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE.9.4, CE3.12
- × **Semana:** 14
Actividad: 4a clase magistral, Tutoría
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4
- × **Semana:** 15
Actividad: 7mo. seminario M2 y M3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE3.13, CE9.4
- × **Semana:** 16
Actividad: Tutoría M2/M3, tema 3
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE9.4
- × **Semana:** 17
Actividad: Actividad de evaluación
Lugar: EINA
Material: Un cd para grabar el examen
Resultados de aprendizaje: CE3.12
- × **Semana:** 18
Actividad: Comentario de la actividad de evaluación / tutoría final
Lugar: EINA
Material: -
Resultados de aprendizaje: CE9.4

ENTREGAS

- × **Semana:** 5
Actividad: 1a actividad del aprendizaje M2/M3
Lugar: EINA
Material: Se tiene que entregar la actividad en CD
Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13
- × **Semana:** 7

Actividad: 2a actividad del aprendizaje M2/M3

Lugar: EINA

Material: Se tiene que entregar la actividad en CD

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 10

Actividad: 3a actividad del aprendizaje M2/M3

Lugar: EINA

Material: Se tiene que entregar la actividad en CD

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

× **Semana:** 14

Actividad: 4a actividad del aprendizaje M2/M3

Lugar: EINA

Material: Se tiene que entregar la actividad en CD

Resultados de aprendizaje: CE3.12, CE3.13

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.12** Resolver problemas básicos de diseño haciendo uso de programas informáticos.
- × **CE3.13** Gestionar correctamente los recursos informáticos necesarios para la práctica del diseño.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje:

- × **CE9.4** Distinguir los diferentes tipos de programas de informática aplicada al diseño y reconocer sus características y funciones.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Rehabilitación

La asignatura de Rehabilitación se incluye dentro de la Materia de Procesos del Diseño. Es una optativa de cuarto curso que forma parte del conjunto que configura la Mención en Diseño de interiores

Los objetivos de la asignatura sueño:

- ✘ Capacitar al estudiante para entender y representar la forma, dimensión y uso de los edificios donde hay que realizar una intervención.
- ✘ Interpretar el hecho constructivo en la preexistencia y analizarlo por hacer caber el proyecto nuevo dentro del edificio existente, de manera ajustada, técnica y formalmente.
- ✘ Aproximación a las técnicas de diagnóstico y reparación de sistemas constructivos existentes.
- ✘ Aproximación a las técnicas de intervención en edificios consolidados.

Código

200697

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Salvador Segura](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Haber cursado asignaturas relacionadas con la Construcción, la Tecnología de Materiales y la representación gráfica.

Se valora positivamente las asignaturas relacionadas con la Historia de la Arquitectura.

Contenidos de la asignatura

1. LEVANTAMIENTOS

1. Medición de edificios existentes superficies y volúmenes
2. Medición de sistemas constructivos en edificios existentes.
3. Medición de los detalles
4. Ejemplos (L'unite d'habitation de Marseille)

2. INVESTIGACIÓN HISTÓRICA Y DOCUMENTAL

1. Archivos históricos y fuentes documentales

3. ANÁLISIS Y VALORACIÓN DE LOS SISTEMAS CONSTRUCTIVOS DEL EDIFICIO EXISTENTES

1. **Sistemas estructurales y sus materiales** **1.1** Fundamentos **1.2** Elementos verticales, muros, paredes y pilares. **1.3** Elementos horizontales, vueltas, techos. **1.4** Estructuras industrializadas: La cerámica y el acero
2. **Sistemas de cierre primarios** **2.1** Fachadas, apoyos y revestimientos **2.2** Impermeabilización de los edificios existentes. La cubierta
3. **Cierres interiores** **3.1** Tabiques, paredones y revestimientos interiores **3.2** Carpinterías **3.3** Ejemplos

4. APROXIMACIÓN A LA PATOLOGÍA, DIAGNOSIS Y REPARACIÓN DE SISTEMAS CONSTRUCTIVOS PREEXISTENTES

1. Humedades: Patología, diagnóstico y reparación
2. Aproximación a las patologías en los sistemas estructurales. Diagnóstico y reparación
3. Aproximación a las patologías en los sistemas de cierre primarios. Diagnóstico y reparación
4. Ejemplos

5. APROXIMACIÓN A LA INTERVENCIÓN EN EDIFICIOS CONSOLIDADOS

1. Escombros, desmontajes, desconstrucción.
2. Rehabilitar / Restaurar
3. Reparación, sustitución, refuerzo y modificación.
4. Ejemplos

Evaluación

La evaluación del alumno se realizará teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- ✘ Presencia y valoración personal por la actitud: Nota progresiva

- × 100% Asistencia: + 1 punto
- × 70% Asistencia: - 1 punto
- × En ningún caso supondrá su aplicación un Suspenso.
- × Trabajo a presentar: 30% de la nota final
- × 2 Exámenes de Teoría y Practica 35% + 35% de la nota final

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Resultados de aprendizaje

- × **CE1.1** Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.1** Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al cual va dirigido el proyecto.

Competencia

- × **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y los suyas calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

- × **CE7.1** Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

Competencia

- × **CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE21.1** Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
- × **CE21.2** Trabajar en equipos interdisciplinarios dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades e intereses de sus miembros

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

x CT15 Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Representación Informática de Arquitectura e Interiorismo

Tratamiento de la imagen previamente escaneada con el objetivo de mejorar su visualización y compaginar la presentación final, ya sea de manera estática o dinámica. Uso de los entornos CAD, Photoshop, Power Point y Flash La asignatura basa su razón de ser en el análisis profundizado de la imagen, entendida como elemento comunicativo representador del espacio, con todas las connotaciones que éste lleva implícito.

Se darán las herramientas y los recursos necesarios para que la imagen comunique aquello que interesa a la hora de presentar el proyecto definitivo, el cual se estudiará detenidamente y se desglosará en todas sus partes. Se explicarán los fundamentos teóricos de la comunicación y la abanica proyectuales.

El objetivo de la asignatura consiste en la obtención de estos conocimientos en un entorno altamente profesional. Al finalizar la asignatura el alumno tiene que ser capaz de crear imágenes que representen de manera virtual el espacio que ha diseñado y que comuniquen su intención como emisor. Se tendrá una visión interdisciplinaria y de todas las fases del proyecto. En este sentido se fomentará la autocritica y la autoexigencia para que el alumno exteriorice todo su potencial creativo.

Código

200665

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

1

Materia

Informatica aplicada

Profesorado

[Sara Coscarelli](#)

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

Es necesario haber cursado en el segundo curso Informática aplicada al diseño de espacio y volumen.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

1. Introducción - Presentación del curso y organización de las clases. **2. Comunicación visual.**

- × **2.1** Introducción a la Comunicación proyectual. Conceptos: Función, Comunicación y Venta proyectuales Sistemas de comunicación aplicados a la representación de proyectos. La Comunicación como expresión de la Función.
- × **2.2** Introducción al marketing y conceptos básicos. Técnicas de venta proyectual. La Venta como culminación de la Función y la Comunicación.
- × **2.3** Organización y fases del Proyecto. División del proyecto en partes. Memoria planimétrica, nomenclaturas y cajetín.

3. Representación de proyectos. CAD.

- × **3.1** La importancia de la estética del dibujo. Las capas y el CTB.
- × **3.2** El Estado Actual. Las Imágenes de Referencia. El Proyecto Básico: Plantas, Alzados y Secciones
- × **3.3** El Proyecto Ejecutivo: Escombros, Electricidad, Saneamiento, Fontanería, Climatización, Pavimentos, Techos, Revestimientos.
- × **3.4** El Proyecto de Detalle: Carpintería, Aplacados, Alicatados, Mobiliario, ...

BLOQUE II

4. Edición en Photoshop de un delineado procedente de CAD

- × **4.1** Primer contacto con el tratamiento de imágenes. Visualización de ejemplos. Herramientas y familiarización con las unidades básicas de Photoshop. Dominio del entorno Photoshop.
- × **4.2** Tratamiento de capas. Fusión de capas, tipo de imagen, selecciones, modificaciones, efectos y filtros. Color, gestión del color y fidelidad de la impresión. Blanco y Negro.
- × **4.3** Digitalización de delineados. Manipulación de la escena importada desde Autocad y edición para obtener plasticidad, profundidad y realismo.
- × **4.4** Materiales y texturas. Digitalización, tratamiento, edición y aplicación. Acabados. Mobiliario, decoración y accesorios. Creación y tratamiento de luces y sombras.

5. Representación de espacios virtual a partir de una imagen existente. Photoshop.

- × **5.1** Tratamiento, edición y optimización de imágenes escogidas previamente por convertirlas en referencia del proyecto planteado. Tratamiento y aplicación de filtros y efectos, texturas y materiales, luces y sombras. Efecto collage.
- × **5.2** Edición y optimización de imágenes renderizadas para conseguir los objetivos deseados, ya sea obteniendo más realismo o bien creando nuevas imágenes de carácter más plástico.
- × **5.3** Tratamiento de imágenes de Estado Actual y creación de efectos de "Antes y

Después" para proyectos de rehabilitación de espacios. Tratamiento y retoques de fotos reales. Fusión de imágenes, trucos, efectos, texturas y filtros con Photoshop.

BLOQUE III

6. Compaginación del proyecto y Presentación Final

- ✘ **6.1** Composición en un mismo formato de imágenes y delineados con textos. Inteligibilidad del conjunto de la composición. Aplicación de la Memoria planimétrica en la presentación final del proyecto. Estudio de la coherencia y eficacia de la compaginación. Impresión final del diseño desde Photoshop o AutoCad
- ✘ **6.2** Introducción a la presentación virtual. Análisis del entorno, las herramientas de tratamiento de imágenes y objetos, la creación y edición de textos y el sistema de fotogramas y línea de tiempo. Creación y edición de animaciones básicas.

7. Síntesis y crítica final

- ✘ **7.1** Aplicación de los Sistemas de Comunicación en la presentación del proyecto. Psicología de la representación. Estudio de los receptores: espectadores, tribunales, concursos y cliente. Potenciación de la esencial del proyecto. Mensajes subliminales y captación de la atención.
- ✘ **7.2** Reflexión sobre la dialéctica Imagen-Lenguaje y la implicación que tiene la comunicación visual en el resultado exitoso del proyecto.

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura es claramente práctica, aunque tiene una base teórica. Las clases se estructuran en dos partes: una vertiente teórica durante la primera sesión de la semana, y otra práctica durante la segunda. Así, la sesión teórica incluye el contenido base del tema a tratar durante la semana y ejercicios puntuales sobre la materia explicada. La segunda sesión semanal es totalmente práctica, en el que el estudiante realiza un ejercicio orientado a asentar los conocimientos explicados durante la sesión teórica, así como potenciar su creatividad y originalidad a la hora de solucionar casos extremos y complejos. Estas prácticas cortas se realizan de manera individual, y en grupo, dependiendo de la actividad, con el objetivo de fomentar tanto la autocrítica y la superación personal, en el primer caso, como el trabajo en equipo, la división de tareas y los debates, en el segundo. Una vez aprendidas y dominadas las herramientas y una vez se haya obtenido una base crítica al respecto de la temática de la asignatura, se procesa toda la información obtenida en la primera parte del curso y se tramita de tal forma que el objetivo final sea la obtención de una correcta, adecuada y coherente presentación de un proyecto como ejercicio final de la asignatura, el cual los estudiantes irán realizando por etapas (5 fases) durante toda la duración de la asignatura.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- ✘ Varios pequeños ejercicios puntuales durante cada sesión destinados a fijar los conocimientos explicados. **Horas: 1 Resultados de aprendizaje:** Comprensión del conocimientos explicados por el profesor y puesta en práctica.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- ✘ Práctica 1. Comunicación visual. Realización de una Memoria planimétrica. **Horas: 2 Resultados de aprendizaje:** Obtención de la coherencia y el orden necesarios para organizar un proyecto y dividirlo en sus respectivas partes.
- ✘ Práctica 2. Representación de proyectos. CAD. Organización visual de un proyecto a partir de sus fases y contenidos. **Horas: 4 Resultados de aprendizaje:** Adquisición de la agilidad mental necesaria para comprender cuál es la mejor manera de representar el diseño de un espacio para que este alcance la máxima comprensión posible.
- ✘ Práctica 3. Edición en Photoshop de un delineado procedente de CAD. Digitalización y edición de un delineado. **Horas: 5 Resultados de aprendizaje:** Obtención de un espacio con profundidad partiendo de un plano en 2D. Comunicación y expresión de los puntos claves del concepto proyectual.
- ✘ Práctica 4. Representación de espacios virtual a partir de una imagen existente. Photoshop. Edición de un renderizado o de una imágenes existente para la obtención de un nuevo espacio. **Horas: 5 Resultados de aprendizaje:** Creación de un nuevo espacio virtual a partir de una imagen ya existente. Uso de las técnicas explicadas en clase, así como fomento de la creatividad y originalidad.
- ✘ Práctica 5. Compaginación del proyecto y Presentación Final. Presentación Final en papel y formato virtual. **Horas: 4 Resultados de aprendizaje:** Ordenación mental del proyecto. Plasmación de la idea sobre soporte físico. Capacidad de síntesis visual, comunicativa y resolutiva.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- ✘ Realización de un proyecto con análisis de todas sus partes. **Horas: 10 Resultados de aprendizaje:** Unión de todos los conocimientos obtenidos en clase y materialización en la elaboración de la representación de un Proyecto Tipo.

Evaluación

La evaluación es continua, y se basa en el seguimiento de las clases y la valoración de las 5 prácticas propuestas a lo largo del curso, junto con un trabajo de curso como culminación de los conocimientos adquiridos.

