

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Fundamentos del diseño
ASIGNATURA	Fundamentos del diseño I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Susana Zarco, David Ortega, Flora Ximenis, Raquel Llaberia

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CRÉDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Análisis de la forma, composición y percepción.
Análisis y crítica del Diseño desde un enfoque multidisciplinar.
Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.
Métodos de investigación y experimentación propios de los procesos del Diseño.

1. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Los fundamentos del diseño introducen al estudiante a la aplicación de los conceptos teóricos básicos del diseño, tales como color, forma, volumen y escala, que se imparten en ésta y otras asignaturas del semestre. Se trabajan ejercicios en los que se aplican estos principios y se proponen experiencias mediante las cuales se promueve la investigación y posterior resolución de problemas. Inmersión en el proceso de diseño, prestando especial atención a la investigación y análisis de la información, planificación, el valor de la experimentación, el trabajo en equipo, y la formulación de soluciones coherentes con los retos propuestos.

2. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos básicos del Diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Añadiendo y relacionando en algunos ejercicios otros elementos menos formales y más simbólicos: concepto, metáfora, analogía, crítica,
Comprensión y prácticas en procesos de Diseño: teoría, metodología, investigación, gestión de recursos, trabajo multidisciplinar en equipo.

3. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1

Introducción a la asignatura. ¿que es el diseño?
Introducción al proceso de diseño. Presentación de casos.
Las exposiciones como ejemplo de diseño multidisciplinar.
- Propuesta de ejercicio 1
Biografía

Una buena fotografía de cada ejercicio para el Dossier Final.

Documental Bauhaus
Serie Abstract: The Art of Design, Netflix.

Sesión 2

Introducción a las fuentes de información especializadas: selección análisis, cribado, organización de la información.
Sobre el Documental Helvetica, referencias. Sobre tipografía, composición, jerarquía.
Diseño y Comunicación visual (Bruno Munari), el mensaje visual.

Lugares donde encontrar información como la Mediateca (para cada clase hay libros de la mediateca relacionados con el ejercicio). The Hub Museu del Disseny, Librería Laia museos, Materfad y The Methodcase, Vostok Printing.

Metodología básica. La importancia de antes de ponerse a trabajar reflexionar sobre este trabajo. Una buena forma para ello es hacernos preguntas...

Entrega del ejercicio 1.
Propuesta del ejercicio 2
Tipografía que me define.

Sesión 3

Composición y forma.
Técnicas de impresión, maquetación de las frases, verificación de la adecuación frase/tipografía.
Lluvia de ideas sobre cómo el hombre utiliza el cuerpo para comunicar mensajes (tribus, ejércitos, universidades, obreros, arte, deporte, rock,comics, política, logos ciudades o empresas...), ejemplo de slogans punk de Vivienne Westwood
libro PUNK: Chaos to Couture (The Metropolitan Museum of Art), ejemplo logo ciudad de Milton Glaser.

Seguimiento ejercicio 2 la tipografía que me define, referencias.
Propuesta del ejercicio 3
la Biblia del diseño, Iris Van Herpen, Fiberglass chair, Panton Chair, Eileen Gray, Side Table.

La importancia de las autorías en frases que no son nuestras, reflexión conjunta sobre este tema

Sesión 4

Profundizar en selección análisis, cribado, síntesis y organización de la información.

La composición de documentos: desde uso excesivo de tipografías, a errores gramaticales o mal uso de colores (figura/fondo)

Referentes, entrevista a Curro Claret.

Raw Edges.

Tom Sachs, Ten Bullets.

Entrega del ejercicio 2. Tipografía que me define.

Corrección conjunta del ejercicio 3. Planteamiento de maquetación/retícula para el documento.

Libro Elogio de la sombra, será útil para ejercicio 4 sobre la luz.

Sesión 5

La importancia de la observación y creación de archivo fotográfico propio.

Luz natural vs luz artificial, espacio exterior vs espacio interior, zoom in/zoom out, del detalle a lo genérico. Percepción y escala. Efectos de luz/sobra/proyección. Slideshare Luz y sombras.

Poesía visual en fotografía: Brossa, Madoz, Man Ray, Joan Fontcuberta, Eulàlia Valldosera, Ingo Maurer.

Propuesta ejercicio 4

Vestir la luz

Lectura obligatoria: El elogio de la sombra. Debate en clase.

Referencias Brian Eno expo, Picasso, kumi Yamashita, teatro sombras chinas, cine mudo, (gótico, terror Nosfetaru), Yohji Yamamoto, el poeta del negro, Dibujar la luz de Peter Boerboom y Tim Proetel.

Clarooscuro

Caravaggio.

Sesión 6

Entrega 1era fase del ejercicio 4, debate, reflexión.

De la importancia de la experimentación. Texturas. Papel: pliegues (monte/valle), ejemplo de plegado asociación de papiroflexia pajarita, arrugas, cortes, positivo/negativo, dobleces, curvas. Transparencia, opacidad, capas... observación y traslación de lo observado en el espacio al papel. La importancia de la escala. efectos luz/sobra/proyección.

Sesión 7

Entrega 2nda fase del ejercicio 4

Sobre el objeto emisor de luz. Investigación referentes en diseño de iluminación, desde el objeto a la instalación. Festivales de luz.

El color LUZ.

Análisis del objeto a transformar. Conceptualización

Sesión 8

Primeras propuestas con pruebas ejercicio lamp-it. Apartado trabajado en grupo.

O lo haces o lo hacen: del proyecto académico al proyecto profesional.

Sesión 9

Seguimiento ejercicio 4 lamp.it . Apartado trabajado en grupo.

Buscando una función. Sobre el cartón: tipos, propiedades, aplicaciones, manipulación. Sobre el Documental Función y Forma.

Sesión 10

Entrega ejercicio 4 lamp-it.

DEL plano al volumen.

Propuesta ejercicio 5 cartón. Manipulado del cartón.

O lo haces o lo hacen: qué hacer con un buen proyecto académico, del IED al mundo profesional

Sesión 11

El Diseño emocional.

Primeras maquetas del ejercicio 5.

Seguimiento del ejercicio 3. Referencias.

Sesión 12

Entrega ejercicio 3, La Biblia del diseño.
El diseño como necesidad.
LA memoria conceptual: a partir de algunos escritos de Bruno Munari.
Propuesta ejercicio 5
Buscando una Función.
Video André Ricard.

Sesión 13

Seguimiento ejercicio 5 cartón.
El cuidado por los detalles y la pulcritud.

Sesión 14

Entrega final ejercicio 5

Sesión 15

Entrega final, Sketchbook y Dossier.

4. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios realizados-- 70%
Sketchbook----- 10%
Dossier final----- 10%
Participación activa en los trabajos de grupo, lectura recomendadas, pequeñas experimentaciones o ejercicios recomendados--10%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Ver ficha de ejercicio

Sketchbook, es mi cuaderno personal de investigación, siempre lo llevo conmigo, sirve como justificación de mi trabajo, y para la comprensión del desarrollo de mis ideas, debe contener:
lluvia de ideas(brainstorm),
investigación visual del concepto,
referencias culturales de los ejercicios,
texturas y materiales,
color,
collage,
fotos del proceso creativo,
dibujos a mano de ideas, diseños, bocetos,
experimentación,
y también se puede añadir material de otras asignaturas.
Al mismo tiempo es un espacio reflexivo personal

Imprescindible presentar el sketchbook en cada ejercicio, es parte fundamental de la evaluación.

Dossier Final con todos los ejercicios , en la asignatura de Comunicación de proyecto se darán las bases de Adobe InDesign para maquetar La Biblia del Diseño y el Dossier, paneles y moodboards.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Calidad y pertinencia en la selección de las fuentes de información
Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos
Coherencia y constancia en el proceso de trabajo
Coherencia en la relación entre la idea y el resultado final

5. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Sketchbook
Material necesario para trabajar en clase, como colores, lápices de dibujo, tijeras, goma, cinta adhesiva, pegamento...

6. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Sketchbook
Biblia del Diseño
Dossier final con todos los ejercicios de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: GG Diseño. 2016, 2a edición

Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: GG Diseño. 2016, 2a edición

Pascual, Eva. Oliveras, Rosa. *Estampación*, editorial Parramón, colección artes y oficios. 2010

Tanizaki, Junichiro. *El Elogio de la Sombra*, Editorial Siruela. 2017, 37 edición

Lyndon John, Hell Richard, Savage Jon, *Punk: Chaos to Couture*, editor Andrew Bolton, 2013

Juhani, Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, Barcelona: GG Diseño. 2005 (fragmentos seleccionados)

Boerboom, Peter, Proetel, Tim, *Dibujar la luz*, GG, 2014.

Wilhide, Elizabeth, *Diseño, Toda la historia*, Blume, 2017

Páginas web:

<https://www.wgsn.com/li/>

<http://www.revistavanityfair.es/celebrities/cuestionario-proust>

<http://www.itfashion.com/moda/videos/el-proceso-creativo-de-iris-van-herpen/>

<http://vein.es/martin-margiela-9-claves-comprender-al-disenador-ausente/>

<http://vein.es/la-doble-revolucion-vionnet-derechos-sociales-corte-al-bies/>

<http://www.pajarita.org/diagramas/files/bases.pdf>

Videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=PYptlkjS6zk> Fiberglass Chair

<https://www.youtube.com/watch?v=xim1m2Bhvzc> Panton Chair

<https://www.youtube.com/watch?v=sriGH51vWTQ>, Bauhaus.