- ✘ Asistencia y participación: 30% - 10% asistencia; 10% actitud; 10% participación.
- ✘ Prácticas de curso: 35%
- ✘ Trabajo final: 35%
- ✘ Hay que sacar como mínimo un 4 en todas las partes de la asignatura para poder participar de la evaluación.
- ✘ Es necesario asistir al 80% de las clases para poder participar de la evaluación. Es decir, que sólo se podrá faltar a 4 clases, justificadas o no.

Bibliografía y enlaces 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.
- × Tutoriales habituales *on-line*.

Programación de la asignatura

- × **Semana 1:** Contenidos punto 1.
- × **Semana 2:** Contenidos puntos 2.1 i 2.2.
- × **Semana 3:** Contenidos punto 3.1.
- × **Semana 4:** Contenidos punto 3.2.
- × **Semana 5:** Contenidos punto 3.3.
- × **Semana 6:** Contenidos punto 3.4.
- × **Semana 7:** Contenidos puntos 4.1 i 4.2.
- × **Semana 8:** Contenidos puntos 4.3 i 4.4.
- × **Semana 9:** Contenidos punto 5.1.
- × **Semana 10:** Contenidos punto 5.2.
- × **Semana 11:** Contenidos punto 5.3.
- × **Semana 12:** Contenidos puntos 6.1 i 6.2.
- × **Semana 13:** Presentaciones finales

*Se reservan dos semanas, a determinar, que se intercalaran con las ya mencionadas, para preparar las representaciones de las entregas de la asignatura de Proyectos.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE3.9** Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las diferentes fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.

Competencia

- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados del aprendizaje

- × **CE5.3** Representar superficies, espacios, y modelar objetos haciendo uso de programas informáticos

Competencia

- × **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje

- × **CE6.4** Gestionar los alfabetos digitales y las aplicaciones informáticas relacionadas con la tipografía.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados del aprendizaje

- × **CE9.4** Dominar a nivel de usuario los diferentes tipos de programas informáticos necesarios para el desarrollo de proyectos de diseño.
- × **CE9.5** Modelar digitalmente objetos en tres dimensiones y cambiar parámetros y producir planos acotados.
- × **CE9.6** Utilizar programas profesionales de maquetación de página y producir plantillas.
- × **CE9.7** Representar espacios en dos y tres dimensiones mediante el uso de programas informáticos.
- × **CE9.8** Editar productos audiovisuales con imágenes animadas y sonido sincronizado.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **CT11** Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Serigrafía

La asignatura de Serigrafía es una asignatura optativa de cuarto curso, que enmarcada en unos estudios de diseño se justifica por el hecho de capacitar a los estudiantes para reconocer los trabajos serigràfics y los procesos que los originan.

Partiendo de la premisa de que cada herramienta, procedimiento y sistema produce un registro de imagen característico, se trataría de aprovechar al máximo las especificidades de la impronta serigràfica en el desarrollo de proyectos personales.

Serigrafía forma parte del conjunto de materias de mediados de expresión y configura, entre otros, la mención de Creación visual; en consecuencia también tiene que servido para ejercitar la creatividad de los estudiantes, así como la expansión y diversificación de sus registros

Código

200698

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Enric Mas i Barceló](#)

Maestro de taller

Miguel Bustos

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

No y ha requisitos para cursar la asignatura pero se realizarán diferentes itinerarios en función de que se hayan o no cursado las asignaturas de: Taller de Creación visual: serigrafía, linogravat y fotolit (Proyectos 1-2n curso) y/o Taller de Creación gráfica (3r curso)

Contenidos de la asignatura

MODUL INICIAL (COMÚN)

- × **Tema 1** - Aproximación histórica a la técnica serigráfica. Ubicación y especificidades respecto de otros sistemas de reproducción de la imagen.
- × **Tema 2** - Taladras y estarcidos. Los fundamentos de la Serigrafía. Fabricación manual de una pantalla.
- × **Tema 3** - El marco. La malla. La pantalla y el cliché. Tipo y características.
- × **Tema 4** - El rasclero y otras herramientas.
- × **Tema 5** - Los mecanismos de estampación y su progresiva mecanización.
- × **Tema 6** - Las tintas. Los apoyos y los productos auxiliares.
- × **Tema 7** - Las emulsiones fotosensibles y su insolación.
- × **Tema 8** - El revelado y la estampación. Estampación manual a una y varias tintas. Control de la velocidad, la presión, la inclinación del rasclero, el registro,...
- × **Tema 9** - Limpieza y recuperación de la pantalla.
- × **Tema 10** - El taller, organización y conservación.
- × **Tema 11** - Aplicaciones industriales y artísticas.
- × **Tema 12** - Glosario

ITINERARIO DE INICIACIÓN

- × Particularidades de los trabajos de línea, trama y demasiadas
- × Particularidades de los trabajos a varias tintas: superposiciones, registros y tricomías
- × Introducción de textos y tipografías
- × Introducción al apoyo textil
- × Proyectos personales y aplicaciones al TFG

ITINERARIO DESARROLLO

- × La especulación con una o varias matrices, El símbolo y la firma
- × La imagen multiplicada. El módulo y la estampación. Extensión y significado de la imagen seriada
- × Tricomía y quadricomía serigráfica
- × Edición profesional
- × Aplicaciones al TFG

ITINERARIO MIXTE

En función de la evaluación inicial también existe la posibilidad de pactar con el estudiante un itinerario mixte entre los dos anteriores

Metodología docente y actividades formativas

El primer trabajo de curso tiene que servir como evaluación inicial y para determinar el itinerario que cada uno de los estudiantes tiene que seguir. Este itinerario se

personalizara en cada caso en función de la observación de las competencias y las carencias demostradas y de los pactos que se deriven.

Se determinará una previsión de tareas y resultados para cada una de las sesiones y teniendo en consideración las horas presenciales y las de trabajo autónomo.

De tal manera la asignatura queda estructurada, por aquellos estudiantes que se inician en la técnica como un curso intensivo de introducción; y por aquellos que ya la conocen, como un curso de especialización y profundización.

El estudiante tendrá autonomía para decidir la cantidad de trabajo que quiere llevar a cabo así como la complejidad del mismo y asumirá en consecuencia la calificación a la que quiere aspirar. Asimismo y mediante un contrato-programa el estudiante podrá decidir las fechas de las entregas.

También hay previstas algunas salidas a visitar, Talleres profesionales o Cabinets de estampas y colecciones de carteles que implicarán la realización de trabajos.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

- × clases magistrales y comentarios de obras relevantes

Horas: 15h

Resultados de aprendizaje: CE4.1, CE22.1, CT15, CT19

- × Visitas

Horas: 4h

Resultados de aprendizaje: CT15, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

- × Aplicación de procedimientos y realización de proyectos

Horas: 40h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.3, CE22.1, CT10

- × Discusión y corrección de las propuestas y su aplicación

Horas: 5h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE22.1, CT10, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

- × Planteamiento de las propuestas, investigación y contextualización de las mismas

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE22.1, CT10, CT19

- × Realización de trabajos

Horas: 40h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.3, CE22.1, CT10

- × Visitas y lecturas

Horas: 10h

Resultados de aprendizaje: CT15, CT19

Evaluación

Se realizará un sondeo inicial para conocer el nivel de competencias de los estudiantes en cada uno de los aspectos relacionados con la materia.

La entrega de todos los trabajos prácticos será condición sine qua non para ser calificado. Se valorará la puntualidad en la entrega de los mismos así como su correcta presentación.

La asistencia y participación es obligatoria (el carácter práctico de la asignatura lo comporta). Un 10% de la calificación dependerá de la actitud del alumno durante el curso : motivación, disponibilidad, limpieza, asistencia, puntualidad, participación, cooperación con el grupo, inquietud,...

El 90% restante de la calificación corresponderá a la realización y entrega de los trabajos prácticos, dentro de los cuales se incluye el examen que consiste en la propuesta de carpeta para el curso siguiente.

Se tendrán en cuenta no solamente los aspectos técnicos y la correcta realización del proceso, sino también otras cuestiones estéticas y de composición, calidad e interés de las imágenes.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- ✘ Evaluación inicial. Propuesta y estampación de la carpeta de EINA **Horas:** 3h
Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19
- ✘ Supervisión y corrección de los trabajos a lo largo de su realización **Horas:** -
Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19
- ✘ Entrega final de la carpeta de trabajos **Horas:** - **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

Bibliografía y enlaces 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.
- ✘ Grabowski, B y Flick, B.. *El grabado y la impresión. Guia completa de materiales y procesos*. Ed. Blume . Barcelona 2009 Manual completo, actualizado y bien editado de técnicas gráficas en general. Lamentablemente, y a pesar de ser relativamente reciente, se encuentra agotado y no ha sido reeditado.
- ✘ 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.

✘ Martínez Vela, M. ***La serigrafía. De la pantalla de seda a la estampa.*** Ed. Point de lunettes & EnTorno Gráfico ediciones. Sevilla. 2013. Curioso libro, de enfoque original, de fácil lectura y profusa bibliografía.

✘ 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. ***Guía 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.

Programación de la asignatura

A partir de la evaluación inicial se determinará con cada uno de los estudiantes un contrato-programa que tendrá que especificar el número y tipología de trabajos que compondrán su entrega final, así como los plazos intermedios, que tienen un carácter más orientativo, pero que en todo caso tienen que servir para que los estudiantes sean conscientes en todo momento del estado en que se encuentran a nivel de calificaciones. Por lo tanto esta programación puede ser muy variada puesto que los mismos resultados de aprendizaje se lograrán forzosamente a diferentes niveles y a partir de propuestas fuertemente personalizadas.

Independientemente del nivel se entiende que cada semana el estudiante tiene que poder terminar semanalmente un trabajo completo a una o dos tintas.

A lo largo de las sesiones, que tienen una duración de tres horas y media, se alternarán

los contenidos teóricos, las demostraciones y las prácticas y discusiones sobre los proyectos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana:** 1 - 6 **Actividad:** Introducción, demostración, glosario y ejercicios iniciales (3 a 1 tinta o uno a 3 tintas + 1 a 2 tintas) **Lugar:** Taller Barra de Ferro **Material:** Papel y fotolitos **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19
- × **Semana:** 7 - 16 **Actividad:** Realización de trabajos a una o varias tintas realizando un total de entre 10 a 20 tintas **Lugar:** Taller Barra de Ferro **Material:** Soporte y fotolitos **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

ENTREGAS

Los plazos parciales de entrega de cada estudiante figurarán en su documento personal de contrato/programa

- × **Semana:** 16 **Actividad:** Entrega de la carpeta de trabajos de curso **Lugar:** Taller Barra de Ferro **Material:** Carpeta de trabajos correspondientes a cada estudiante **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19
- × **Semana:** 17 y 18 **Actividad:** entrega de trabajos pendientes o repetidos **Lugar:** Taller Barra de Ferro **Material:** Carpeta de trabajos correspondientes a cada estudiante **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación gráfica (grabado, litografía, serigrafía, impresión digital, etc.).
- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **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.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Taller de Artes Visuales

En la asignatura de Taller de Artes Visuales se pondrán a disposición recursos para el desarrollo de formas de representación visual que permitan ampliar el alcance de la percepción y conceptualización de espacios cotidianos. A partir de estas formas de representación se activarán procesos de creación generativa de propuestas artísticas.

Código

200666

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Octavi Rofes](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales, ni conocimientos previos específicos.

Contenidos de la asignatura

A partir de la noción de paisaje como transfiguración del espacio para dotarlo de un nuevo sentido se proyectarán intervenciones sobre espacios reales para dotarlos de 4 formas de paisaje.

× × Paisaje de la desposesión.

× × Paisaje de la identidad.

× × Paisaje de la rutina.

- ✘ ✘ Paisaje de la emergencia.

Por el registro, concepción y producción de paisajes se utilizarán recursos de dibujo, escultura, fotografía, entornos digitales, instalaciones, y performance.

Metodología docente y actividades formativas

Clases teóricas de aproximación al fondo y forma de los temas a trabajar. Clases de prácticas de trabajo presencial de forma dirigida y no presencial de forma propositiva y supervisada. Evaluación continua a través de ejercicios evaluables y no evaluables así como de dos ejercicios puntuales a mitad y final de curso.

- ✘ Clases teóricas.

ECTS: 20%

Objetivo: Presentación a partir de estudios de caso de las 4 modalidades de paisajes propuestos a fin de impulsar las acciones de exploración y expresión espacial.

Metodología: Lectura de textos, búsqueda de la documentación, estudio y síntesis.

Competencias: CE16, CT3, CT10.

- ✘ Clases prácticas.

ECTS: 70% dirigidas.

Objetivo: Activación de los mecanismos de creación en relación a los temas a tratar.

Metodología: Prácticas de activación y acción plástica.

Competencias: CE3, CE4, CE5, CE9, CE18, CE 22, CT5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT19.

- ✘ ECTS: 10% propositivas supervisadas.

Objetivo: Dejar espacio a búsquedas del alumno nacidas del impulso generado en el aula, fruto de la actitud y la necesidad de explorar.

Metodología: Prácticas de activación y acción plástica.

Competencias: CE3, CE4, CE5, CE9, CE18, CE 22, CT5, CT8, CT9, CT10, CT12, CT19.

Evaluación

- ✘ Prueba inicial obligatoria para poder evaluar la adquisición de competencias en el aprendizaje de la asignatura. Tendrá lugar en los inicios del curso, después de haber sido presentado el contenido de la asignatura.
- ✘ Evaluación continuada teórica. 10% Resultará de las 9 entregas generadas a lo largo de la asignatura.
- ✘ Evaluación continuada seminario. 60% Resultará de las 9 entregas generadas a lo largo de la asignatura.
- ✘ Evaluación puntual. 20% Resulta de dos pruebas realizadas a mitad del curso y a final.
- ✘ Evaluación del trabajo de seminario propositivo. 10% Habrá dos momentos de entrega, a mitad del curso y a final.
- ✘ Ejercicios no evaluables. Ejercicios de carácter obligatorio que ayudan a reforzar

aspectos vinculados a los contenidos de la asignatura.