<https://www.youtube.com/watch?v=ulRtoMwxbHM>, Martin Margiela,

<http://es.euronews.com/2014/10/21/philippe-starck-soy-autista-y-vivo-en-una-autarquia-casi-total>

https://www.youtube.com/watch?v=Bec_WaunPMo, Helvetica.

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/el-documental/documental-funcion-forma-diseno-espana-medio-siglo-contigo/3797778/>

<https://www.netflix.com/es-en/title/80057883>

Recursos

<https://drive.google.com/a/bcn.ied.es/file/d/0B5yL9HKT8cLUQW1TcTh2NVRUMk0/view?usp=sharing>, André Ricard.

<http://es.materfad.com>

<http://www.themethodcase.com>

CV

FLORA XIMENIS

Licenciada por la Universidad de Southampton en Diseño de Moda (ESDI), gana el Primer Premio de Moda Smirnoff en 1995. Ha trabajado en Tendencias en la compañía CIDIT. Ha desfilado en varias pasarelas barcelonesas, como el MODAFAD o la Barcelona Bridal Week, siempre con marca propia. Desde 2004 es docente de Diseño de Moda en IED Barcelona. En la actualidad desarrolla un proyecto nuevo de estampación.

<http://florapolkadot.tumblr.com>,

<https://www.facebook.com/flora.ximenismunne>

DAVID ORTEGA

Coordinador – Docente y diseñador Graduado en Diseño de Interiores, cuenta con su propio estudio dedicado al diseño gráfico, diseño industrial y de forma destacada al diseño de interiores.

Compagina el trabajo del estudio con la docencia y desde 2006 es profesor en IED Barcelona.

Recientemente ha publicado el libro “Dibujo a mano alzada para diseñadores de interiores”, editorial Parramón. Desde 2011 ejerce como vicepresidente de “CODIC Col·legi de Decoradors i Dissenyadors d'Interiors de Catalunya.” En los últimos años se interesa por todo aquello que tenga que ver con la creatividad, potenciando las capacidades interiores de cada individuo, impartiendo clases en institutos, centros artísticos y empresas.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA/MODULE	LENGUAJES Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN
ASIGNATURA/SUBJECT	Técnicas de Representación I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO/COURSE	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Elenio Pico, Xano Armenter

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	FORMACIÓN BÁSICA

RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
Dominar la utilización del dibujo y el modelado manual tridimensional en el proyecto de diseño.

Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información. El dibujo en el proyecto de diseño. Dibujo de observación, expresión y representación. Análisis de la forma y el espacio. Valoración y representación de la luz. Memorización y movimiento.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE/LEARNING OUTCOMES

- OBJ.1- Lectura de modelos para la representación bidimensional.
- OBJ.2- Ejercitación en la lectura de las formas y la luz.
- OBJ.3- Práctica y reconocimiento de materiales para el dibujo.
- OBJ.4- Dibujo de la figura humana.
- OBJ.5- Desarrollo de hábitos para el dibujo en el contexto de lo cotidiano (sketchbook).

CONTENIDOS y SESIONES

Para el desarrollo de las clases de figura humana se tendrá en cuenta distintos aspectos de representación de la misma: ejes, proporciones, figura estática, en movimiento, aspectos parciales (observación de manos, rostros, etc.), poses de tiempos cortos, medios y largos. Se aplicarán para la representación los elementos adquiridos en las primeras 8 sesiones.

Para el desarrollo del trabajo los alumnos tomarán contacto con diferentes materiales, escalas y soportes para aproximarlos a una experiencia que les permita familiarizarse con diferentes modos de representación de una forma lúdica y efectiva.

El curso implica integralmente la experiencia de materiales del dibujo. Se realizará fundamentalmente investigando las posibilidades del blanco, el negro y los grises aunque no se descartan experiencias utilizando el color.

Sesión 1	Presentación del curso e introducción. El punto, la línea, la forma. Formas bidimensionales y Tridimensionales. La luz.
Sesión 2	Introducción a los elementos constructivos del dibujo. El punto y la línea. Lectura de formas tridimensionales simples. Puntos principales. Tensión entre puntos. Relaciones entre objetos. Lecturas de proporciones, ancho y alto.
Sesión 3	Lectura de la forma. Lectura de objetos de estructura simple, direcciones y profundidades. La diagonal como elemento definidor de profundidad.
Sesión 4	Lectura de objetos de estructura simple. La luz. Estados: Luz, mediatinta y sombra. Lectura de las tres luces básicas, comprensión de las claves de valores. Representación de grises. Representación de colores en escala de grises.
Sesión 5	La luz. Comportamiento de la forma: Forma abierta y cerrada. Representación de formas abiertas y cerradas a partir de iluminaciones dirigidas, comprensión de la definición de la forma en función de la proximidad y la lejanía. Representación de grises. Representación de colores en escala de grises.
Sesión 6	La luz. La mancha como elemento constructivo. Superposición de capas para la construcción de medias tintas y sombras.
Sesión 7	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios cerrados. Lectura del espacio, representación del mobiliario del aula. Dibujos de ejecución rápida a partir de cambios de puntos de vista. Comprensión de la relación mirada y línea de horizonte.
Sesión 8	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios abiertos. Lectura del paisaje.
Sesión 9	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios urbanos.
Sesión 10	Dibujo de figura humana. Clase mixta. Dibujos de ejecución rápida y se ampliará progresivamente el tiempo de cada pose para la realización de observaciones más detenidas.
Sesión 11	Dibujo de figura humana. Estudio de elementos parciales del cuerpo, dibujos de detalles y aproximaciones.
Sesión 12	Dibujo de figura humana. Pose de toda una clase. Representación total de la figura
Sesión 13	Dibujo de figura humana. Pose de toda una clase. Representación total de la figura
Sesión 14	Estudios de elementos vegetales, representación figurativa y síntesis geométrica.
Sesión 15	Entrega final / Examen / Feedback

ENTREGA FINAL E INTERMEDIAS

A lo largo de la experiencia se les pedirá a los alumnos contar con un sketchbook donde volcarán dibujos relacionados con su entorno cotidiano. **Se hará del mismo un seguimiento semanal.**

Semanalmente se pedirá el desarrollo de ejercitación de refuerzo sobre los temas desarrollados en clase.

La entrega final consistirá en la presentación del material realizado en clase y los ejercicios relacionados más la entrega del sketchbook.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Como la asistencia es obligatoria, la evaluación de las asignaturas se llevará a cabo siguiendo 3 parámetros que harán media ponderada para dar la nota final:

1. Examen Final de la materia 30%

2 Presentaciones parciales de los ejercicios y láminas 40%

3. Dossier final recopilatorio de todos los ejercicios 30%

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Técnicas:

Dominio de los sistemas de representación gráfica. Limpieza y coherencia en la aplicación de códigos gráficos y en el uso de sistemas de representación.

Capacidad para la experimentación. Uso adecuado de materiales, técnicas y recursos.

Comunicación visual, claridad y congruencia en la selección y / o creación de elementos de comunicación visual

Proyecto:

Proceso de trabajo. Consistencia y constancia en el proceso de trabajo.

Capacidad de creación Correspondencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto.

Capacidad de generar ideas. Destreza en la generación de soluciones alternativas en cantidad y calidad.

MATERIAL NECESARIO (ALUMNOS Y/O IED)

Clases 10 a 13: clase que permita a los alumnos trabajar en círculo alrededor del modelo.

Clase 10: Modelo femenina

Clase 11: Modelo femenina

Clase 12: Modelo masculino

Clase 13: Modelo masculino

Alumnos: los alumnos trabajarán fundamentalmente en papeles formato a4, a3 y a2. No se descarta el uso de papeles de mayor tamaño para alguna de las clases relacionadas con el dibujo de figura humana.

Papel DIN A3

Rotuladores al agua Edding

Rotuladores permanentes Edding 500, Edding 3000

Tinta china negra.

Pinceles de punta nº 8, 12

Pegamento.

Cartulina gris, blanca y negra

CONTENIDO RECUPERACION JULIO+SEPTIEMBRE

Deberán entregar la totalidad de los trabajos realizados durante la asignatura más un ejercicio especial que estará relacionado directamente con los problemas puestos de manifiesto por el alumno a lo largo del curso.

BIBLIOGRAFÍA

Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro - Betty Edwards
Espacio pintura creativa
Curso completo de dibujo

Elenio Pico

Estudios: Escuela Nacional de Bellas Artes Manuel Belgrano

Profesorado Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón (Especialidad en Pintura)

Desarrolla actividades en múltiples campos de la comunicación Visual. Ilustración para la educación, niños y adultos. Ilustración infográfica, Animación web, realización integral de libros para niños, comics, comisariado de exposiciones de artes gráficas, Pintura, instalaciones, intervenciones en espacios públicos, educación y conferencias etc.

Está radicado en Barcelona desde el año 2000, fue premiado por la Associació Professional d'il·lustradors de Catalunya con el premio Junceda en los años 2008, 2009 y 2011 en las categorías de diseño, web y educación respectivamente.

Su Palabra y obra fue difundida y editada en Argentina, Brasil, Perú, México, EEUU, España, Italia, Francia, Holanda, Bélgica, Portugal, Inglaterra y Alemania.

En la actualidad se está preparando la compilación de sus trabajos realizados para La Abadía de Montserrat, Barcelona, "Pequeñas Historias de Grandes Pintores" por Pequeño Editor para Argentina y Corea.

Xano Armenter

Influenciado por el dibujo de comic, estudió el bachillerato en Vigo (Pontevedra) y diseño gráfico en la escuela Eina de Barcelona, (1973 - 1976) y arte (1978 -1980). Viaja a Nueva York donde se instala y completa sus estudios en la School of Visual Arts con Milton Glaser (1981) y gravado en la New York Academy (1982).

Durante todos los 80, vive en el East Village neoyorquino. En sus pinturas se nota primero la breve influencia del 'pattern painting' y sobretudo el impacto del graffiti y el expresionismo figurativo que marcan esa década, un realismo urbano y desenfadado, con mucho carácter.

A partir de los 90 y a la par con sus cambios de residencia entre Los Angeles, Nueva York y Barcelona, su trabajo sufre cambios y nuevos experimentos, con el color se dirige hacia la abstracción más radical y luego de nuevo el dibujo se impone y todo se mezcla con todo, en un lenguaje muy visual y personal.

Eugenia López Reus

Es doctora arquitecta, diseñadora y artista. Su docencia e investigación están basadas en la práctica de la arquitectura, el diseño y la fotografía, así como en una contrastada reflexión teórica reconocida internacionalmente. Se interesa especialmente en las conexiones entre la naturaleza reflexiva del diseño y los discursos de la memoria para fomentar la innovación y la sostenibilidad. López Reus es doctora en proyectos por la ETSAB/UPC y su carrera docente e investigadora incluye universidades en Europa y el Medio Oriente como la IE Universidad, Universidad de Navarra,

Politecnico di Milano, American University of Sharjah y Abu Dhabi University, entre otras. En estas instituciones ha estado comprometida con la enseñanza, la investigación y la gestión académica, colaborando en procesos de acreditación y liderando proyectos de investigación. Su experiencia docente abarca la enseñanza de fundamentos del diseño, dibujo, proyectos, y metodologías de investigación aplicadas al diseño. Sus publicaciones abordan la teoría y la práctica del diseño, el arte y la arquitectura. Ha recibido premios y reconocimientos en concursos de arquitectura locales e internacionales. En 2015 co-funda CritTeam, un colectivo que investiga intersecciones del arte, el diseño y la arquitectura con las convenciones culturales. El trabajo de CritTeam cuestiona las nociones comunes de tradición, autenticidad e identidad a través de diversas técnicas digitales y tradicionales -como fotografía, foto collage y dibujo. Las obras e investigaciones de CritTeam han sido exhibidas y publicadas en diversas instituciones europeas y asiáticas como la Sharjah Art Foundation, University of Edinburg, Cumulus, The Bartlett (UCL), Docomomo, BEAU 2018 (Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo), entre otras.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Hernán Ordoñez, Júlia Esqué, Soulafa Soubra, Susana Piquer

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4
PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Gestión de la información.

Dispositivos y estrategias digitales.

Tendencias en la comunicación de la información.

Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Cada proyecto de diseño necesita de una comunicación adecuada y eficiente para poderse explicar a los receptores/interlocutores/usuarios del mismo. Por este motivo es importante que los estudiantes **entiendan el porqué y cuáles son los principios esenciales de la comunicación de proyecto así como sus lenguajes, soportes, técnicas y recursos expresivos.**

La asignatura se centra en los elementos sintácticos y semánticos de la comunicación (visual, verbal, gestual) potenciando la adecuación de los elementos visuales y tipográficos al mensaje.

Los principales contenidos teóricos se centran en:

Teoría y conocimientos básicos de la comunicación de proyecto.

Construcción, composición y comunicación de la información (observación, análisis, síntesis, organización de la información).

Arquitectura de la información: estructura y composición.

Percepción visual: legibilidad, impacto y discurso visual.

Expresión y representación 2D y 3D / ilustración aplicados a la comunicación de proyectos.

Nociones de maquetación digital.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Reconocer los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

Aprender las técnicas de presentación de un proyecto de diseño / concepto, trabajando en la comunicación visual de un mensaje, sabiendo elegir los lenguajes y las técnicas más adecuadas.

Saber comunicar una idea de proyecto en sus soportes más utilizados: Moodboard (referencias inspiracionales), Panel (layout explicativo del proyecto) y Portfolio.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESIÓN 1

Introducción:

- Presentación de la asignatura y de los objetivos a cumplir.
- Qué es un Sketchbook (proceso), un Moodboard (referencias inspiracionales, ejemplos) y un Panel (layout explicativo del proyecto).
- Lenguajes de representación visual - Semiótica y proceso de síntesis

- Lanzamiento del **TP1: Síntesis**

Síntesis: El proceso de síntesis utilizando Forma.

Próxima clase traer por lo menos 3 revistas o publicaciones impresas para recortar. Traer kit "Analogic Designer" tijera, cutter, lápiz, pegamento en barra, celo, lápices.

SESIÓN 2

- Presentación oral con un tiempo acotado, análisis y corrección del "primer intento" de **TP1**.
- Se les pide a los estudiantes que continúen con el **TP1** y lleguen a la síntesis final. Trabajo en clase para la presentación final.
- Lanzamiento **TP2: Moodboard**, "qué es un moodboard y para qué sirve".

SESIÓN 3

- Presentación oral con tiempo acotado y entrega final **TP1**
- Trabajo eficaz en clase **TP2 - Moodboard**

SESIÓN 4

- Presentación oral con tiempo acotado y entrega final **TP2**
- Lanzamiento **TP3: Tipografía**.
- Trabajo grupal (2 integrantes).
- Formato DIN A3

Conceptos de jerarquización y organización.

Tipografía: usos y gestión.

Introducción a la organización de los elementos en un layout (página).

SESIÓN 5

- Entrega final **TP3**. Feedback
- Lanzamiento **TP4: Infografía**

Trabajo grupal (2 integrantes)

Formato: DIN A2/DIN A1

Cada estudiante identifica 3 elementos distintos para el mapa (Recorrido desde casa hasta el IED)

SESIÓN 6

- Presentación **TP4**. Feedback.
- Trabajo en clase y Entrega final **TP4**
- Proyección del trailer del film. Verán en casa la película entera, los alumnos tomarán notas en casa para debate y análisis en clase 7.
- Lanzamiento **TP5. Comunicación de un proyecto, basado en el visionado de un film.**

Trabajo grupal multidisciplinar (2 integrantes).

El objetivo principal del TP es la comunicación del proyecto, el objetivo secundario es el diseño del juego.

- **Primera etapa del TP5:** Diseñar un juego.
Presentación en la próxima clase

SESIÓN 7

- **Segunda etapa del TP5:**

Presentación del encargo (el juego).

Trabajar sobre la presentación.

Definir a qué quiere llegar el proyecto (por ejemplo, a la escena xxxx)

Diseñar la comunicación del juego.

Preparar 3 paneles DIN A3.

4 páginas del Book.

SESIÓN 8

- **Nociones de maquetación** digital: Indesign 1.

Trabajar sobre los tres paneles DIN A3.

Formato.

Grilla. Organización de elementos en un layout.

Tipografía. Estilos. Jerarquías.

Color

SESIÓN 9

- Pre-Entrega del TP5.

Trabajo en clase. Preparar la entrega final y su presentación.

Presentar

Explicación proceso, idea/concepto, resolución, presupuesto, documentación de la pre-producción y el proceso de diseño, incluyendo los materiales para la producción, otras decisiones propias de cada proyecto.

3. **Book.** Memoria descriptiva. (a modo de introducción al portfolio)

3a) Crítica fundamentada: contexto sociocultural de la escena. Referencias artísticas. Opinión sobre lo comunicado en la escena.

3b) Análisis estético, tecnológico, ¿cómo ven las diferentes disciplinas del diseño aplicadas al film?, etc.

3c) Comunicación: de dónde parto, hacia dónde quiero llegar (al juego). Los objetivos son los mismos que en los tres paneles de sinopsis, pero varían acorde a su nuevo soporte y formato.

3d) explicación del juego.

4. "Presentación en clase. Debate".

Sugerencia: Realiza pruebas de impresión durante el proceso. Ajústalas. Nunca imprimas el día anterior.

Debes cumplir con los plazos de entrega en tiempo y forma.

**EN ESTE MOMENTO LOS ESTUDIANTES DEBEN TENER TODOS SUS TP'S DIGITALIZADOS,
PARA EL TP6**

SESIÓN 10

- Hand in **TP5** al inicio de la clase.

- Lanzamiento **TP6. Portfolio.**

Qué es un Portfolio.

Componentes.

Visual Storytelling.

Refuerzo en Tipografía, Color y composición como elementos comunicacionales.