Programación de la asignatura

Construcción microrelatos audiovisuales. "CA2M"

A través del archivo, de la construcción de una identidad de la escuela en base al material de archivo. "Identidad y memoria: Coleccionables. La colección Eina en Eina CA2M"

Espacio mutante. "CA2M"

Experiencia en la construcción crítica de imágenes, universos personales y nuevas formas de mirar lo cotidiano. FOTOMATÓN en el que partiremos del medio fotográfico para capturar imágenes dentro y fuera de EINA para construir, de forma colectiva, un fanzine donde reflexionar sobre el centro.

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- × **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.
- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.
- × **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planes y superficies características del diseño.
- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.
- × **CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.
- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.
- × **CE 22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la *projectació como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT5** Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
- × **CT8** Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.

- × **CT9** Capacidad resolutive y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrito a la UAB**

CAT / CAST / ENG

ASIGNATURAS

Taller de Creación Gráfica

Este curso plantea investigar las interferencias entre el mundo del diseño y las artes plásticas a través del múltiple. Tiene el objetivo de reflexionar sobre la utilización en las artes plásticas de las estrategias más típicas del diseño y la disolución de las fronteras entre estos dos mundos.

Tiene el objetivo de reflexionar sobre la utilización de diferentes técnicas de producto de marketing empleados por artistas plásticos en su presentación a través de obra gráfica, libros de artista y múltiples.

El objetivo del curso es familiarizarse con algunas particularidades procesuales de diferentes técnicas gráficas tanto tradicionales, como la punta seca o el gofrado, o sistemas más actuales como el foto-grabado, la serigrafía o el giclée, para poder especular con estos procesos, creando nuevos tipos de imágenes y productos.

Código

200667

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Jo Milne](#)

Maestro de taller

Miguel Bustos

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

Esta asignatura no tiene ningún requisito previo. A pesar de haber cursado el taller de proyectos 1 de Creación Visual: serigrafía, linograbado y fotolito, facilitará la comprensión y la capacidad para desarrollar respuestas con un vocabulario más amplio.

Contenidos de la asignatura

El múltiple y la "edición limitada"

Introducción al mundo del múltiple, desde la estampa tradicional hasta la utilización actual en las artes plásticas como producto de marketing y las ediciones limitadas en el mundo del diseño.

La oscuridad del blanco y negro

Una consideración del blanco y negro como una limitación creativa.

- ✘ Introducción técnica a procesos autográficos como la punta seca y el monotipo, y su posible combinación con técnicas calcográficas como el foto-grabado o el gofrado.

El color del pasado.

Una consideración de la utilización de estéticas del pasado y del cine en la creación de nuevas creaciones gráficas.

Utilización de técnicas analógicas como la serigrafía y el linograbado para recrear estos lenguajes.

La creación a cuatro manos.

La idea de la colaboración en la creación gráfica y cómo se plantea y desarrolla un trabajo de creación visual a cuatro manos.

El libro de artista

Introducción al mundo del libro de artista, con referencia a artistas y productores especializados en libros de artista.

Introducción a las técnicas empleadas por diferentes artistas en la creación de libros de artista.

Desarrollo y creación de un libro de artista con la incorporación de procesos analógicos y digitales, en dos o tres dimensiones.

Presentación visual y oral del proyecto final.

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura plantea la reflexión sobre el lenguaje gráfico como herramienta de reproducción e interpretación.

La introducción a la familiarización con varios procesos gráficos (punta seca, gofrat, serigrafía o el giclée) para poder especular con estos procesos, creando nuevos tipos de imágenes y productos.

La introducción al trabajo de diferentes artistas y su utilización en la obra gráfica, libros de artista y múltiple como medios de creación y marketing.

Realización y presentación de un portafolio personal en respuesta a una serie de ejercicios que desarrollarán aspectos específicos de los diferentes procesos. Los ejercicios consideran aspectos como el color, el blanco y negro y la colaboración y

creación a cuatro manos.

Un proyecto final donde se pretende que el estudiante desarrolle un libro de artista, incorporando algunos o todos los procesos estudiados. Se pretende que el estudiante, en el libro de artista, considere la relación de texto con imagen, forma con tamaño, técnica con tema.

La mayor parte del trabajo se realizará en el taller de Barra de Ferro. Debido a la necesidad de la maquinaria para desarrollar la especificidad del trabajo, los estudiantes harán los ejercicios en el taller.

Fuera del horario lectivo se pide una investigación personal de los diferentes temas introducidos que se tendrá que evidenciar en las presentaciones, el resultado de los ejercicios y el libro de esbozos. La lectura y visionado de catálogos y la visita a los museos, galerías y editoriales de obra gráfica ayudarán a la conceptualización de los contenidos de los trabajos.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

Clases Teóricas

- ✘ Clases magistrales, comentario de obras relevantes y debate en grupos combinados.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE1, CE7, CE10, CE 18, CE19 CT15 .

Seminarios

- ✘ Explicación de los procedimientos característicos de los diferentes procesos de creación gráfica.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE4, CE7, CE19.

Evaluación

- ✘ Presentaciones individuales de los contenidos del portafolio y ronda de valoraciones.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE5, CE7, CE 17, CE18, CE19, CT2, CT3, CT4, CT10, CT12, CT15, CT19.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

Taller

- ✘ Realización en el taller del desarrollo de las diferentes técnicas.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE5, CE7, CE19 CT 9, CT10, CT15.

Tutorías

- ✘ Seguimiento y corrección de ejercicios y proyecto final.

Hores: -----

Resultados de aprendizaje: CE17, CE19, CT 3, CT9.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

Información y Documentación

- ✘ Trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida de información, análisis y elaboración documental de la misma.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE1, CE19, CT3, CT4.

Presentación de trabajos

- ✘ Presentación de los ejercicios y el trabajo final.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE 17, CE19, CT2, CT3.

Elaboración de proyectos

- ✘ Desarrollo del proyecto final y de los ejercicios planteados.

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE5, CE7, CE19, CT9,CT10, CT12, CT15, CT19.

Evaluación

Como la gran parte del curso se basa en la práctica en el taller, se evaluará la asistencia y el grado de implicación del alumno en el curso y su participación activa en las presentaciones y rondas de valoración. (25%)

Se evaluará el nivel personal de experimentación e investigación del proceso (apuntes, pruebas, estampas) recogidos en un portafolio. Se evaluará la comprensión del alumno en las diferentes técnicas fundamentándose en la elaboración de las matrices, la calidad gráfica de las imágenes, la adecuación de la imagen al medio, la asimilación del proceso de estampación y todo el trabajo de investigación que forma el fundamento de los trabajos finales. (75%)

En caso de ausencia se tendrá que entregar el certificado correspondiente y pactar la entrega de los trabajos pendientes.

La evaluación de los ejercicios se hará a lo largo del curso. En caso de un ejercicio suspenso o con nota baja el estudiante podrá presentar el trabajo en el portafolio final. La no presentación total o parcial de los trabajos así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales, conducirán a la calificación de "no presentado".

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ Rondas de evaluación

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE10, CE17, CE18, CT10, CT12, CT15, CT19.

- ✘ Presentaciones orales y escritas de los diferentes ejercicios y participación en rondas de evaluación

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE5, CE7, CE17, CE18. CE19, CT2, CT3, CT10, CT12, CT15, CT19.

× Presentación del trabajo final

Horas: -----

Resultados de aprendizaje: CE3, CE4, CE7, CE17, CE19, CT2, CT3, CT10, CT12, CT15, CT19.

Bibliografía y enlaces web

GENERAL

- × AAVV. *Historia de un arte. El grabado.*
Barcelona: Skira 1981.
- × AAVV. *Art gráfico y nuevas tecnologías.*
Madrid: Fund. 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

LIBRO DE ARTISTA

- × Bury, Stephen. *Artists' books: the book as a work of art: 1963-1995.*
Aldershot : Scolar 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. *Put about, a critical anthology on independent publishing.*
London & Hunt, I 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.

- × Smith, Keith A. ***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. ***Eye on Europe: prints, books and multiples 1960 to now.*** & Wye, D -
MOMA, NY 2006.

CATÁLOGOS DE ARTISTAS:

- × *Odile Redon*
- × *Max Ernst*
- × *Andy Warhol*
- × *Edward Ruscha*
- × *Beggarstaff Brothers*
- × *Picasso*
- × *Joan Miró*
- × *Bodo Korsch*
- × *Ambroise Vuillard*
- × *Aubrey Beardsley*
- × *Kirchner*
- × *Roy Lichtenstein*
- × *etc.*

WEBS:

- × [Fira del llibre d'art i disseny a Barcelona](#)
- × [Arts of the Book Collection, Yale University](#)
- × [Bookworks, London](#)
- × [Gemini Editions Limited, EEUU](#)
- × [The Curwen Studios, UK](#)

Printmakers

- × [Tinta Invisible, Barcelona](#)
- × [Winchester School of Art](#)
- × [Editorial de llibres d'artista, Berlin](#)
- × [The Russian Book](#)
- × [Editorial i galeria de obra gràfica 1](#)
[Editorial i galeria de obra gràfica 2](#)
- × [Editorial i galeria de obra gràfica i multiples](#)

Programación de la asignatura

----- traducir----->>>>

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

× Semana: 1

Actividad: Introducció generalActividades de aprendizaje -organització del curs.
-l·listat de materials
-introducció als llenguatges gràfics.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos, Punta seca, Ruleta Paper, Davantal, etc.

Resultados del aprenizaje: CE1, CE4, CE7, CE19 CT3, CT9, CT10, CT15.

× Semana: 2 a 4

Actividad 1: Introducció i consideració de la creació gràfica i llur utilització per artistes i dissenyadors.

Lugar: EINA.

Material: Llibre d'esbossos.

Actividad 2: Introducció i consideració de la creació gràfica i llur utilització per artistes i dissenyadors.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos, Punta seca, Ruleta Paper, Davantal, etc.

Resultados del aprenizaje: CE1, CE4, CE7, CE19, CE22 CT3, CT4, CT9, CT10, CT15.

× Semana: 5 a 7

Actividad: Introducció a la fotogravat com procés de manipulació i reproducció d'una imatge. Incorporació de referents fotogràfics amb l'imatge autogràfica.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos Paper d'estampació.

Resultados del aprenizaje: CE1, CE5, CE7, CE19, CE22 CT3, CT9, CT10, CT15.

× Semana: 8 a 11

Actividad 1: Consideració del color del passat, a través de obra gràfica i el cinema, la variació d'un imatge a base de la seva serialització.

Lugar: EINA.

Actividad 2: Introducció a la serigrafia i la seva combinació amb altres tècniques. Construcció de un imatge seriat a base de la superposició i variació de colors.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos, Paper d'estampació.

Resultados del aprenizaje: CE1, CE4, CE7, CE19, CE22 CT3, CT4, CT9, CT10, CT15.

× Semana: 12 a 14

Actividad 1: El paper de la col.laboració i la seva utilització com eina fonamental de la creació .

Lugar: EINA.

Material: Esborrany de projecte de col.laboració.

Actividad 2: Creació d'un projecte de col.laboració entre 4 mans, l incorporant almenys dos de les tècniques investigades.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Llibre d'esbossos, Paper d'estampació.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE4, CE7, CE13, CE19, CE22,CT4, CT6, CT7, CT9, CT10, CT12, CT15, CT19.

----- traducido----->>>>

× Semana: 15 a 19

Actividad 1: Introducció al "llibre d'artista" i els diferents formats. Desenvolupament del treball final.

Lugar: EINA.

Material: Esborrany del projecte de llibre d'artista, Llibre d'esbossos.

Actividad 2: Libro de artista Un libro de artista que articulará una respuesta creativa al concepto "cosmos".

Material: Paper d'estampació, Material d'encuadernació.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE5, CE7, CE 13, CE17, CE19, CT3, CT9, CT10, CT12, CT15, CT19.

× Semana: 18 a 20

Actividad: Preparación del trabajo final y presentación escrita y oral del trabajo final.

Lugar: EINA i Barra de Ferro.

Material: Libro de esbozos. Libro de artista.

Resultados del aprendizaje: CE5, CE7.2,CE10, CE17, CE19, CT2, CT3, CT4, CT9,CT10, CT12, CT15, CT19.

ENTREGAS

× Semana: 4

Entrega: Ejercicio 1 – La oscuridad del blanco y negro.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: - Estampa (Punta Seca / Monotipo) y Imagen digitalizada y descriptor (JPEG/PDF.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE4, CE7, CE22, CT9, CT10, CT15.

× Semana: 7

Entrega: Ejercicio 2 – Desmontando o desmintiendo la realidad.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: Estampa (Fotograbado).

Resultados del aprendizaje: CE3, CE4, CE7, CE22, CT9, CT10.

× Semana: 11

Entrega: Ejercicio 3 – Mutatis Mutandi.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: - Serie de estampaciones, Serigrafía / Linograbado / Mundo óptico)

× Descriptor del proyectoe.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE3, CE4, CE7, CE17, CE22, CT3, CT9, CT10, CT15.

× Semana: 15

Entrega: Ejercicio 4 - A cuatro manos.

Lugar: Barra de Ferro.

Material: - Esbozos del proyecto, Descriptor del proyecto. Edición limitada hecha a cuatro manos.

Resultados del aprendizaje: CE3, CE4, CE7, CE13, CE17, CE22, CT2, CT6, CT7, CT9, CT10, CT12.

× **Semana:** 20

Entregas: Treball final - el "llibre d'artista". Portafoli i llibre d'esbossos.

Material: Llibre d'esbossos, Projecte final: Llibre d'artista, Text descriptiu en anglès. Exemplars de tots els exercicis (punta seca, fotogravat, tècniques de relleu, serigrafia, etc). I llibre d'esbossos.

Lugar: Barra de Ferro.

Resultados del aprendizaje: CE1, CE3, CE4, CE7, CE13, CE17, CE19, CE22, CT1, CT2, CT3, CT4, CT9, CT10, CT12, CT15, CT19.

faltaa----- >><<<<

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Competencia

× **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Competencia

× **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Competencia

× **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Competencia

× **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en las organizaciones empresariales o institucionales.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Competencia

- × **CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Competencia

- × **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT1** Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.
- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **CT3** Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como por el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × **CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Taller de dibujo

Estudio de los sistemas de proyección geométrica aplicados a la representación en arquitectura y diseño.

En geometría los objetos se reconocen por la forma y la extensión de su superficie o de su contorno, según sean objetos o formas del espacio o formas planas. El objetivo de la geometría descriptiva es representar sobre el plano de dibujo los cuerpos y formas geométricas del espacio utilizando el método de las proyecciones y resolver problemas relativos al auxilio único de la geometría plana. De todos los métodos de representación, la perspectiva lineal, al aproximar el sistema de proyección al mecanismo de la visión humana y al de la fotografía, ofrece el dibujo de las formas con un aspecto de verosimilitud que lo hace inmediatamente comprensible: Dibuja las formas tal como se ven. El sistema diédrico y el sistema axonométrico pretenden, por el contrario, dibujar las formas tal como son.

La asignatura se plantea más desde la vertiente cognoscitiva que desde la instrumental, por lo que la aproximación a los contenidos sigue una sencilla pero rigurosa vía empírica. Aprender a ver el espacio toma así la misma importancia que su representación gráfica.

Código

200643

Créditos

6 ECTS

Curso

1

Semestre

2

Materia

Expresión artística

Profesorado

[Albert Crispi](#)

[Enric Steegmann](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No hay prerrequisitos para Taller de Dibujo, a pesar de que haber superado las asignaturas del 1er semestre facilitará la comprensión para el estudiante.

Contenidos de la asignatura

BLOQUE I: INTRODUCCIÓN A LA GEOMETRIA DESCRIPTIVA

1. Nociones de geometría plana y del espacio

2. El largo camino de la representación verosímil del espacio y las cosas

BLOQUE II: SISTEMAS AXONOMÉTRICOS, DIÉDRICO Y ACOTADO

3. Los tres procedimientos más importantes de la proyección axonométrica

4. Sistema acotado

5. Sistema diédrico

Noción de planta, alzado y sección.

6. Sistema diédrico

Métodos: Abatimiento, cambio de planos de proyección y giros.

BLOQUE III: SISTEMA CÓNICA O PERSPECTIVA LINEAL

7. Introducción

El espacio perspectívico. Conceptos básicos: Horizonte, puntos de fuga y plan de cuadro.

8. Puntos de fuga al horizonte

Perspectiva central Perspectiva oblicua. El círculo y la esfera

9. Puntos de fuga por encima y por debajo del horizonte

Punto de fuga de una rampa. Sombras. Rayos de sol paralelos al plano del cuadro. Sol detrás el observador.

10. Aplicaciones comparativas de la perspectiva lineal con la fotografía y el vídeo

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

× Clases teóricas

ECTS: 20%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales

Competencias: -

× Seminario

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Planteamiento y resolución de ejercicios

Competencias: -

× Realización de ejercicios

ECTS: 50%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Trabajo autónomo **Competencias:** -

× Tutorías

ECTS: 15%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Seguimiento y correcciones

Competencias: -

× Evaluación

ECTS: 5%

Metodología de enseñanza /aprendizaje: Resolución de ejercicios

Competencias: -

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

× Bloque I: Introducción a la geometría descriptiva. Clase magistral.

Horas: 1h 30m

Resultados de aprendizaje: CE4.5

× Bloque II: Sistemas axonométrico, diédrico y acotado. Taller.

Horas: 10h 30m

Resultados de aprendizaje: CE4.5

× Bloque III: Sistema cónico o perspectiva lineal. Taller.

Horas: 10h 30m

Resultados de aprendizaje: CE4.4, CE4.5

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

× Bloque I, II y III: Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE4.4, CE4.5, CE4.6

× Tutorías

Horas: 22h 30m

Resultados de aprendizaje: -

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

× Lectura de la bibliografía adjunta

Horas: 35h

Resultados de aprendizaje: -

× Resolución de ejercicios similares a los realizados en el taller

Horas: 40h

Resultados de aprendizaje: -

Evaluación

Las clases son básicamente un taller de dibujo y maquetas donde la asignatura se aprende practicándola. El tiempo de taller viene precedido siempre de una breve exposición teórica que marca el progreso de la asignatura.

Las evaluaciones son diarias y la evaluación del semestre se basa en la recopilación de los trabajos ejecutados durante las clases y dos trabajos de reválida a mediados y al final del curso.

La calificación final tiene en cuenta la asistencia, la asimilación de conceptos y el progreso del alumno, así como la limpieza y precisión del dibujo a lápiz, que no tiene que pasarse a limpio.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

- × Bloque I, II y III: Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación

Horas: 30h

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE4.4, CE4.5, CE4.6

Bibliografía y enlaces web

Vertiente instrumental

- × Hollyday-Dar, Kathryn. *Geometría descriptiva aplicada*. México: Intern. Thomson Ed., 2000.
- × Schaarwächter, Georg. *Perspectiva para arquitectos*. Barcelona: GG, 1969.
- × Thomae Reiner. *Perspectiva y Axonometría*. Barcelona: GG, 1978.

Vertiente cognoscitiva

- × 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.

Programación de la asignatura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- × **Semana:** 1

Actividad: Bloque I: Introducción a la geometría descriptiva. Clase magistral

Lugar: EINA

Material: Lápiz y papel

Resultados de aprendizaje: CE4.5

- × **Semana:** 2 - 8

Actividad: Bloque II: Sistemas axonométrico, diédrico y acotado. Clases magistrales.

Lugar: EINA

Material: Lápiz, goma, papel, juego de escuadras y regla graduada **Resultados de aprendizaje:** CE4.5

× **Semana:** 9 - 16

Actividad: Bloque III: Sistema cónico o perspectiva lineal. Clases magistrales

Lugar: EINA

Material: Lápiz, goma, papel, juego de escuadras y regla graduada

Resultados de aprendizaje: CE4.4, CE4.5

ENTREGAS

× **Semana:** 1 **Actividad:** Bloque I: Introducción a la geometría descriptiva.

Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación

Lugar: EINA

Material: Material de dibujo básico: Lápiz, goma, escuadras, regla graduada, regla larga (80 cm.) y cámara digital

Resultados de aprendizaje: CE3.5, CE4.4, CE4.5, CE4.6

× **Semana:** 2 - 8

Actividad: Bloque II: Sistemas axonométrico, diédrico y acotado. Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación en cada ejercicio y reválida al final del periodo.

Lugar: EINA

Material: Material de dibujo básico: Lápiz, goma, escuadras, regla graduada, regla larga (80 cm.) y cámara digital

Resultados de aprendizaje: CE4.5

× **Semana:** 9 - 16

Actividad: Bloque III: Sistema cónico o perspectiva lineal. Planteamiento y resolución de ejercicios en el aula. Evaluación en cada ejercicio y reválida al final del periodo

Lugar: EINA

Material: Material de dibujo básico: Lápiz, goma, papel, juego de escuadras y regla graduada

Resultados de aprendizaje: CE4.5

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

× **CE3.5** Utilizar el lenguaje de los materiales, su significación y sus propiedades expresivas.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.4** Representar, de acuerdo con las convenciones de dibujo, color y volumen, espacios, objetos y personas observadas del natural.
- × **CE4.5** Crear composiciones de poca complejidad en dos y tres dimensiones demostrando intención expresiva, habilidad compositiva y capacidad para la resolución formal.
- × **CE4.6** Demostrar seguridad en el trazo y realizar esbozos rápidos.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Técnicas de Estampación

Técnicas de estampación es una asignatura optativa de cuarto curso incluida dentro del grupo de materias de Medios de expresión. Forma parte de los créditos que configuran la mención de Creación visual.

Está planteada como un recorrido de ida y vuelta desde el conjunto de técnicas de estampación tradicionales hasta la stampa digital, transitando a través de todas las hibridaciones posibles. Queda explícitamente excluida la técnica de la serigrafía, que se trabajará en una asignatura aparte, y que por lo tanto sólo se podrá usar puntualmente, como técnica de apoyo dentro de un proyecto más amplio que incluya otros métodos de estampación.

El objetivo es dotar a los estudiantes de los conocimientos técnicos referentes a un abanico suficientemente exhaustivo de técnicas de impresión y estampación. Este repertorio les ha de permitir ampliar su vocabulario plástico y ejercitar su creatividad de cara a la resolución de problemas de diseño de imagen gráfica que se le puedan plantear en su futuro profesional.

Asimismo se trata de aprender a valorar y discernir los diferentes lenguajes utilizados históricamente en el mundo de la stampa y la obra gráfica original y como estos lenguajes vienen acompañados y condicionados por los correspondientes sistemas de impresión.

Código

200699

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Enric Mas i Barceló](#)

Maestro de taller

Miguel Bustos

Idiomas

Catalán Castellano

Prerrequisitos

No se necesitan requisitos especiales para cursar esta asignatura. No obstante, y a resultados de la evaluación inicial podrá variar el número y tipología de las prácticas del curso.

Contenidos de la asignatura

1 - Estampar e imprimir: la preexistencia de la matriz.

✘ 1.1. Definición y debate sobre los conceptos y convenciones que rodean la obra gráfica y su pertenencia.

2 - De la imagen digital atrás.

✘ 2.1. Catálogo de técnicas y recursos.

✘ 2.2. Glosario.

3 - Monotipos y otras técnicas de preimpresión. Organización de un taller o una infraestructura mínima de trabajo.

4 - Reproducción y reinterpretación de una imagen: Procedimientos manuales, fotomecánicos y digitales

5 - Edición y especulación

6 Aplicación de las técnicas de estampación a un proyecto

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ clases magistrales y comentarios de obras relevantes **Horas:** 15h **Resultados de aprendizaje:** CE4.1, CE22.1, CT15, CT19

✘ Visitas **Horas:** 4h **Resultados de aprendizaje:** CT15, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Aplicación de procedimientos y realización de proyectos **Horas:** 40h **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.3, CE22.1, CT10

✘ Discusión y corrección de las propuestas **Horas:** 5h **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE22.1, CT 10, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Planteamiento de las propuestas, investigación y contextualización de las mismas **Horas:** 10h **Resultados de aprendizaje:** CE4.1, CE22.1, CT15, CT19

✘ Realización de trabajos **Horas:** 40h **Resultados de aprendizaje:** CE3.2, CE4.1, CE22.1,

CT 10, CT1940 CE3.2, CE4.3,CE22.1,CT10

✘ Visitas y lecturas 10 CT15, CT19 **Horas:** 10h **Resultados de aprendizaje:** CT15, CT19

Evaluación

Se realizará una evaluación inicial para detectar el nivel de competencias de los estudiantes en cada uno de los aspectos relacionados con la materia, la realización de la cual es obligatoria pero no contabiliza para la calificación.

La asistencia y participación también es obligatoria (el carácter práctico de la asignatura lo conlleva).

Un 10% de la calificación dependerá de la actitud del alumno durante el curso: motivación, disponibilidad, limpieza, asistencia, puntualidad, participación, cooperación con el grupo, inquietud,...

La entrega de todos los trabajos prácticos será condición *sine qua non* para ser calificado. Se valorará la puntualidad en la entrega de los mismos así como su correcta presentación.

Se tendrán en cuenta no sólo los aspectos técnicos y la correcta realización del proceso, sino también otras cuestiones estéticas y de composición, complejidad, calidad e interés de las imágenes.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

✘ Evaluación colectiva de trabajos

Horas: 2h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

✘ Evaluación personalizada de los proyectos personales

Horas: 1h

Resultados de aprendizaje: CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

Bibliografía y enlaces web

MANUALES

✘ Ayres, J. Monotype. Mediums and methods for painterly printmaking. New York. Watson-Guptill. 1991. Interesante.

✘ Catafal, J. El Grabado. Barcelona. Ed. Parramón. 2002. Bon manual, prou il·lustrat i actualitzat

✘ Chamberlain, Walter. Grabado en madera. Barcelona. Blume 1988. Manual de referencia para técnicas de grabado en relieve.

✘ Chamberlain, Walter. Aguafuerte y Grabado. Blume 1988. Manual de referencia para técnicas de grabado al vacío. Un clásico.

✘ Dawson, J. Guía completa de Grabado e impresión. Técnicas y materiales. Ed. Blume. Madrid 1982. 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.

- ✘ Kafka, Francis. Linoleum block printing. New York. Dover 1972 Sencillo.
- ✘ 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.

HISTORIA Y CATÁLOGOS GENÉRICOS

- ✘ Gallego, A. Historia del grabado en España. Madrid. Cátedra. 1979
- ✘ Melot, M. I v.v.a.a. El grabado. Historia de un arte. Barcelona. Skira Carrogio. 1981
- ✘ Riva Castelmann: Prints of XX century: A history. London Thames and Hudson 1976
- ✘ Tallman, Susan The contemporary print Pre Pop to postmodern. London Thames and Hudson 1996
- ✘ Wisniewski, K. Monotype/Monoprint. History and Techniques. Ithaca (N.Y.). Bullbrier Press. 1995

Programación de la asignatura

Las sesiones de trabajo se desarrollarán en el taller de Barra de Ferro, una vez a la semana y tendrán una duración de tres horas y media en las que se alternarán los contenidos teóricos, las correcciones y el trabajo práctico.

Se realizarán un par de salidas previstas en horario de clase –a ser posible–, pero también podrán programarse visitas obligatorias como actividad autónoma fuera del horario de la asignatura.