Diseño de la información:

+ Organización

+ Representación

Nociones de diseño editorial.

El Portfolio es la Entrega Final de la asignatura.

Trabajo Individual

Formato DIN A4.

Impreso (puedes agregar partes en modo collage) y PDF.

Debes crear una plantilla donde se represente un trabajo DIN A3 en formato DIN A4.

Contempla la portada como elemento de primer contacto visual.

Debe incluir un índice diseñado.

Es importante crear una secuencia de presentación.

El portfolio debe reflejar todos los trabajos realizados durante el año.

El portfolio contendrá:

TP1 Síntesis de tu imagen

TP2 (Videoclip. Moodboard)

TP3 (Tipografía).

TP4 (Infografía)

TP5 (Film. Moodboard, Paneles explicativos y Book)

SESIÓN 11

Portfolio.

Trabajo en clase.

Contenidos.

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

Mix Contenidos y procedimientos digitales.

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**.

SESIÓN 12

Procedimientos digitales.

Indesign

Photoshop

PDF

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

SESIÓN 13

Procedimientos digitales.

Indesign

Photoshop

PDF

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

SESIÓN 14

Entrega Final de la asignatura. Portfolio.

Detallada anteriormente

SESIÓN 15

Feedback y entrega notas

5. EVALUACIÓN

Ejercicios en grupo e individuales 60%
Presentaciones (parciales y finales) en clase 20%
Trabajo de resumen - Dossier Final 20%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Presentación PDF u otros formatos
Dossier final
Plafones
Moodboard
Sketchbook compartido con Fundamentos

Entrega de cada ejercicio:

Presentación TP1:

La Síntesis como lenguaje comunicacional: Forma.
Trabajo individual. Formato no puede exceder un DIN A3.

Panel con la síntesis de tu imagen (cara). Puede ser una silueta, un pictograma o una expresión artística sintética (no un dibujo hiperrealista).

Debes utilizar forma.

Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final

Presentación TP2:

Moodboard.

Trabajo individual.
Formato DIN A3.

Partiendo del visionado de un videoclip elegido por el alumno, Realizar en clase de un moodboard.

Se debe transmitir el "mood" a quienes no conozcan el video.

Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final

Presentación TP3:

Tipografía.

Trabajo grupal (2 integrantes).
Formato DIN A3

Panel tipográfico donde se demuestren aspectos compositivos y jerarquización del texto.

Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final

Presentación TP4:

Infografía.

Trabajo grupal (2 integrantes).

Selección y desarrollo de información y creación de una imagen visual en formato mapa (Recorrido desde casa hasta el IED)

Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final

Presentación TP5:

Comunicación de un proyecto, basado en el visionado de un film.

Trabajo grupal (3 integrantes).

Todos los grupos parten de lo mismo (el film), pero las soluciones son diferentes. Participan las distintas disciplinas (carreras) de diseño.

1. **Moodboard.**
2. **Tres Paneles de presentación.**
Formato DIN A3.

Explicación proceso, idea/concepto, resolución, presupuesto, documentación de la pre-producción y el proceso de diseño, incluyendo los materiales para la producción, otras decisiones propias de cada proyecto.

3. **Book.** Memoria descriptiva.

(a modo de introducción al portfolio)

3a) Crítica fundamentada: contexto sociocultural de la escena. Referencias artísticas. Opinión sobre lo comunicado en la escena.

3b) Análisis estético, tecnológico, ¿cómo ven las diferentes disciplinas del diseño aplicadas al film?, etc.

3c) Comunicación: de dónde parto, hacia dónde quiero llegar (al juego). Los objetivos son los mismos que en los tres paneles de sinopsis, pero varían acorde a su nuevo soporte y formato.

3d) explicación del juego.

4. "Presentación en clase. Debate".

—
Presentación TP6:

Entrega Final de la asignatura. Portfolio.

Trabajo Individual Formato DIN A4.

Impreso (puedes agregar partes en modo collage) y PDF.

Debes crear una plantilla donde se represente un trabajo DIN A3 en formato DIN A4.

Contempla la portada como elemento de primer contacto visual.

Debe incluir un índice diseñado.

Es importante crear una secuencia de presentación.

El portfolio debe reflejar todos los trabajos realizados durante el año.

El portfolio contendrá:

TP1 Síntesis de tu imagen

TP2 (Videoclip. Moodboard)

TP3 (Tipografía).

TP4 (Film. Moodboard, Paneles explicativos y Book)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Claridad y coherencia en la explicación de las ideas

Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

Coherencia y constancia en el proceso de trabajo

Eficacia en la gestión de tiempos y recursos

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

IED:

Ordenador y cañón proyector **con buena resolución.**

Altavoces

Revistas, libros, para recortar y pegar.

Hojas formato DIN A3.

Elementos de corte y pegado.

Papeles.

Aula con ordenador y proyector.

Varios conversados durante las clases.

Alumnos:

Cuaderno DIN A5. TIGER para sketchbook

Revistas, libros, para recortar y pegar.

Varios conversados durante las clases.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Trabajos realizados durante el curso + Trabajo extra a convenir.

8. BIBLIOGRAFÍA

Information Graphics.

Sandra Rendgen, Julius Wiedemann
TASCHEN.
ISBN: 978-3-83652879-5

Open Here : The Art of Instructional Desig

Authors: Paul Mijksenaar, Piet Westendorp.
Publisher: Stewart Tabori & Chang; illustrated edition edition (October 1, 1999)
ISBN-10: 1556709625
ISBN-13: 978-1556709623

Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica

Autor: Bruno Munari
Publisher: Editorial Gustavo Gili, S.L.; 1985
ISBN: 978-84-252-1203-1

Cómo Funciona la música.

Author: David Byrne .
Publisher: RANDOM HOUSE, 2014
ISBN 9788439727972

Sistemas de retículas.

Josef Müller-Brockmann.
Editorial Gustavo Gili.
ISBN: 9788425225147

Manifiesto del tercer paisaje

Autor: Gilles Clement
Editorial Gustavo Gili. 2007
ISBN 9788425221255

Seis propuestas para el próximo milenio

Autor: Italo Calvino
Siruela. 2012
ISBN 9788478444144

Alehop!: dissenys, enginys i remeis

Institut de Cultura de Barcelona
Ed. Electa, 2003

Objets anonymes

Author: Edwards, Jeremy.
Jean-MichelPlace Editions, Paris 2000

FILMS:

Grand Hotel Budapest, Wes Anderson, 2014
Mi tío (Mon oncle). Jacques Tati.

LINKS:

https://www.ted.com/talks/ajit_narayanan_a_word_game_to_communicate_in_any_language#t-119184

Casos:

El potencial de lo “no-diseñado”: [http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/Reflexión acerca del “mal diseño”](http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/Reflexión_acerca_del_“mal_diseño”): El caso del diagrama del metro de NYC por Massimo Vignelli.

Ejercicio de observación: <http://www.animalsontheunderground.com/the-animals.html>

Ejercicio de observación: <http://artiseverywhere.serraglia.com/how-is-art-made/>

Clasificación de elementos: http://www.herramientasparticipacion.edu.uy/index.php?option=com_content&view=article&id=185&catid=94&Itemid=329

9. CV

HERNÁN ORDOÑEZ

Licenciado en Diseño Gráfico FADU-UBA (Universidad de Buenos Aires), Argentina. Diseñador y docente, colabora con empresas y escuelas de diseño en Europa y América.

Tutor de proyectos que obtuvieron premios como “Reinvest the money”, Monnaie de París 2018 / “The Dog’s Bollocks” DesignBridge, Londres / Signes / ADI-FAD / Laus / MADinSpain / Ecodisseny, Generalitat de Catalunya 2017 / Museo Guggenheim Bilbao. Varios fueron seleccionados por diversas publicaciones y otros permitieron a los estudiantes realizar sus primeras experiencias laborales en agencias y organizaciones de prestigio internacional.

Creador y coordinador de Master en Diseño Gráfico de la Información y Media Branding, IED Barcelona en colaboración con Turner Broadcasting System declarado de interés por el CCEBA - Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) // Project Leader de Selected Europe, Visual Inspiration from Bilbao, city of Design UNESCO // Project Leader de Workshops Week + Alumni Design Days en IED Barcelona // Certificado por Rasmussen Consulting (Denmark) para diseñar y facilitar workshops con la metodología LEGO SeriousPlay. Impulsor de la primera conferencia e implementación de ésta metodología en una escuela de diseño (IED, Barcelona) // Autor del libro "Typex. Una experiencia docente con Tipografía" (IndexBook, Barcelona) // Docente de Tipografía en Cátedra Longinotti (FADU-UBA) en su etapa fundacional // Participante activo en conferencias y workshops en Europa y América.

<https://www.linkedin.com/in/hernanordonez/>

SOULAFA SOUBRA

Degree in Graphic Design from the American University of Beirut, Lebanon. Followed by an MA in Performance Design & Practice from St. Martins, London. Instructor for the International Baccalaureate in Visual Arts and Media; MYP and DP program at Well-spring Learning Community, Beirut, Lebanon. Moreover, "Set Design & Creative Concepts" course at The American University of Beirut, Lebanon.

Manager and instructor at The Artwork Shop; Creative space.
Curator of various theatre set productions and exhibitions.
Designed for diverse companies and institutions such as MTV Arabia, TBWA Dubai, ICRC, AUB Initiative...

www.linkedin.com/in/soulafa-soubra

SUSANA PIQUER

Graduada como Arquitecto Técnico por la Universidad Politécnica de Barcelona, con un Máster en Diseño de Interiores y un Máster en Dirección de Arte.

Susana Piquer fue cofundadora de Colectivo Fos en 2013, y después de trabajar con artistas y agencias creativas, creó Colapso Studio en 2014, una estudio de diseño centrado en espacios, ya sean permanentes o efímeros, y objetos.

Desde entonces compagina los proyectos con la docencia en diferentes Escuelas de Diseño internacionales.

www.colapsostudio.com
<https://www.linkedin.com/in/susanapiquer/>

JÚLIA ESQUÉ

Licenciada en Diseño de Producto por la Universidad Elisava, Barcelona.
Master en Diseño de Producto en ECAL, Lausanne, Suiza.

Desde 2014 colabora estrechamente con Stephen Burks del estudio Stephen Burks Man Made (Premio Nacional de Diseño EUA, 2015), y desde 2017 con el diseñador Martí Guixé.

Asimismo impulsa proyectos de diseño relacionados con iluminación, espacios y accesorios de moda para distintas marcas.

Clientes seleccionados: Dedon, Bolon, BD Barcelona, Louis Vuitton, Roche Bo-bois, Nanimarquina, Nomad Coffee, Parachilna, Baccarat, Andrés Sardà.

www.juliaesque.com
<https://www.linkedin.com/in/júlia-esqué-994bbba5>

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Introducción al Marketing
ASIGNATURA	Introducción al Marketing
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Teresa Buhigas Kike Macías Jaume Massons

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CRÉDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

1. RESUMEN DE LOS CONTENIDOS DE LA MATERIA

Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, tanto como las principales herramientas aplicables a cada una de las áreas.

Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos.

Ofrecer una visión general del análisis y de la planificación del marketing.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Para obtener una mayor comprensión del mundo actual, es necesario comprender nuestra relación con el entorno en el que nos encontremos en cada momento. En la sociedad actual, el marketing está omnipresente y abarca todos los ámbitos de relación con el entorno.

Introducción al marketing acerca el alumno a una primera comprensión del entorno e investigación de mercados en marketing, estudio de conceptos elementales de marketing, revisión de las herramientas básicas de segmentación, así como la exploración de los conocimientos de estrategias de branding, comunicación esenciales.

La asignatura tendrá un marco teórico y unos ejercicios prácticos que se focalizan en:

1. Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, así como las principales herramientas aplicables a cada una de las áreas.
2. Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos.
3. Ofrecer una visión general del análisis y la planificación del marketing.
4. Evaluar y apoyar la teoría del marketing estratégico a través del grupo de investigación y trabajo Presentación de un caso (elemento práctico).

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1. Visión general del análisis y de la planificación del marketing.
2. Conocimiento básico de los conceptos de marketing y comunicación.
3. Conocimiento de las herramientas de Investigación de Mercados.
4. Conocimiento básico de las estrategias de segmentación y posicionamiento.
5. Conocimiento inicial para la creación de valor de marca o branding.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1.-Presentación asignatura + Qué es marketing

Sesión 2.-Necesidades y comportamiento del consumidor

- Brífling Actividad 1

Sesión 3.- Proceso de compra

Sesión 4.- La segmentación de consumidores y target

Sesión 5.-La investigación de mercado

- Entrega actividad 1

Sesión 6.- Definición del entorno competitivo de la marca

- Brífling actividad 2

Sesión 7.-Valor de marca y Estrategias competitivas

Sesión 8.-Propuesta de posicionamiento y posicionamiento

- Checkpoint actividad 2.

Sesión 9 Marketing Mix 7P's (de la 4 a las 7P's)

- Actividad individual 2: Tarea 1
- Feedback / Debate solución tipo actividad 1

Sesión 10 .-Producto / Servicio

- Feedback / Debate solución tipo actividad 2

Sesión 11.-Precio

Sesión 12.-Distribucion

Sesión 13.-Comunicacion

- Actividad tareal 2 entrega

Sesión 14.-Comunicacion - MKT de Guerrilla

- Brifing tarea 3

Sesión 15.-Personas y Procesos.

Sesión 16.-Entorno fisico.

Sesión 17.-Marketing Management / Análisis DAFO

- Entrega actividad 3/ Brief actividad 4

Sesión 18.-Marketing Management / El plan de marketing

Sesión 19.-El marketing en las organizaciones.

- Entrega actividad 4

Sesión 20.-Examen. Cierre Módulo.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Se realizarán 3 trabajos y un examen con el siguiente reparto de porcentajes sobre la nota final:

TRABAJOS:

Trabajos individuales y grupales = 65%

2 Trabajos individuales [10% + 10%]

2 Trabajos en grupo [22,5% + 22,5%]

EXAMEN:

Se realizará un examen final para el cual se dispondrá de 50 minutos para realizarlo y que supondrá un 35% de la nota final.

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Todos los trabajos deberán ser entregados en uno de los siguientes formatos digitales en la forma y fecha indicada por el profesor de la asignatura.

Formatos aceptados para las presentaciones y trabajos: .PPT, .PDF y formatos de vídeo (.avi, .mp4 o cualquiera equivalente).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.
Evaluable mediante proyectos.
- Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual.
Evaluable mediante los materiales creados para las presentaciones.
- Calidad y rigurosidad en la selección de las fuentes de información.
Evaluable en el trabajo de investigación.
- Precisión en la aplicación del vocabulario y del lenguaje.
Evaluable en las presentaciones orales, trabajos entregados y examen final.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Toda la bibliografía utilizada está disponible en la mediateca.
Si se necesitara algún recurso online, el profesor indicará la forma y el modo de obtenerlo.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

La recuperación de Julio consistirá en un examen de 20 preguntas que contemplará todos los contenidos vistos en clase.

BIBLIOGRAFÍA

Philip Kotler. *Marketing Management: Analysis Planning, Implementation and control*. Prentice Hall. 1996

David A. Aaker. *Managing Brand Equity*. New Jersey: Prentice hall. 1991

Al Ries & Jack Trout. *The Positioning: The Battle for Your Mind*. Editorial1980

Libros Profesionales de Empresa ESIC, *Principios de marketing*. Madrid: ESIC EDITORIAL. 2011

Kotler & Armstrong. *Principles of Marketing*. 16 edition. Editorial: Prentice Hall Publishing. 2008

Philip Kotler, Svend Hollensen and Marc Opresnik. *Social Media Marketing*. 2nd edition. 2017

CV

Profesora: Teresa Buhigas

Licenciada en Dirección y Administración de empresas y MBA por ESADE. Desarrolla su carrera profesional en proyectos de consultoría en diferentes sectores y empresas de gran consumo y servicios. Ha colaborado con instituciones y proyectos internacionales vinculados con, entre otros, los JJ.OO. Barcelona 92, el Banco Mundial y diferentes niveles de la administración pública en Brasil, Colombia, El Salvador, España, Guatemala y México. Teresa ha sido miembro del equipo docente de ESADE Business School durante doce años en el departamento de Marketing. En el año 2002 entra a formar parte del equipo de profesores de IED Barcelona, como profesora de asignaturas relacionadas con marketing estratégico y proyectos finales de tesis, tanto de investigación como de implementación en empresas. Desde 2011 es Module leader del área de Marketing Strategies and Techniques en el programa de BAH Fashion Marketing and Communication, de la Universidad de Westminster en Barcelona. Desde 2015 es coordinadora académica del Master in Fashion Management en IED Barcelona.

Profesor: Kike Macías

Kike es Graduado en Diseño de Interiores y Master Project Manager con extensa experiencia trabajando a nivel internacional. Durante su carrera profesional ha colaborado con marcas como Sony, Zara, Roca. Con experiencia como jefe de proyectos internacionales en India y realizando proyectos en India, Europa, Oriente Medio y Sud Este Asiático realizando proyectos siendo responsable del diseño y de la estrategia del marca junto con los departamentos de marketing.

Ha realizado charlas e impartido clases en varias universidades de diseño en Barcelona, UK, Mexico y Sri Lanka. También es miembro de la HEA (High Education Academic) bajo los estándares de UKPSF.
Jefe departamento de Diseño de Interiores y de Productos en el Campus Internacional de la Northumbria University en Colombo, Sri Lanka.
Actualmente combina labores como Fundador de Studioapart, estudio multidisciplinar con orientación internacional, con su otra pasión Yoga.

Profesor: Jaume Massons

Jaume es profesor de Marketing & Project Management en varias Business School en Barcelona. Recibió su título de máster en European Masters in Sports Organization Management del COI (Lausanne, Switzerland). Atesora más de 14 years de experiencia como consultor en marketing & management en proyectos nacionales e internacionales. Ha sido asesor del Ministro de Deporte de Panamá, Consultor y formador para Olympic Solidarity en Timor Oriental y Director de Marketing & Business Developer en Arabia Saudí. También ha fundado 3 start-ups especializadas en CRM, Consultoría aplicada en países en desarrollo y desarrollo de APPs móviles. Recientemente forma parte del equipo de mentores del Catalan Sports Cluster (Indescat) para desarrollar el programa INDESUP! y promover el emprendimiento en deporte.
<https://www.linkedin.com/in/jaumemassons/>

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Ciencia aplicada al Diseño
ASIGNATURA	Ciencia Aplicada al Diseño
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Ignasi Giró, Mauro Nasta

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

El método científico.