Las sesiones de taller abierto serán por la tarde a fin de poderlas compaginar con el resto de horarios de las asignaturas del Grado y la cantidad estimada de horas de trabajo autónomo en el taller será equivalente a las de actividades dirigidas.

Se alternarán y se solaparán diversas prácticas al mismo tiempo, de diversa duración e intensidad para favorecer un buen ritmo de trabajo, dejando abierta la posibilidad de atender encargos o propuestas externas para mejorar la nota.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

✘ Semana: 1 a 6

Actividad Introducción y evaluación inicial
Pretecnología del grabado y la estampación

Lugar Taller

Material -

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

✘ Semana: 1 a 7

Actividad Panorama general de las técnicas de impresión y estampación.

Realización de un primer proyecto de carácter técnico

Lugar Taller

Material Papel y matriz para determinar

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 8 a 11

Actividad Trabajo de edición y especulación de una matriz

Lugar Taller

Material Planchas de metal y papel de grabado

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 10 a 15

Actividad Realización de un proyecto de creación personal

Lugar Taller

Material Matrices y papeles para determinar

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

ENTREGAS

× **Semana:** 25/10/15

Actividad participación en el Big Draw

Lugar Eina Espai Barra de Ferro

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 28/10/15

Actividad entrega primer proyecto

Lugar Taller

Material estampas

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 28/10/15

Actividad participación en workshop intensivo

Lugar Por determinar

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 11/11/15

Actividad resultados definitivos King size prints

Lugar Taller

Material estampas

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 09/12/15

Actividad Preguntas Glosario

Lugar Taller

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 16/12/15

Actividad Entrega edición

Lugar Taller

Material estampas

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 13/01/16

Actividad Entrega bolsa

Lugar Taller

Material estampas

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

× **Semana:** 01/20/16

Actividad Entrega proyecto personal

Lugar Taller

Material estampas

Resultados de aprendizaje CE3.2, CE4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT15, CT19

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competencia

× **CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

× **CE3.2** Aplicar las calidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.

Competencia

× **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

× **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación gráfica (grabado, litografía, serigrafía, impresión digital, etc.).

× **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

× **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

× **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- × **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.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Técnicas de Ilustración

La ilustración es un elemento con un peso significativo y creciente en las herramientas de comunicación visual. En un mundo cada vez más digital, la ilustración nos puede aportar la vertiente más humana y amable, dotando a la comunicación de un elemento cálido. La elección de una técnica acertada puede convertirla en más directa, rica y agradable. Posiblemente por su componente humano, las técnicas manuales han adquirido los últimos años una presencia e interés mayor en los medios. Si bien el curso partirá del trabajo con estas técnicas, las desarrollará también dentro de un contexto de trabajo digital.

El curso pretende dotar a los estudiantes de un abanico amplio de técnicas para que dispongan de la opción de elegir los recursos adecuados a la hora de resolver las diferentes situaciones que se encontrarán en la vida profesional, enriqueciendo y ampliando su vocabulario plástico. El aprendizaje técnico facilitará la realización de sus proyectos personales. A través del trabajo práctico y la visualización de ejemplos, se buscará el conocimiento y la elección de los medios de expresión adecuados para cada proyecto.

Código

200700

Créditos

5 ECTS

Curso

4

Semestre

1

Materia

Medios de expresión

Profesorado

[Enric Font](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

- ✘ Conocimientos básicos de dibujo, color y técnicas de aplicación del color.
- ✘ Conocimientos básicos de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.

Contenidos de la asignatura

El contenido del curso se desarrollará principalmente a partir de las diferentes fases de realización de un proyecto real de ilustración mural; esto comportará tener que crear una imagen final susceptible de ser traspasada al muro, trabajando inicialmente en formato proyecto. El estudiante realizará un recorrido práctico por diferentes técnicas, des de una aproximación al boceto directo y rápido, con un estudio visual del espacio expositivo, la creación de imágenes, la previsualización previa y, en una última fase, la realización física de la imagen sobre el muro. El proceso de trabajo puede comportar impartir alguna clase fuera del aula.

BLOQUE 1:

- × 1.1. Bocetos y técnicas de bosquejo.
- × 1.2. Soportes, papeles y gramajes.
- × 1.3. Herramientas y materiales.

BLOQUE 2:

- × 2.1. Procedimientos secos y fluidos.
- × 2.2. Lápiz y grafito.
- × 2.3. Lápices de colores, pasteles y barras.
- × 2.4. Tinta 1: la imagen monocroma, el contraste, el blanco y negro, línea y trazo.
- × 2.5. Tinta 2: aguadas y texturas. Trabajo en seco y en húmedo.
- × 2.6. Rotuladores: revisión de la oferta existente de base alcohol y acrílica. Línea y mancha.
- × 2.7. Acuarela. Matices y sutilezas.
- × 2.8. Témpera. Tintas planas.
- × 2.9. Acrílico. Recursos pictóricos.
- × 2.10. Mix de técnicas manuales.

BLOQUE 3:

- × 3.1. Digitalización. Manipulación de la imagen y el color.
- × 3.2. Trabajo vectorial en Adobe Illustrator.
- × 3.3. Texturas y recursos en el trabajo vectorial.
- × 3.4. Líneas y trazo Adobe Photoshop.
- 3.5. El color en Adobe Photoshop. Recursos variados.
- 3.6. Formatos de salida digital.

BLOQUE 4:

- × 4.1. Hibridación técnica.
- × 4.2. Collage y collage digital. El todo vale.

###BLOQUE 5:

- × **5.1.** Ilustración mural.
- × **5.2.** Proyectos.
- × **5.3.** Previsualización.
- × **5.4.** Técnicas de realización.

Metodología docente y actividades formativas

METODOLOGÍA DOCENTE Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

El curso tiene dos tipos de sesiones:

- × sesiones magistrales y seminarios: se explica cada técnica y se enseñan muestras de trabajo
- × sesiones prácticas, de formato taller: se trabaja supervisadamente cada técnica.

El estudiante desarrollará en paralelo ejercicios técnicos y proyectos.

Se realizan comentarios y evaluaciones en grupo. La hora de atención a los estudiantes se destina a tutorías individualizadas, ajustando los intereses específicos de los alumnos al contenido y ofreciéndose un espacio abierto para resolver dudas y consultas.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

Clases magistrales y seminarios: explicación de los procedimientos técnicos y proceso de trabajo. Visualización y comentario de trabajos.

Horas: 21,25

Resultados de aprendizaje: CE 4.1, CE9.3, CE22.1, CT19

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

Realización en formato taller de los ejercicios propuestos de aplicación y desarrollo de las técnicas presentadas.

Horas: 31,25

Resultados de aprendizaje: CE 4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1

Evaluaciones y comentarios en grupo del trabajo realizado individualmente.

Horas: 10

Resultados de aprendizaje: CE 3.2, CE 3.4, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

Realización de trabajos técnicos y personales.

Horas: 57

Resultados de aprendizaje: CE 4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1

Visionado de enlaces y material sugerido.

Horas: 4,5

Resultados de aprendizaje: CE 4.1,CE9.3, CE22.1

Tutorías.

Horas: 1,5

Resultados de aprendizaje: CE 3.2, CE 3.4, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

Evaluación

Se realizará una evaluación continuada del trabajo del alumno. El profesor ofrecerá un seguimiento individualizado de la evolución y los progresos del alumno. Se contemplan dos tipos de entregas: ejercicios técnicos y proyectos.

La nota final vendrá pautada de la siguiente manera:

- ✘ 90% media de la nota de los trabajos realizados (25% ejercicios técnicos + 65% proyectos). Se evaluará principalmente la realización técnica, pero se tendrá en cuenta también la conceptualización, presentación, limpieza y rigor en el trabajo.
- ✘ 10% aportación individual en las valoraciones colectivas y comentarios de los trabajos, motivación, participación, asistencia, evolución del trabajo.

El carácter práctico del curso conlleva que la asistencia a las clases sea obligatoria.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

1. Entregas:

- ✘ Entrega de los ejercicios técnicos. Supervisión y corrección.

Horas: 3 horas cada trabajo.

- ✘ Entrega de los proyectos. Supervisión y corrección.

Horas: 6 horas cada trabajo.

Resultados de aprendizaje: CE3.2, C4.1, CE4.3, CE22.1, CE9.3, CT10, CT19

2. Actividades puntuadas:

Realización de la ilustración mural.

Horas: 6

Resultados de aprendizaje: CE3.2, C4.1, CE4.3, CE22.1, CE9.3, CT9, CT10, CT15, CT19

Bibliografía y enlaces web

TÉCNICAS:

- ✘ Asunción, Josep; Guasch, Gemma. ***Dibujo creativo***. Parramón Ediciones, Barcelona, 2007. *Técnicas e ideas creativas de dibujo aplicables a la ilustración*.
- ✘ AA.VV. ***Todo sobre las técnicas del pastel***. Parramón Ediciones, Barcelona, 1997. *Compendio de trabajo sobre la técnica del pastel*.
- ✘ Berry, Robin. ***Guía completa de técnicas de acuarela. Técnicas, consejos y secretos del oficio***. Acanto, Vallromanes (Barcelona), 2012. Manual técnico sobre la técnica de la acuarela.
- ✘ Braunstein, Mercedes. ***Todo sobre las técnicas secas***. Parramón Ediciones, Barcelona, 2004. *Compendio de trabajo sobre las técnicas secas*.
- ✘ Sanmiguel, David. ***Pintura a la acuarela***. Parramón Ediciones, Barcelona, 2005. Manual técnico sobre la técnica de la acuarela.
- ✘ Sanmiguel, David. ***Todo sobre la técnica de la ilustración***. Parramón Ediciones,

Barcelona, 2003. *Compendio de técnicas básicas de ilustración*.

- ✘ Smith, Ray. **Introducción a la acuarela**. Blume, Barcelona, 1994. *Manual técnico sobre el trabajo con acuarela*.

PROFESIÓN:

- ✘ Rees, Darrel. **Cómo ser ilustrador**. Index Book, Barcelona, 2012. *Guía práctica sobre el oficio de ilustrador*.
- ✘ Wigan, Mark. **Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador**. Gustavo Gili, Barcelona, 2007. *El libro se adentra en aspectos clave de la ilustración y alterna la exposición de los fundamentos del proceso creativo con el estudio de ejemplos que ilustran diferentes técnicas y lenguajes visuales*.
- ✘ Zeegen, Lawrence; Crush. **Principios de ilustración**. Gustavo Gili, Barcelona, 2005. *Conceptos básicos en el oficio de iluminación. Ilustrador*. [Biblioteca Eina: 655.533(036)]

SOBRE ILUSTRADORES Y DIVERSIDAD TÉCNICA DEL TRABAJO:

- ✘ AA.VV. **Behind Illustrations**. IndexBook, Barcelona, 2012.. *Panorama actual de la ilustración*.
- ✘ AA.VV. **Illusive 2 Contemporary Illustration and Its Context**. (ILLUSIVE 2. Ilustración Contemporánea y su Contexto). Die Gestalten Verlag, 2008 *Panorama actual de la ilustración*.
- ✘ AA.VV. **Si hablamos de diseño estamos hablando de ilustración**. IndexBook, Barcelona, 2010. *Recopilación internacional de ilustradores agrupados por temas, desde la perspectiva de de la ilustración como una herramienta de relación entre el diseñador y su público*. [Biblioteca Eina: 655.533EST]
- ✘ AA.VV. **American Illustration 23**. D.A.P, New York, 2004. *Anuario de iluminación*. [Biblioteca Eina: 655.533(058) "2004" AME]
- ✘ AA.VV. **Box Evolution**. Sandu Cultural Media Co, Ltd., Hong Kong, 2007. *Recopilación de ilustración internacional*. [Biblioteca Eina: 655.533 BOX]
- ✘ AA.VV. **The ultimate illustration collection**. Index Book S.L., Barcelona, 2008. *Ilustradores internacionales con muestras agrupadas por técnicas*. [Biblioteca Eina: 655.533 ULT]
- ✘ Gonzalez, Andrés; Nicolas, Yaiza; Zanchetta, Alessandro. **Atlas de ilustración contemporánea**. Maomao Publications, Barcelona, 2009.
- ✘ Dalquie, Claire. **Ilustración, hoy: Nuevas tendencias en ilustración de vanguardia**. IndexBook, Barcelona, 2010. *Una investigación en profundidad sobre las tendencias contemporáneas, con aproximaciones diversas*.
- ✘ Hyland, Angus; Bell, Roanne, **Hand to eye. A survey of Contemporary Illustration**. Laurence King Publishing, Ltd., Londres, 2003 *Compendi d'il-lustració contemporània*. [Biblioteca Eina: 655.533 HAN]
- ✘ Hoptman, Laura. **Drawing now, eight propositions**. MoMA, NY, 2002 *Catálogo de la exposición en el MoMA sobre la vigencia del dibujo en la pintura y la ilustración*. [Biblioteca Eina: 655.533 (064) HOP]
- ✘ Juxtapoz. **Juxtapoz Illustration 2**. Gingko Press Inc, 2011. *20 ilustradores relevantes*.

- × Klanten, Robert; Hellige, Hendrik, Illusive. **Contemporary Illustration and its context**. Die Gestalten Verlag, Berlin, 2008 *Ilustración contemporánea* [Biblioteca Eina: 655.533 ILL]
- × Minguet Cámara, Eva. **American illustrators. This is illustration!** Instituto Monsa de Ediciones, Barcelona, 2006. *Selección de ilustradores americanos con muestras de trabajo*.
- × Minguet Cámara, Eva, Asian illustrators. **This is illustration!** Instituto Monsa de Ediciones, Barcelona, 2012. *Selección de ilustradores asiáticos con muestras de trabajo*.
- × Minguet Cámara, Eva. **European illustrators. This is illustration!** Instituto Monsa de Ediciones, Barcelona, 2009. *Selección de ilustradores europeos con muestras de trabajo y valoración de la trayectoria personal y la profesión*.
- × Minguet Cámara, Eva. **Hand made illustration**. Instituto Monsa de Ediciones, Barcelona, 2010. *Selección de ilustradores con trabajo preferentemente manual*.
- × Minguet Cámara, Eva. **Ilustración de Vanguardia**. Instituto Monsa de Ediciones, Barcelona, 2008. *Selección de ilustradores de todo el mundo, con estilos y técnicas diferentes*.