Métodos para el análisis y la simulación.

Investigación y experimentación en la ciencia aplicada al Diseño.

Conocimientos de matemáticas, física y química aplicadas al Diseño.

Metodologías para la valoración del impacto medioambiental de procesos y materiales. Desarrollo sostenible. Proceso de reutilización.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura propone abordar la relación que existe entre la Ciencia y el Diseño, realizando una introducción al mundo científico que enriquecerá la visión de los futuros diseñadores. Aprendiendo conceptos teóricos y desarrollando ejercicios prácticos, adquiriremos herramientas que nos ayudarán a observar el mundo con mayor rigor, a comprender mejor su infinita complejidad y belleza y a encontrar inspiración y nuevas capacidades que nos conviertan en mejores creativos.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos de matemáticas, física y química aplicados al Diseño.

Métodos para el análisis y la simulación.

El método científico.

Ecoeficiencia y sostenibilidad.

Los objetivos pedagógicos a conseguir por el estudiante de esta asignatura son:

- desarrollar la capacidad para integrar los diferentes campos del saber científico, con los del proceso técnico del diseño, en un contexto natural y sociocultural;
- comprender la tensión permanente que se produce entre lo abstracto y lo concreto, entre la idea y la realidad;
- ejercitar en la toma de decisiones, mediante juicios y argumentaciones, así como en la comprobación imprescindible de las propias ideas, mediante el “ensayo y error”; aprender haciendo, a través de la construcción de modelos experimentales.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1

- Introducción y presentaciones
- El método científico

Sesión 2

- Matemáticas, geometría y diseño
- Sección áurea, fibonacci, fractales

Sesión 3

- El pliegue de Miura
- GRAN EJERCICIO MIURA (introducción)

Sesión 4

- SESIÓN PRÁCTICA MIURA / 1
- Presentación de IDEAS de productos
- Revisión y trabajo en equipo

Sesión 5

- SESIÓN PRÁCTICA MIURA / 2
- Revisión y trabajo en equipo

Sesión 6

- ENTREGA Y PRESENTACIÓN EJERCICIO MIURA
- Física clásica, Mecánica
- Energías y fuerzas.

Sesión 7

- Einstein y la luz. Física Cuántica.
- Física del futuro. AI. Singularidad.
- GRAN EJERCICIO TURING (introducción)

Sesión 8

- SESIÓN PRÁCTICA TURING / 1
- Revisión y trabajo en equipo

Sesión 9

- ENTREGA EJERCICIO TURING
- Realizamos el Test de Turing por equipos.
- Valoraciones en grupo. Learnings.

Sesión 10

- Química. Fluidos. Cosas
- Evolución y futuro.
- Obsolescencia programada.

Sesión 11

- Sostenibilidad y Ciclo de Vida
- GRAN EJERCICIO SOSTENIBILIDAD (introducción)
- SESIÓN PRÁCTICA SOSTENIBILIDAD / 1

Sesión 12

- SESIÓN PRÁCTICA SOSTENIBILIDAD / 2

Sesión13

- ENTREGA EJERCICIO SOSTENIBILIDAD
- EXAMEN TEÓRICO (1h)

Sesión 14

- Entrega de notas a los alumnos.
- Tutoría final con el profesor, personal.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

1. Examen (parcial y final) 30%
2. Trabajo de investigación (parcial y final) 30%
- 3- Presentaciones (parciales y finales) en clase 25%
4. Participación activa en clase y en el trabajo en grupo 15%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10	
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9	
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9	
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos		5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9	
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9	

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

En los diversos EJERCICIOS prácticos a desarrollar, se solicitarán los siguientes formatos de entrega (dependiendo del ejercicio)

- Documentos PDF finales con el ejercicio desarrollado
- Presentaciones orales en clase
- Entrega de productos y objetos reales

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

- Rigor en las entregas
- Actitud de esfuerzo

2. Pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final

- Coherencia creativa
- Coherencia en el proceso de creación

3. Ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas

- Capacidad de innovar en las ideas propuestas
- Capacidad para sorprender con las soluciones elaboradas

4. Análisis crítico en la elaboración de las fuentes de información

- Comprensión de la importancia del rigor científico en todo proceso de trabajo y análisis
- Capacidad para poner en cuestión las propias conclusiones personales de cada proyecto o proceso creativo y / o de trabajo.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Para las sesiones TEÓRICAS, no se requiere ningún material extra.

Para las sesiones PRÁCTICAS, se requiere:

- Ejercicio MIURA: Materiales de creación y fabricación del producto –a elegir por el alumno.
- Ejercicio TURING: Herramientas informáticas para poder desarrollar un "bot" (Ordenadores portátiles, página FB, herramientas básicas de diseño)
- Ejercicio SOSTENIBILIDAD: Ninguna herramienta especial.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

En el caso de acudir a la recuperación de JULIO, el alumno deberá llevar a cabo las siguientes tareas:

- **Entrega en archivo PDF** (y objeto, si es el MIURA) un EJERCICIO PRÁCTICO (a elegir con el profesor entre MIURA o SOSTENIBILIDAD)
- **Exposición oral de 10 minutos** de un resumen teórico de la asignatura, explicando los 15 conceptos básicos y fundamentales aprendidos en ella.

BIBLIOGRAFÍA

En la intersección entre Ciencia y Diseño, conocimiento y creatividad, hay múltiples libros y/o artículos que pueden aportarnos inspiración y motivación a lo largo de esta asignatura. A continuación apuntamos algunas obras o escritos que ayudarán al alumno a comprender mejor algunas de las temáticas tratadas en este curso:

"SEIS PIEZAS FÁCILES" / LIBRO / RICHARD FEYNMAN – Apasionante y asequible introducción al mundo de la Física y la ciencia, analizando algunas de sus principales temáticas.

"SAPIENS" / LIBRO / YUVAL NOAH HARARI – Fantástico relato acerca de la historia de la humanidad, la aparición de la cultura, la ciencia y los efectos que la evolución científica y cultural ha tenido en la especie humana.

"THE AI REVOLUTION: THE ROAD TO SUPERINTELLIGENCE" / ARTICULO / TIM URBAN, Wait But Why – Fantástico análisis acerca de las posibilidades de la creación de una Super Inteligencia Artificial y sus potenciales consecuencias en nuestras vidas. Complemento esencial para el ejercicio de TURING.

<https://waitbutwhy.com/2015/01/artificial-intelligence-revolution-1.html>

"DESORDEN" / LIBRO / DANIEL SOLANA – Una reflexión profunda y detallada sobre la ciencia de la inteligencia.

Jorge Wagensberg – La rebelión de las formas – Tusquets Ed. 2004

Cradle to Cradle (De la cuna a la cuna): Rediseñando la forma en que hacemos las cosas

Michael Braungart y William McDonough Ed. McGraw-Hill Madrid, 2005

Jordi Mazón 100 Preguntas de Física

Miura-Ori map: <http://library.thinkquest.org/28923/miuraori.html>

CV

Ignasi Giró

WEB: ignasigiro.com

Head of Innovation DoubleYou Spain / Fundador y Director Creativo de Honest&Smile

Ignasi Giró es un «Físico Creativo» que mezcla una formación científica –Licenciado en Ciencias Físicas– con una pasión por la comunicación. Mezclando tecnología y emociones ha desarrollado campañas interactivas, marcas y productos, tanto para grandes empresas – Moleskine, SEAT, P&G, BIC, SNCF, Codorniu, Nespresso...– como para startups –HolaLuz, Regalador, Acierto.com... Durante los últimos 15 años ha asumido puestos de Dirección de Innovación / Dirección Creativa en TBWA\Paris, Honest&Smile, Grey, Great Works y Nurun Crazy Labs. Pero de lo que más orgulloso está es de poder ser «emprendedor inventor» de varios productos –Just The Bell, Timeless Box, Moleskine AbracadabrApp, The Love Box... Algunos de sus proyectos han generado gran impacto, siendo publicados en medios como Wired, FastCompany, TechCrunch, TVE, La Vanguardia o El País. Incluso algunas de sus creaciones han sido expuestas en museos de prestigio como el MIIBA / Museum of Ideas of Barcelona o el Museum of Art and History of Geneva. Lo cual generó altas dosis de satisfacción en su encantadora madre.

Mauro Nasta

Industrial designer. Nacido en Italia en 1975. Desde 2004 vive y trabaja en Barcelona.

1994: bienio en la Facultad de Química de Palermo. 1997: Scuola Politecnica di Design. S.P.D. Milano. 2000: Istituto Europeo di Design. I.E.D. Milano. 2008:

Executive MBA. U.B. Barcelona.

1999: Redacción 1º número Moto Design. DDN. 1999: Redacción 1º número Car Design. DDN.