RECURSOS ONLINE:

Portales de ilustración:

- × www.illustrationmundo.com
- × www.illustrationfriday.com
- × www.thelittlechimpsociety.com

Portal cómic:

- × www.comicat.cat

Graffiti, muralismo y arte urbano:

- × www.globalstreetart.com
- × www.mursllores.com/
- × www.openwallsconference2014.org

Revistas online:

- × www.juxtapoz.com
- × www.oldsquall.net
- × www.lamonomagazine.com

Revistas de ilustración en la biblioteca de EINA:

- × **3x3. The magazine of contemporary illustration**. Artisanal Media LLC, NY. Argh
- × **CLIJ, Cuadernos de literatura infantil y juvenil**. Editorial Torre de Papel.
- × **Elefant**
- × **Fuera de Margen**
- × **Nobrow**

Programación de la asignatura

Se colgará en el moodle el contenido de cada clase, el material específico necesario y los enlaces de consulta. El trabajo técnico requerirá disponer de un mínimo de material; se procurará sugerir fórmulas colectivas para no tener que realizar un elevado gasto individual.

× Semana 1

Explicación y seminario:

Presentación del curso. Explicación de entregas y plan de trabajo.

Multiplicidad de técnicas. Especificidad e hibridación

Imagen efímera / imagen permanente (reproducción / exposición).

Papeles y soportes. Técnicas secas y húmedas.

Lápiz/grafito. Del boceto a la imagen acabada.

Valores de la imagen. Cantidad y calidad de la información.

Trabajo con lápices de colores. Dos colores. Construcción de la imagen.

Material:

Se facilitará lista a través del moodle.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE22.1, CT9, CT10, CT19, CT15.

× Semanas 2 y 3

Explicación y seminario:

Tinta 1 y Tinta 2.

Plumilla, pincel, pincel-pluma. Positivo y negativo.

Repertorio de registros gráficos con tinta. Mancha, punto, línea. Trazo.

Aguadas y paisajes sugeridos. Pinceles, rodillos, texturas.

Construcción de la imagen con valores de gris.

Fabricación de texturas para trabajos digitales.

Tintas de colores.

Material:

Se facilitará lista a través del moodle.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE22.1, CT9, CT10, CT19, CT15.

× Semana 4

Explicación y seminario:

Color. Acuarela y témpera.

Material:

Se facilitará lista a través del moodle.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE22.1, CT9, CT10, CT19, CT15.

× Semana 5 Explicación y seminario:

Trabajo digital vectorial (Adobe Illustrator). Digitalización de los trabajos realizados con tinta y témpera. Conceptos básicos. Texturas vectoriales y recursos.

Material:

Acceso a ordenador con Adobe Photoshop e Illustrator. Escáner.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

× Semana 6

Explicación y seminario:

Rotuladores y marcadores; técnica portátil y técnica de estudio.

Revisión y exploración de las posibilidades técnicas de la amplia oferta.

Material:

Se facilitará lista a través del moodle.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE22.1, CT9, CT10, CT19, CT15.

× Semana 7:

Explicación y seminario:

Técnicas de ilustración mural. Imágenes sobre el muro. Técnicas y procedimientos.

Creación de plantillas para traspasar imágenes a la pared.

Material: Se facilitará lista a través del moodle.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19, CT15.

× Semana 8:

Explicación y seminario:

Adobe Photoshop: color, pinceles, recursos.

Manipulación de la imagen digital (color, curvas...).

Hibridación de aplicaciones digitales.

Material:

Acceso a ordenador con Adobe Photoshop e Illustrator. Escáner.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

× Semana 9

Explicación y seminario:

Acrílico. Recursos pictóricos.

Herramientas de aplicación: pincel, rotulador y esprai.

Material:

Se facilitará lista a través del moodle.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE22.1, CT10, CT19

× Semana 10:

Explicación y seminario:

Trabajo en el aula con las propuestas de mural y exposición. Resolución individualizada de dudas.

Material:

Material individualizado.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

× Semana 11:

Explicación y seminario:

Presentación de propuestas del proyecto expositivo.

Hibridación técnica.

Material:

Material individualizado.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

× Semana 12

Explicación y seminario:

Preparación del proyecto expositivo.

Hibridación técnica / Acuarela 02.

Material:

Material individualizado.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

× Semana13:

Trabajo in situ en el espacio de intervención mural.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT9, CT10, CT19

× Semana 14

Explicación y seminario:

Collage / todo vale / composición.

Material:

Acceso a ordenador con Adobe Photoshop e Illustrator. Escáner.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

× Semana 15

Explicación y seminario

Taller de paste-up.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

× Semanas 16 i 17

Reevaluaciones y tutorías.

Resultados de aprendizaje:

CE3.2, C4.1, CE4.3, CE9.3, CE22.1, CT10, CT19

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × CE3** Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE3.2** Aplicar las calidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.
- × **CE3.3** Aplicar los diferentes procedimientos fotográficos en función de las necesidades comunicativas y expresivas del proyecto de diseño.
- × **CE3.4** Utilizar los diferentes procedimientos y técnicas de dibujo adaptándolos a los requerimientos del proyecto.

Competencia

- × **CE4** Utilizar las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.

Resultados de aprendizaje

- × **CE4.1** Describir los condicionantes técnicos y los potenciales expresivos de las diferentes técnicas de creación gráfica (grabado, litografía, serigrafía, impresión digital, etc.)
- × **CE4.2** Utilizar los recursos expresivos de la fotografía para la generación de imágenes.
- × **CE4.3** Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc.

Competencia

- × **CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

Resultados de aprendizaje

- × **CE9.3** Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen.

Competencia

- × **CE22** Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.

Resultados de aprendizaje

- × **CE22.1** Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.
- × **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.
- × **CT15** Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Tipografía

La tipografía es una herramienta indispensable en la comunicación visual. Es propio de un diseñador saber 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. Su valor funcional y emocional, al mismo tiempo, transmite contenidos específicos y expresa significados particulares.

Los objetivos de esta asignatura son:

- ✘ Utilizar la tipografía de manera adecuada en los proyectos de diseño.
- ✘ Conocer y reconocer las formas de las letras.
- ✘ Saber utilizar correctamente la tipografía en la composición del texto.
- ✘ Resolver con recursos tipográficos las necesidades funcionales y expresivas de los proyectos de diseño.
- ✘ Entender la tipografía dentro del ámbito del diseño donde se aplica.
- ✘ Profundizar en las capacidades críticas del análisis tipográfico y la comprensión de las relaciones entre la tipografía y el contexto sociocultural en el que ésta surge y se aplica.

Código

200649

Créditos

6 ECTS

Curso

2

Semestre

1

Materia

Procesos de diseño

Profesorado

[Andreu Balius](#)

Apoyo a la docencia

[Ferran Milan](#)

Idiomas

Castellano Catalán

Prerrequisitos

No existen prerrequisitos 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: *Adobe InDesign* y dibujo vectorial: *Adobe Illustrator*, básicamente).

Contenidos de la asignatura

- ✘ **El signo tipográfico: el carácter. Conceptos básicos.** Familia tipográfica, variantes estilísticas, caja alta, caja baja. Ligaduras (técnicas y estéticas) y diptongos. Versales y versalitas. Numerales: cifras capitales alineadas, cifras antiguas, cifras tabuladas, cifras voladas. Signos de puntuación. Otros signos y símbolos. Proporciones, contraste, modulación, peso/espesor y anchura, color, textura, «color» tipográfico, ritmo, ojo tipográfico, forma-contraforma, eje de inclinación (cursivas/inclinadas).
- ✘ **La anatomía de la letra.** Proporciones verticales y horizontales. Importancia de la altura-x. Tipometría. Tamaño. Escala. Tamaño óptico.
- ✘ **Clasificaciones: clasificación simple y clasificación estilística.** Familias tipográficas y superfamilias. Diferentes criterios de clasificación.
- ✘ **Oralidad y escritura. El alfabeto como representación de las lenguas. El origen y evolución del alfabeto Latino. Evolución de la escritura. Otros sistemas de escritura.**
- ✘ **Evolución de la tipografía: De la composición en plomo a la tipografía digital.** Procesos de creación, producción y distribución de fuentes digitales.
- ✘ **El texto: La palabra, la línea y el párrafo.** El espacio tipográfico. La importancia de los blancos. Espacio entre letras, espacio entre palabras, espacio entre líneas, espacio entre párrafos, espacio entre columnas. Los márgenes. Relación óptima número de caracteres por línea.
- ✘ **Composición de texto: Control del párrafo.** Particiones y justificación. Alineación de los párrafos. Sangrados. Letras capitales. Uso de versalitas.
- ✘ **Composición de texto: Jerarquías. Organización de la información.** Jerarquías dentro del texto.
- ✘ **Ortotipografía: gramática de los signos tipográficos. Ortotipografía básica**
- ✘ **La página: Arquitectura y organización de los contenidos (papel / pantalla)** Estructura. Formatos. Retícula y planificación de la página. Caja tipográfica.
- ✘ **Valores funcionales y expresivos de la tipografía. Microtipografía / macrotipografía.** El proceso de la lectura. Legibilidad y lecturabilidad. Microtipografía. Tipografía para la edición. Tipografía para la pantalla. Tipografía para la señalización. Valores emocionales. La tipografía como imagen. Valores culturales de la tipografía. Personalidad de la tipografía.

✘ **Criterios para la selección tipográfica. Compatibilidad y combinación de tipografías.**

✘ **Tipografía en movimiento. Uso de la tipografía en los medios audiovisuales.**

Metodología docente y actividades formativas

La asignatura se desarrollará a lo largo de tres grandes ejes –la letra, la palabra y el texto–, trabajando los temas de macro / micro tipografía y tomando como soportes de comunicación tanto el papel como la pantalla. Se desarrollarán una serie de ejercicios prácticos y proyectos, donde se utilizará la tipografía como el elemento fundamental para la comunicación gráfica. Estos trabajos estarán basados y apoyados por exposiciones teóricas, así como en el uso de una bibliografía específica de lectura obligada y otra de recomendada.

Los trabajos y las correcciones son individuales o en grupo, según las pautas de cada trabajo. Al final de la asignatura se realizará una prueba escrita, basada en el contenido teórico expuesto durante el transcurso de la misma.

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

✘ Clases teóricas magistrales y debate en grupo combinado.

Horas: 7,5h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE10.1, CT3, CT4, CT10, CT19.

✘ Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE9.2, CE10, CT10.

✘ Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: 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.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE10.1, CE17.1, CT6, CT10, CT19.

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

✘ Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección de los ejercicios y proyectos planteados.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE10.1, CE17.1, CT3, CT4, CT6, CT10, CT19.

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

✘ Información y documentación: búsqueda de fuentes, recogida de información,

análisis y elaboración documental de la misma.

Horas: 15h

Resultados del aprendizaje: 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.

Horas: 67,5h

Resultados del aprendizaje: CE6, CE9.2, CE10.1, CE17.1, CT6, CT10, CT19.

Evaluación

La asignatura es obligatoria y la asistencia a clase también lo es.

La asignatura se estructura en clases prácticas en el aula-taller, donde se desarrollan trabajos individuales o en grupo con un seguimiento de tutorías, y en clases teóricas magistrales, con discusiones de trabajos en grupo que ayudarán a fomentar la capacidad de análisis y criterio crítico necesario para desarrollar los trabajos.

Los criterios de evaluación responden a la adquisición de las competencias que corresponden a esta asignatura y que se demostrará mediante la realización de los ejercicios y los proyectos propuestos a lo largo del curso, con una prueba escrita de la parte teórica de la asignatura.

La evaluación continua de los contenidos impartidos requiere de un seguimiento continuado de las capacidades y competencias adquiridas a lo largo del semestre. Esto se hace a través de prácticas en el aula y a través de los proyectos desarrollados a lo largo del semestre. Una persona que no ha entregado puntualmente sus proyectos difícilmente podrá ser evaluado.

- ✘ Se evaluará la asistencia, la actitud y participación en clase, así como el proceso evolutivo de aprendizaje durante todo el curso y el resultado final conseguido en cada uno de los trabajos.
- ✘ Es necesario realizar y aprobar todos los trabajos y proyectos.
- ✘ Los ejercicios y los proyectos tendrán su correspondiente evaluación individual o en grupo, según el planteamiento que se indique en cada uno de ellos. En caso de no aprobar un trabajo en su fecha inicial de entrega, el alumno deberá comunicarse con el profesor y preguntar cuál es la fecha y la forma adecuada para recuperarlo.
- ✘ La calificación final de la asignatura se basará en una evaluación continua del trabajo realizado y entregado por el estudiante durante la asignatura, y en la prueba escrita final.
- ✘ La falta de asistencia no justificada de más del 20% de las clases (6+ clases) puede conllevar un "no presentado". Los estudiantes que no presenten ningún trabajo, aun habiendo asistido a clase, tendrán una calificación de "no presentado".
- ✘ En caso de poder justificar la no asistencia (caso de enfermedad o accidente grave), el alumno debe notificarlo al profesor para poder acordar la forma más adecuada de recuperar los trabajos no presentados.

Entregas: Los trabajos deberán ser entregados en su fecha correspondiente. Las entregas fuera de la fecha (si se aceptan) no optarán a una nota superior a 5 (excepcionalmente, podrán obtener un 6).