2000: Con G. Berchicci. Jetson. Giovannetti C.A. 2000: con G Berchicci Start-up SLIDE design.

2000: Concept Car F.I.A.T. Design Innovation.

2001: 1a Colección "SLIDE" con G. Berchicci, A.Guerriero, E.Babled, P.Rasulo. 2003: Immobilia

Divisione Moda Milano Contract. 2004: Profesor de Tecnologías IED Barcelona. 2005: Gestión

taller maquetas I.E.D. Barcelona. 2006: PERTEGAZ Collezione accessori. 2006: Studio I.D.E.I.

Barcelona. 2008: Profesor RHINOCEROS + TESIS. 2010: Start-up y Project manager del estudio Design DIES en Barcelona.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Color y Forma
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Elenio Pico, Sebastian Armenter

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	75
CREDITOS	3

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Percepción del color.
Modelos y normalización del color.
Significación del color.
El color en el Diseño.
Composición y percepción visual.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La forma y el color son elementos fundamentales, primarios e indisolubles de la percepción visual. Mediante una serie de ejercicios nos introduciremos en su manejo tanto desde el punto de vista técnico como expresivo para desarrollar y ampliar el lenguaje del diseño.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos en pensamiento y medios de expresión y en ocasiones la brillantez del mismo puede llevarlo a la categoría de arte.

Diseñar es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, ergonomía con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial. Un buen punto de partida para entender éste fenómeno es revisar la Gestalt

La forma y sus elementos estructurales
El punto, la línea, la forma, la luz y el color como elementos constructivos.
El color y sus elementos distintivos. Saturación, valorización y neutralización.
Inestabilidad del color. Relaciones entre colores.
Elementos opuestos para el análisis. Contraste, Temperatura.
El color en el espacio.
El color y las culturas, simbología y psicología del color.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESION 1:

Introducción curso; explicación asignatura.
Estructura del color (tono, saturación, luminosidad). Colores complementarios.
Introducción al círculo cromático y sus elementos principales. Análisis y formas de entender el color
Ejercicio colectivo lúdico introductorio para observar los conocimientos propios de los alumnos.

Presentación actividad. El color sobre la superficie, el color integrado a la materia

SESION 2: entrega actividad

Análisis entrega actividad de forma colectiva y abierta, proponiendo diálogo y crítica.
Percepción del color, relaciones de opuestos del círculo cromático. Temperatura del color.
Presentación ejercicio 1

SESION 3: entrega ejercicio nº1

Análisis entrega ejercicio nº 1 de forma colectiva y abierta, proponiendo diálogo y crítica.
Clasificación grupal de los colores.
Estudio de la forma.
Análisis del movimiento histórico vorticista y la aplicación de su experiencia formal en el camoufflage de barcos durante la primera guerra mundial.
Propuesta de trabajo número 2
Desarrollo del comienzo del trabajo en clase

<p>SESION 4: Análisis de las propuestas formales del ejercicio número 2 Desarrollo de procesos de aplicación del color</p>
<p>SESION 5: Entrega propuestas finales.</p> <p>Se presentará el trabajo número 3, se analizarán en clase los conceptos de materia, textura y color.</p> <p>Se sensibilizará al alumno para el uso correcto de la mirada en el desarrollo del ejercicio.</p> <p>Safari fotográfico en el entorno que nos rodea. Finalidad del ejercicio tiene que ser entender la diferencia entre la percepción del color real, su captación en una cámara fotográfica, su tratamiento en pantalla y la posterior impresión en papel probando 3 impresiones diferentes.</p>
<p>SESION 6:</p> <p>Visionado del material producido.</p> <p>Se hará una introducción al manejo del photoshop en relación a las necesidades de La segunda etapa del ejercicio. Y propuesta de aplicación sobre forma tridimensional. Cilindro. (lata de refresco).</p> <p>Presentación de las características propias de las paletas aditivas y sustractivas.</p>
<p>SESION 7: Entrega del ejercicio número 3</p> <p>Introducción al carácter simbólico y cultural del color Investigación y diseño inicial de proyecto tridimensional</p>
<p>Entrega del ejercicio número 4</p> <p>Presentación oral y visual por parte de los alumnos del trabajo final y el proceso de trabajo de investigación y su resultado formal en tres dimensiones.</p> <p>Propuesta ejercicio número 6 sobre señalización. Alteración de códigos de comunicación desde el color y la forma.</p>
<p>SESION 9:</p> <p>Entrega ejercicio número 5 alteración de estructuras cromáticas y formales de señalización convencional.</p>
<p>SESIÓN 10:</p> <p>Presentación final Exámen/Test : círculos cromáticos. feedback.</p>

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios 80%
Experimentación en clase 20%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Comentario de texto
Ejercicios

La presentación de **6 ejercicios**, se realiza sobre un soporte de tamaño din-a 4 con la salvedad de aquellos que por su carácter volumétrico necesiten de un contenedor especial.

actividad:

Ejercicio vinculado a la percepción del color, El color en la superficie, El color integrado a la materia.

Creación de un prisma en el que superficie y materia presenten variables cromáticas.
Reflexión sobre el carácter efímero de las piezas.
Documentación fotográfica y o fílmica para testimoniar la experiencia.
Presentación: originales.

Ejercicio número 1:

6 collages tamaño a5 montados sobre papeles a4. Tema: animales sintetizados.
Uso de colores complementarios, relaciones de temperaturas y relaciones de figura y fondo.
Ruptura de la relación color local, primeras aproximaciones a la simbología del color

Para cada collage se utilizará un par de complementarios estableciendo relaciones de temperatura que variarán en cada uno de ellos.

Ejemplo par amarillo / violeta: para el collage uno, el color dominante será el cálido, para el collage dos el dominante será el frío. La forma se construirá solo a partir del uso de líneas rectas, de esta forma se elimina la relación fotográfica con el modelo y se incorpora la representación sintética.

Desde el punto de vista de la forma se trabajará con la línea recta como elemento de construcción de la misma.

Presentación: originales.

Ejercicio número 2:

Trabajo a desarrollar en equipos de dos alumnos.

Desde el punto de vista del color:

Círculo cromático.

- a- colores primarios.
- b- Contrastes.
- c- Valorización de los colores primarios, secundarios y neutros.

Desde el punto de vista de la forma se desarrollará una investigación sobre el vorticismo, el uso de elementos dinámicos que rompan la estructura visual de las formas tridimensionales.

Presentación: originales.

Estructura formal bidimensional sobre el plano

Estructura aplicada sobre maqueta.

Síntesis sustractivas.

El alumno se entrenará en el uso de gamas de colores en tres etapas.

Primera: uso de colores primarios, saturaciones, secundarios, terciarios. Adyacencias y sistemas armónicos a partir del triángulo equilátero, isósceles, el rectángulo y el cuadrado.

Segunda: uso de colores ocres, grises de color y neutralizaciones

Tercera: Valorización del color, relaciones de colores primarios, secundarios, neutros fríos y neutros cálidos con la luz y la sombra.

Ejercicio número 3:

Trabajar sobre fotografías ejecutadas por el alumno desarrollando temáticamente una investigación sobre materia, color y textura.

- a- Serie de 20 fotos con dominancia de un color.
- b- Serie de 20 fotos con dominancia de dos colores.
- c- Serie de 20 fotos con dominancia de tres colores.
- d- Serie de 20 fotos libres.

Se seleccionarán 5 fotos de cada serie. Se analizarán sus paletas a partir de los códigos CMYK, RGB y Pantone solid coated.

Las entregas parciales se harán en formato digital

La entrega final se realizará sobre papel a4 impreso encuadernado o agrupado en caja contenedor.

El alumno ejercitará la mirada más allá del mundo de la forma, adentrándose en la superficie de los objetos y entendiendo la importancia de las calidades táctiles y texturales.

Una selección de 1 fotografía de cada una de las experiencias se aplicará sobre latas de bebidas para observar y analizar el comportamiento de las mismas sobre volúmenes.

Ejercicio número 4:

Trabajo a desarrollar en equipos de dos alumnos.

Ejecución de un trabajo tridimensional con materiales de reciclaje definido por un informe sobre el carácter simbólico de colores predeterminados y un estudio de texto impreso encuadernado. Además de incorporar nociones relacionadas con el universo de las tres dimensiones, el alumno realizará un trabajo sobre el carácter histórico de un color asignado y sus formas de aplicación cultural y social.

Ejercicio número5:

Investigación sobre sistemas de señalización convencionales.

Alteración de estructuras formales y de color.

Nota 1: podrán realizarse trabajos complementarios de acuerdo a la respuesta de cada grupo.

Presentación final: Para la misma es obligatorio contar con el 100% del material presentado 8ejercicios 1 a 5 más las ejercitaciones realizadas en clase. Los ejercicios se presentarán editados y con las correcciones realizadas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Técnicas:

Dominio de los sistemas de representación gráfica. Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación.

Capacidad de experimentación. Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos.

Comunicación visual. claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

Proyecto:

Proceso de trabajo. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

Capacidad de creación. Correspondencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto.