Recuperaciones Las recuperaciones tienen lugar al final del semestre. Optarán a recuperación únicamente aquellos trabajos entregados (en su fecha correspondiente) y que no hayan superado la calificación de aprobado. Los trabajos entregados durante la semana de las recuperaciones, no optarán a una nota mayor de 5 (excepcionalmente, podrán obtener un 6).

- ✘ No tienen derecho a recuperar los alumnos que no hayan hecho las entregas en su fecha correspondiente.
- ✘ Las recuperaciones no sirven para subir nota.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✘ Pre-entrega de los ejercicios y proyectos.
Horas: 50h
Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE10.1, CT3, CT4, CT6, CT10.
- ✘ Lliurament dels exercicis i projectes.
Horas: 50h
Resultados del aprendizaje: CE6.1, CE9.2, CE10.1, CT10, CT19.
- ✘ Presentació i defensa dels projectes.
Horas: 48h
Resultados del aprendizaje: CE17.1, CT3, CT6, CT10, CT19.
- ✘ Examen final escrit.
Horas: 2h
Resultados del aprendizaje: CT3, CT10, CT19.

Bibliografía y enlaces web

- ✘ Baines, Phil y Haslam, Andrew. **Tipografía. Función, forma y diseño.**
México: Gustavo Gili, 2002
- ✘ Bringhurst, 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
- ✘ Lupton, Ellen. **Thinking with type.** New York: Princeton Architectural Press, 2004.
- ✘ Pohlen, Joep. **Fuentes de letras.** Taschen, 2011.

Programación de la asignatura

La asignatura 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, concientiza 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.

La asignatura tiene como objetivo capacitar y sensibilizar al estudiante hacia una correcta utilización de la tipografía, a partir de adquirir los conocimientos básicos, desde la comprensión del signo tipográfico individual a su integración en la composición de texto.

Al mismo tiempo, concientizar al estudiante sobre la importancia de la tipografía mediante la comprensión de su evolución, directamente relacionada con las técnicas y los materiales utilizados en su creación en las diferentes épocas y contextos, y según han sido las necesidades de diseño y comunicación.

Se proponen una serie de ejercicios rápidos (semanales) y proyectos de mayor duración.

SEPTIEMBRE

- ✘ 12-13 | Teórica: Tipografía y lenguaje. Definiciones. Importancia de la tipografía en la comunicación visual. Tipografía como herramienta para la comunicación escrita. Aproximaciones en el uso de la tipografía.
- ✘ 14-15 | Práctica / Taller: *La letra en el espacio urbano*
- ✘ 19-20 | Teórica: El Signo tipográfico: el carácter. Conceptos básicos - 1
- ✘ 21-22 | Práctica / Taller: *El Análisis tipográfico.*
- ✘ 26-27 | Teórica: El Signo tipográfico: el carácter. Conceptos básicos - 2
- ✘ 28-29 | Práctica / Taller: Entrega y presentación proyecto *La letra en el espacio urbano*

OCTUBRE

- ✘ 3-4 | Teórica: Clasificaciones 1: clasificación simple y clasificación estilística. Familias tipográficas y superfamilias. Sistemas estilísticos.
- ✘ 5-6 | Práctica / Taller: Clasificaciones tipográficas. Análisis y estudio de familias tipográficas.
- ✘ 10-11 | Teórica: Clasificaciones 2: clasificación simple y clasificación estilística.

Familias tipográficas y superfamilias. Sistemas estilísticos.

- × 12-13 | Práctica / Taller: Clasificaciones tipográficas. Análisis y estudio de familias tipográficas.
- × 17-18 | Teórica: Anatomía de la letra. Proporciones. Líneas de referencia. Tipometría.
- × 19-20 | Práctica / Taller: Clasificaciones tipográficas. Análisis y estudio de familias tipográficas.
- × 24-25 | Teórica: Composición de texto: La palabra, la línea y el párrafo - 1
- × 26-27 | Práctica / Taller: Entrega y presentación proyecto Clasificaciones tipográficas. Análisis y estudio de familias tipográficas.

NOVIEMBRE

- × 31-1 | Teórica: Composición de texto: La palabra, la línea y el párrafo - 2
- × 2-3 | Práctica / Taller: Ejercicios composición de texto.
- × 7-8 | Teórica: Composición de texto: La palabra, la línea y el párrafo - 3
- × 9-10 | Práctica / Taller: Ejercicios de composición de texto.
- × 14-15 | Teórica: Composición de texto: La palabra, la línea y el párrafo - 4
- × 16-17 | Práctica / Taller: Ejercicios de composición de texto.
- × 21-22 | Teórica: Composición de texto: Estructura de la página. Maquetación.
- × 23-24 | Práctica / Taller: Proyecto de diseño editorial.
- × 28-29 | Teórica: Ortotipografía: La gramática de los signos tipográficos.

DICIEMBRE

- × 30-1 | Práctica / Taller: Proyecto de diseño editorial.
- × 5-6 | Teórica: Breve historia sobre la escritura y evolución del alfabeto latino.
- × 7-8 | Práctica / Taller: Proyecto de diseño editorial.
- × 12-13 | Teórica: Evolución de la tipografía: De la composición en plomo a la tipografía digital. Procesos de producción y diseño. Actualidad de la tipografía digital. - 1
- × 14-15 | Práctica / Taller: Proyecto de diseño editorial.
- × 19-20 | Teórica: Evolución de la tipografía: De la composición en plomo a la tipografía digital. Procesos de producción y diseño. Actualidad de la tipografía digital. - 2 Diseñadores de tipo en Catalunya: Eudald Pradell y Joan Trochut.
- × 21-22 | Práctica / Taller: Proyecto de diseño editorial.

ENERO

- × 9-10 | Teórica: Prueba escrita.
- × 11-12 | Práctica: Entrega y presentación proyecto de diseño editorial.
- × 16-19 Enero: Entrega de trabajos recuperación
- × 27 Enero: Entrega de las notas finales (provisionales)
- × Nota: Este reparto de contenidos es orientativa

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- × **CE6** Utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

Resultados del aprendizaje

- × **CE6.1** Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.

Competencia

- × **CE9** Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción de los mismos.

Resultados del aprendizaje

- × **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

Competencia

- × **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información visual.

Resultados del aprendizaje

- × **CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto.

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados del aprendizaje

- × **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.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT3** Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.
- × **CT4** Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales diferentes.
- × **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.

- × **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.
- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Trabajo de Fin de Grado

Los estudios de grado tienen que concluir con la elaboración y presentación de un trabajo que permita una evaluación global de las competencias asociadas al título.

El trabajo de fin de grado se realiza siempre al último curso y a lo largo de los dos semestres y se defiende ante Tribunal, previa presentación de la correspondiente memoria y con el visto bueno del tutor escogido por el estudiante y que habrá hecho el seguimiento del trabajo.

El objetivo principal del Trabajo fino de grado se concreta en el desarrollo técnico y conceptual de un proyecto en sus fases de programación, anteproyecto y proyecto; es decir:

elección del tema, análisis del entorno, identificación de necesidades y requisitos y definición conceptual de propósitos (programa) elaboración de propuestas formales y resoluciones técnicas básicas (anteproyecto) desarrollo detallado de las propuestas (proyecto)

En estas fases se trabaja con un sistema de correcciones periódicas del proceso de diseño hasta la corrección del proyecto, dando indicaciones para su óptima finalización y presentación pública

Código

200701

Créditos

15 ECTS

Curso

4

Semestre

a

Materia

Trabajo Final de Grado

Profesorado

[Anna Bach](#)

[Laia Clos](#)

[Pilar Górriz](#)

[Artur Muñoz](#)

[Oriol Ventura](#)

Idiomas

Castellano Catalán

Prerrequisitos

Para poder matricular el Trabajo fino de Grado hay que haber superado como mínimo dos tercios del total de créditos del plan de estudios

Contenidos de la asignatura

- ✘ La información previa al trabajo final de grado pautas de busca, análisis e interpretación. - Fases y procesos de desarrollo de un proyecto de diseño: programa, planificación y gestión del trabajo. - Ideas y conceptos de diseño: los lenguajes formales, los usos sociales e individuales y las soluciones técnicas y productivas. - Viabilidad del proyecto: herramientas de análisis y crítica de las soluciones aportadas y planteamiento de alternativas. - Recursos técnicos de representación gráfica de objetos y formas, desde el esbozo al por menor técnico. - Recursos técnicos de representación en tres dimensiones de los objetos y formas, maquetas y prototipos. - Materiales y de procesos de edición, fabricación o construcción, necesarios para producir los objetos proyectados. - Documentación técnica necesaria para la producción el diseño: códigos, pautas y convenciones.
- ✘ Formatos de presentación visual y oral de proyectos.

Evaluación

Las competencias de esta materia serán evaluadas por evaluación continua [50%] del seguimiento de la participación activa en las sesiones conjuntas de trabajo, tutorías y corrección en taller; y la presentación, escrita y oral, del resultado final ante un tribunal evaluador [50 %].

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencia

- ✘ **CE2** Evaluar usos y programar funciones, orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

- ✘ **CE2.3** Plantear y evaluar diferentes alternativas en un programa de usos y funciones, y escoger razonadamente una opción que permita desarrollar un proyecto de diseño.

Competencia

- ✘ **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes,

planes y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE5.4** Representar un proyecto de diseño con un grado de concreción apto para el desarrollo de la fase ejecutiva del mismo.

Competencia

- × **CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

Resultados de aprendizaje

- × **CE11.10** Desarrollar un proyecto de diseño hasta la fase final previa a la ejecución de acuerdo con las exigencias y requerimientos propios de cada sector del diseño.

Competencia

- × **CE13** Planificar, organizar, gestionar y administrar el desarrollo de proyectos de diseño, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en el de las organizaciones empresariales o institucionales.

Resultados de aprendizaje

- × **CE13.3** Planificar y temporalizar las fases de desarrollo de un proyecto de diseño hasta la fase previa a la ejecución. O de un trabajo de investigación en cultura del diseño
- × **CE13.4** Adaptarse a las condiciones de trabajo y ejecutar tareas en el marco del trabajo profesional autónomo o en las organizaciones empresariales e institucionales externas

Competencia

- × **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

- × **CE17.3** Estructurar y defender una memoria completa de un proyecto de diseño o de un trabajo de investigación en cultura del diseño (que incluya: objetivos, hipótesis de trabajo, desarrollo del proyecto o de la investigación, evaluación de resultados y conclusiones).

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × **CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × **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.
- × **CT13** Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.

- × **CT14** Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial porque sea accesible a grupos de usuarios y receptores diferentes.
- × **CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
- × **CB2** Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrar por medio de la elaboración y defiende de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- × **CB3** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- × **CB4** Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- × **CB5** Que los estudiantes hayan desarrollado las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo

ASIGNATURAS

Últimas Tendencias del Diseño

La asignatura Últimas tendencias del diseño estudia los movimientos de arte y diseño emergentes que han sido más significativos, desde los años 90 hasta hoy. Dada la proximidad temporal de los proyectos a estudiar, el estudiante se aproximará a los mismos a través de la experimentación crítica, el análisis de casos, la reflexión escrita en formatos profesionalizadores, la valoración de visitas, la puesta en relación de conceptos y textos, etc.

La asignatura Últimas tendencias del diseño se enmarca dentro del ámbito de estudios de Cultura del diseño, que da nombre a una de las 5 menciones del Grado de diseño de EINA. Se consideran ámbitos de la cultura del diseño:

- ✘ Investigación
- ✘ Mediación cultural
- ✘ Gestión empresarial
- ✘ Diseño discursivo.

A Últimas tendencias del diseño se trabajan sobre todo competencias en mediación cultural e investigación académica, que se complementan con otras asignaturas del mismo ámbito. De manera transversal, también se hacen diversas aproximaciones a modelos de gestión empresarial y formas de organización de trabajo que se consideran representativas del contexto actual. En cuanto a los proyectos de diseño discursivo o especulativo, se trabajan en los comentarios sobre estudios de caso.

Los objetivos de la asignatura son capacitar al estudiante para:

- ✘ reconocer las últimas tendencias del diseño y del arte de nuestro entorno cultural
- ✘ interpretar y aplicar críticamente referentes teóricos en la valoración de proyectos de diseño y en el elaboración de textos críticos
- ✘ relacionar conceptos, discursos, tendencias y lenguajes de las distintas disciplinas del diseño
- ✘ saber ubicar los proyectos y autores / as de diseño dentro de su contexto conceptual, cultural, político y social.

Código

200668

Créditos

6 ECTS

Curso

3

Semestre

2

Materia

Cultura del diseño

Profesorado

[Tània Costa](#)

Idiomas

Catalán

Prerrequisitos

No se piden prerrequisitos oficiales ni conocimientos previos específicos. Se recomienda haber aprobado la asignatura Diseño y Arte contemporáneos del 1er semestre y el resto de asignaturas de 1º, 2º y 3º del ámbito de cultura del diseño.

Contenidos de la asignatura

- × **1. Modelos de producción e innovación** Escenario S.L.O.C. Postproducción, Autogestión y Cooperación. Laboratorios de innovación en pensamiento, creación, tecnología y producción. Innovación social. Innovación inversa. Consumo colaborativo. Open Design. Diseño / Arte integrador vs Diseño / Arte disruptor. Activismo creativo, sostenibilidad y ética del diseño.
- × **2. Sistemas de recepción y autoría** Diseño de la experiencia. Diseño participativo. Diseño emocional. Diseño colaborativo, proyectos colectivos y autoría compartida. Entornos interactivos. Roles del usuario-espectador: interactor, creador, prosumidor, prescriptor, actor ... Visión sistémica y planteamiento holístico del proyecto de diseño.
- × **3. Diseño, arte y producción de subjetividades** Sexualidad. Post-feminismos y discurso de género. Sociedad. Prácticas inclusivas vs acciones disruptivas. El poder. A-Topia del poder: alegalidad, biopolítica, heterotopías, utopía, desterritorializacions ... La ciudad. Smart Cities vs Transition Towns.
- × **4. Prácticas desmaterializadas del diseño** Prácticas desmaterializadas del diseño y del arte. Diseño de servicios y estética relacional. El diseño como investigación: proyectos discursivos. El diseño como proyecto: proyectos especulativos.
- × **5. Nuevos escenarios para el diseño** Discursos emergentes. Post-diseño. Medios y agentes del diseño. Territorios híbridos interdisciplinarios. Cultura del diseño: mediación e investigación. Nuevos modelos de aprendizaje y docencia del diseño.

Metodología docente y actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- × Clases teóricas

ECTS: 15%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Clases magistrales y debate en grupos combinados.

Competencias: CE11, CT17, CT19.

- × Seminarios de discusión de textos y realizaciones del diseño

ECTS: 15%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Presentaciones de textos y obras artísticas y de diseño, y discusión crítica colectiva.

Competencias: CE11, CE16, CE16.1, CE18, CE18.2, CE21, CE21.3, CT17, CT19.

- × Lectura de textos

ECTS: 20%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Lectura comprensiva de textos.

Competencias: CE11, CE16, CE16.1, CT6.

- × Estudio

ECTS: 10%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes.

Competencias: CE11, CE16, CE16.1, CE18, CE18.2, CT6.

- × Búsqueda de documentación

ECTS: 10%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Uso de bases de datos bibliográficas a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en Bibliotecas especializadas y archivos.

Competencias: CE12, CT6, CT17.

- × Redacción y presentación de trabajos

ECTS: 25%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Redacción de un ensayo individual a partir de una guía para su realización y de trabajos en grupo y presentación oral para su discusión.

Competencias: CE16, CE16.1, CE21, CE21.3, CT2, CT6, CT17, CT19.

- × Evaluación

ECTS: 5%

Metodología y enseñanza /aprendizaje: Pruebas orales y escritas.

Competencias: CE11, CE16, CE16.1, CE18, CE18.2, CT6.

Evaluación

Para la evaluación de los conocimientos y competencias adquiridas los estudiantes deben realizar un trabajo de ensayo académico para entregar a mitad del curso (30%) y un examen final de curso (30%), además de la realización de los ejercicios correspondientes a las sesiones de seminario (30%) y la participación en clase (10%). La falta de asistencia (sin justificante) a más del 20% de las clases conlleva el suspenso de la asignatura.

Todos los ejercicios de curso se guardarán en un glosario específico de la Intranet de la asignatura y, por tanto, se compartirán con los compañeros de curso.

Ejercicios seminarios (30%) Los ejercicios de las sesiones de seminario son de dos tipos, y trabajan competencias del ámbito de la investigación y de la mediación en cultura del diseño respectivamente.

- ✘ **1.** Comentario escrito y debate de lecturas. Cada dos semanas los estudiantes realizarán un comentario crítico escrito a partir de las lecturas del curso: 1 libro + 10 artículos de revistas de investigación.
- ✘ **2.** Comentario escrito y debate de autores / as de diseño. Cada dos semanas los estudiantes realizarán un comentario crítico escrito a partir de la propia investigación en autores / as de diseño y la aportación teórica pertinente.

Trabajo de ensayo académico (30%) Entrega a mitad de curso A partir del contacto directo con un contexto cultural o profesional influyente en el diseño y / o el arte actual, redactar un ensayo académico siguiendo las pautas recogidas en el documento explicativo del trabajo que se encuentra en la Intranet de la asignatura. En clase se concretarán los contextos posibles: exposición, seminario, conferencia, FabLab, centro de producción y / o creación, equipo de investigación universitario, centro de innovación, etc.). Posteriormente, cada estudiante pactará con la profesora la orientación conceptual del ensayo. El ensayo académico sigue la estructura de artículo de investigación para revistas de investigación especializadas, por lo que trabaja capacidades del ámbito de la mediación y de la investigación en cultura del diseño, conjuntamente.

Examen (30%) 2 semanas antes de acabar el curso El examen final evaluará los conocimientos adquiridos en las lecturas del curso y las capacidades de argumentación crítica trabajadas en los debates, en los comentarios críticos y en el ensayo académico.

Participación (10%) Como participación se tendrán en cuenta las aportaciones de información relacionada con los temas tratados en la asignatura que se compartan con el grupo de clase, mediante la Intranet o en breves exposiciones en clase. Una parte importante del grado de participación del estudiante se evaluará a partir de la información y conocimiento que aporten al grupo, con enlaces y recomendaciones. También se tendrá en cuenta la iniciativa del estudiante para visitar o participar en actividades relacionadas con la asignatura, como visitas a exposiciones, jornadas, seminarios, conferencias, etc. Igualmente, se valorará cualquier iniciativa autónoma que enriquezca el debate del grupo y el grado de compromiso con el trabajo de la asignatura.

###Criterios de evaluación de las asignaturas de Cultura del diseño

- ✘ Hay opción de re-evaluación de todas las pruebas de evaluación realizadas.
- ✘ Las pruebas de evaluación re-evaluadas obtendrán como máxima nota un 6.
- ✘ En caso de que no se haya presentado ninguna prueba de evaluación no se puede acceder a la re-evaluación final.
- ✘ Para ser evaluadas, las pruebas de evaluación tendrán que cumplir unos requisitos de corrección en la presentación -ortografía, estilo y formato- adecuados al contexto universitario.

- ✘ El plagio y/o la copia no referenciada en una prueba de evaluación conducirá a una calificación de cero de la asignatura.

Bibliografía y enlaces web

La bibliografía obligatoria y lecturas de artículos para las sesiones de seminario se especificarán al inicio del curso.

Textos de referencia

- ✘ Aicher, Oti. *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994
- ✘ Ardenne, Paul. *Un arte contextual*. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Murcia: Cendeac, 2002
- ✘ 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
- ✘ Armahani, Siah. *Espacios de lectura. Reading spaces*. Barcelona: MACBA, 1995
- ✘ Auge, Marc. *El viaje imposible. El turismo y sus imágenes*. Barcelona: Gedisa, 1998
- ✘ Borriaud, Nicolas. *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007
- ✘ Borriaud, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Ariadna Hidalgo, 2007; ed. org. 1998
- ✘ Buchanan, Richard. *Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, vol. VIII, nº2*, estiu 1992
- ✘ Burns, C.; Cottam, H.; Vanstone, C.; Winhall, J. *RED paper 02: Transformation Design*. Design Council: London, 2006
- ✘ Calvera, Anna [ed]. *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003
- ✘ Careri, Francesco. *Walkscapes. El andar como practica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002
- ✘ Castells, Manel. *El poder en la era de las redes sociales*. Artículo, Nexos en línea, 2012
- ✘ Costa, Tània. *Arte y diseño. Procesos sin objeto*. Situaciones. Artículo. Barcelona: Revista de historia y crítica de las artes de la Escola d'història de l'art de Barcelona, nº5, octubre 2012
- ✘ Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, 2002
- ✘ Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano. I. El hacer*. México: Universidad Iberoamericana, 2000
- ✘ Erner, Guillaume. *Sociología de las tendencias*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- ✘ Felber, Christian. *La economía del bien común*. Deusto: Bilbao, 2012
- ✘ Govindarajan, Vijay; Trimble, Chris. *Innovación inversa*. Massachusetts: Harvard Business School Press, 2012
- ✘ Hard, Michael; Negri, Antonio. *Declaración*. Madrid: Akal, 2011
- ✘ Houllebecq, Michel. *El mundo como supermercado*. Dix (Les Inrockuptibles/Grasset,

1997)

- ✘ Jégou, François; Manzini, Ezio. *Servicios Colaborativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad*. Experimenta nº63 Diseño, Arquitectura, Comunicación. Revista para la cultura del proyecto; octubre 2012
- ✘ Julier, Guy. *La cultura del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- ✘ Lyon, Philippa. *Design Education. Learning, Teaching and Researching Through Design*. Inglaterra: Gower, 2011
- ✘ McDowel, Linda. *Género, identidad y lugar. Un estudio de las geografías feministas*. Madrid: Cátedra, 2000
- ✘ Manzini, Ezio; Jégou, François [et al]. *Collaborative services. Social Innovation and Design for Sustainability*. Milano: POLI.design, 2008
- ✘ Meroni, Anna [ed]. *Creative communities. People inventing sustainable ways of living*. Milano: POLI.design, 2007
- ✘ Moulaert, Frank [ed]. *The International HandBook on Social Innovation. Collective Action, Social Learning and Transdisciplinary Research*. Edward Elgar, 2013
- ✘ Norman, Donald Arthur. *Emotional Design*. NY: Basic Books, 2004
- ✘ Oti, Aicher. *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994
- ✘ Parramón, Ramón. "Arte, Participación y Espacio público" 2009, <http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/>
- ✘ Pelta, Raquel [et al]. *Sin límites. Visiones del diseño actual*. Saragossa: Diputación de Zaragoza, 2003
- ✘ 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
- ✘ Perec, Feorges. *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos, 2001; ed. org. 1974
- ✘ Polaine, Andy; Lovlie, Lavrans; Reason, Ben. *Service Design. From Insight to Implementation*. NY: Rosenfeld Media, 2013
- ✘ Press, Mike; Cooper, Rachel. *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009
- ✘ Sanders, Elisabeth B; Stappers, Pieter Jan. *Convival toolbox, generative research for the front end of design*. BIS Publishers, 2013
- ✘ Sassen, Saskia. *Contradeografías de la globalización. Género y ciudadanía en los circuitos fronterizos*. Madrid: Traficantes de sueños, 2003
- ✘ Sloterdijk, Peter. *Muerte aparente en el pensar. Sobre la filosofía y la ciencia como ejercicio*. Madrid: Siruela, 2013; ed. org. 2010
- ✘ Sparke, Penny. *Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- ✘ Stickdorn, Marc; Schneider, Jakob. *This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases*. Amsterdam: BIS Publishers, 2010
- ✘ Thackara, John. *In the Bubble. Design in a complex world*. Massachussets: MIT Press, 2005
- ✘ 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://anjakanngieser.com>
- ✘ Vieites, Azucena. *"Repetición no es repetir."* Arteleku http://www.arteleku.net/zehar/wp-content/uploads/2008/08/vieites_es.pdf
- ✘ Van de Weijer, Marijn; Van Cleempoel, Koenraad; Heynen, Hilde. *Positioning Research and Design in Academia and Practice: A Contribution to a Continuing Debate*. Design Issues: Volume 30, nº2 estiu 2014.

Programación de la asignatura

###Actividades: formativas, entregas y evaluación

- ✘ Asistencia a actividades extra-universitarias relacionadas con la asignatura y presentación en clase.
Horas dedicación: 16h.
Resultados de aprendizaje: CT17, CT19, CE21, CE21.3.
- ✘ 1ª fase trabajo ensayo: escoger un contexto cultural influyente en el diseño y / o el arte, participar, decidir el ámbito contextual a trabajar, elaborar un abstract.
Horas dedicación: 20h
Resultados de aprendizaje: CT6, CT17, CT19, CE18, CE12.
- ✘ 2ª fase trabajo ensayo: investigación teórica, lectura de artículos de revista, confección de una bibliografía crítica, elaboración del argumentario, redacción del ensayo.
Horas dedicación: 20h
**Resultados de aprendizaje:* CE12, CT17, CT19, CT2, CE18.
- ✘ Examen final: conocimientos adquiridos a través de las lecturas de curso + capacidad de argumentación crítica trabajada en los debates
Horas dedicación: 20h
Resultados de aprendizaje: CE16, CE16.1, CE18, CE18.2, CT2, CT17, CT19.
- ✘ Lecturas para ser comentadas en clase a través de ejercicios de participación de seminario.
Trabajo individual, Debate en grupo, Presentaciones, Diagramas.
Horas dedicación: 16h
Resultados de aprendizaje: CE16, CE16.1, CE21, CE21.3, CT17.
- ✘ Búsqueda y comentario de actividades de actualidad relacionadas con la asignatura
Trabajo individual, Recomendación enlace, Comentario clase, Debate en grupo.
Horas dedicación: 8h
Resultados de aprendizaje: CT17, CT19.
- ✘ Búsqueda y comentario de autores / as de diseño de actualidad relacionadas con la asignatura. Clases de seminario
Trabajo individual, Comentario clase, Debate en grupo.
Horas dedicación: 8h
Resultados de aprendizaje: CE11, CE12, CE18, CT17, CE21, CE21.3.

× TOTAL:

54h dirigidas + 54h autónomas

108h

Competencias y resultados del aprendizaje de la asignatura

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Competencias

- × CE11** Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.
- × CE12** Demostrar conocer el entorno institucional y asociativo del mundo profesional del diseño y el papel que juegan las diferentes entidades y agentes sociales.
- × CE16** Demostrar entender e interpretar de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

Resultado de aprendizaje

- × CE16.1** Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño.

Competencias

- × CE18** Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

Resultado de aprendizaje

- × CE18.2** Redactar un ensayo académico de crítica de diseño.

Competencias

- × CE21** Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Resultado de aprendizaje

- × CE21.3** Identificar los aspectos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- × CT2** Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.
- × CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
- × CT17** Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.

- × **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Inicio

EINA

Grado de Diseño

Especialidades

Plan de estudios

Asignaturas

Acceso

Movilidad

Prácticas

Becas

Información académica

Másters y postgrados

Cursos de verano

Alumni

Empresa

Internacional

Proyectos

Investigación

Biblioteca

Archivo

Calidad

Contacto

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrito a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

Aviso legal	UAB	Facebook
Cookies	Webmail	Twitter
	Intranet	Instagram
	Blog	Pinterest
		Vimeo