Capacidad de generar ideas. Destreza a la hora de generar soluciones alternativas en cantidad y calidad.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Alumno:

Tijeras
Pegamento en barra
Recursos fotográficos (Cámaras fotográficas y/o móviles)
Papeles a designar
Lápices a designar.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Para la recuperación de julio será necesaria la entrega del 100% de los ejercicios con las correcciones necesarias ejecutadas.

En caso de no haberlo aprobado deberá realizar nuevamente el examen escrito.

BIBLIOGRAFÍA

Josef Albers. *Interaction of Color*. Yale University Press.

Wasily Kandinsky. *Concerning the Spiritual in Art*.

Eva Heller. *Psicología del color*. Gustavo Gili. *Color Psychology*, original title in german.

Johannes Itten, Faber Birren. John Wiley & Sons, 1970.

ALBERS, Josef (1963). *La interacción del color*. Alianza forma: Madrid, 1979. Trad. M^a Luisa Balsero, 13a ed.: 2001.

Jeff Davis. *Foundations of Color*. Print Replica for Kindle Edition.

CV

ELENIO PICO

Publica sus trabajos desordenadamente y sin interrupciones desde 1990. Explora diferentes campos de la comunicación visual. En la actualidad comparte el tiempo de investigación plástica con la enseñanza en la ciudad de Barcelona, Cataluña, en el Instituto Europeo di Design.

Experimenta interviniendo en espacios urbanos y naturales con su proyecto "Barquitos" que cuenta con la colaboración de 100 artistas. <https://www.facebook.com/pages/barquitos/119799084787738>

Recibe el Premio Junceda otorgado por la Asociación Profesional de Ilustradores de Cataluña los años 2008, 2009, 2011 y 2012 en las categorías de Edición, Web y Libros Educativos en dos ocasiones.

2016 Es invitado a exponer y dar conferencias por el Festival "Entre Viñetas" Bogotá Colombia.

Expone su proyecto "Pequeñas Historias de Grandes Pintores" en la Biblioteca Clará de la ciudad de Barcelona.

"Radiografía de una bruja" con textos de Beatriz Ferro es premiado como el mejor álbum 2008 por ALIJA y "Tump Tump" forma parte del Plan Nacional de Lectura por dos años en Argentina.

Publica bajo la supervisión de Aurora Bernárdez "Historias de Cronopios y de Famas" de Julio Cortázar.

XANO ARMENTER

Influenciado por el dibujo cómico, estudió la escuela secundaria en Vigo (Pontevedra) y el diseño gráfico en la escuela Eina, en Barcelona (1973-1976) y también de arte (1978 -1980). Viaja a Nueva York, donde se estableció y completó sus estudios en la Escuela de Artes Visuales con Milton Glaser (1981) y se graduó en la Academia de Nueva York (1982).

Durante los años 80, vivió en East Village, New York. En su obra fue influenciado por la pattern painting' y el impacto del graffiti además del impresionismo figurativo que marcó esa década, el realismo urbano y casual.

Desde los '90 en adelante, a la par de sus cambios de residencia entre Los Ángeles, Nueva York y Barcelona, su obra cambia y sufre nuevos experimentos con el color, avanzando hacia la abstracción más radical y luego nuevamente se impone el dibujo y todo se mezcla con todo, en un lenguaje muy visual y personal

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Historia del Arte y del Diseño
ASIGNATURA	Historia del Arte y del Diseño
SEMESTRE (1-8)	1-2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Joan Abelló, Isabel Causadias, Clara Mas

HORAS FRONTALES	60
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Basica

COMPETENCIAS transversales y generales

- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

1. RESUMEN DE LA MATERIA

Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para localizar elementos de arte del pasado que continúen vigentes en la actualidad.

Vincular conceptos de historia del arte con el campo profesional del Diseño.

Reflexionar sobre la interacción entre la producción artística y su contexto.

Poder reconocer los espacios institucionales y alternativos de las prácticas artísticas.

Conocimiento, análisis y significado del arte.

Historia y teoría de las artes, la arquitectura, el diseño y la moda.

Sociedad y arte.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La asignatura propone una visión integradora de las artes, el diseño, la arquitectura y los procesos sociales y económicos. Explora así el contexto en el que se desarrollan las tendencias históricas, sociales y filosóficas, que influyeron los movimientos artísticos del siglo 20 y el desarrollo del modernismo y posmodernismo. El objetivo principal es familiarizar al estudiante de primer curso de Grado con la evolución de las ideas y teorías estéticas y ofrecerle una visión sintética de sus principales manifestaciones artísticas.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimiento profundo en la historia y la tradición de las artes y el Diseño.

Desarrollo de la capacidad de razonamiento y crítica de ideas y argumentos.

Contribución, con la propia actividad profesional, en la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

Entender la diferencia entre los movimientos artísticos más importantes del siglo 20.

Mostrar la capacidad de analizar los elementos formales que construyen una obra de arte (materia, forma, composición) y apreciar la variedad de ideas y conceptos que se pueden expresar (valor semántico).

Mostrar la capacidad de desarrollar un trabajo de investigación.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

BLOQUE 1. LA EUROPA DE LAS VANGUARDIAS.

SESION 1. Presentación del curso

Arte y diseño. Descripción general del contexto cronológico a tratar durante el primer semestre de curso. Introducción a la historia del arte en la época moderna. Formación de los grupos de trabajo de clase.

SESION 2: Realismo

El realismo se considera en líneas generales el inicio del arte moderno. Por primera vez, la vida cotidiana y el mundo moderno eran temas adecuados para el arte. Es la filosofía de lo objetivo, aceptado por progresistas del arte moderno. La búsqueda de nuevas verdades a través de la investigación y el cambio de los sistemas tradicionales de valores y creencias. Gustave Courbet, la Escuela de Barbizon (Francia); Los prerrafaelitas ingleses (Dante Gabrielli Rosseti); Federico de Madrazo, Claudio Lorenzale (España); Marià Fortuny, Baldomer Galofre (Cataluña).

SESION 3: Impresionismo

El Impresionismo se desarrolló en Francia en el siglo XIX y se basó en la práctica de la pintura al aire libre y de manera espontánea "en plein air / sobre el terreno" en lugar de un estudio a partir de bocetos. El

Impresionismo es a la vez un estilo, como también el nombre de un grupo de artistas que tomaron una estrategia radical; en 1874 se unieron y llevaron a cabo su propia exposición independiente. Estos artistas describieron, mediante sensaciones fugaces de luz, el paisaje, la vida nocturna y los nuevos pasatiempos de ocio de la ciudad y sus suburbios (Claude Monet, Camille Pissarro, Edgar Degas, Pierre-Auguste Renoir, Paul Cézanne, Alfred Sisley y Berthe Morisot).

SESION A: Visita cultural

SESION 4: Post-Impresionismo

El Postimpresionismo es un término que describe los cambios y evolución del impresionismo a partir de 1886, fecha de la última exposición del grupo impresionista en París. El término suele limitarse a las cuatro grandes figuras artísticas que han desarrollado y extendido el impresionismo claramente en diferentes direcciones: Paul Cézanne, Paul Gauguin, Georges Seurat y Vincent van Gogh.

SESION 5: Visita a CaixaForum. Warhol. El arte mecánico

*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

SESION 6: Fauvismo

El Fauvismo es el nombre que se aplica a la obra producida por un grupo de artistas (que incluían Henri Matisse y André Derain) realizada alrededor de 1905 a 1910, que se caracteriza por los colores fuertes y feroces pinceladas. El nombre les fauves ('bestias salvajes') fue acuñado por el crítico Louis Vauxcelles al ver la obra de Henri Matisse y André Derain en la exposición del Salón de Otoño de París, en 1905. Las pinturas expuestas por estos artistas fueron el resultado del trabajo conjunto realizado en Colliure y se realizaron utilizando colores vivos, no naturalistas y con pinceladas sueltas. Las formas de los sujetos se simplificaron aproximándose a la abstracción. André Derain, Maurice Vlaminck, Georges Braque, Georges Rouault, Albert Marquet, Raoul Dufy y Kees van Dongen.

SESION 7: Arts and Crafts de William Morris

El movimiento Arts and Crafts (Artes y Oficios) fue iniciado por William Morris en 1861 y tenía como objetivo mejorar la calidad del diseño y ponerlo a disposición de la mayor audiencia posible. El movimiento Arts and Crafts se considera a menudo como el punto de partida para la aproximación al diseño moderno, como podemos evidenciar en el libro pionero sobre el diseño moderno de Nikolaus Pevsner (William Morris a Walter Gropius) publicado por primera vez en 1936, y que resultó clave en la influencia directa del movimiento en la posterior estética del Art Nouveau.

SESION 8: Art Nouveau y Modernismo

El Art Nouveau es un estilo internacional que surgió en la década de 1890 y se caracterizó por formas orgánicas basadas en formas vegetales y líneas sinuosas y fluidas. El Modernismo, desarrollado principalmente en Cataluña, y el Art Nouveau, comparten un deseo internacionalista y un espíritu cosmopolita. La principal característica del Art Nouveau es el deseo de crear un estilo internacional de arquitectura que reflejara la cultura cosmopolita que dominaba la mentalidad de fin de siglo XIX. El Modernismo, no obstante, presenta claramente una paradoja que lo diferencia claramente del resto de manifestaciones al entorno del Art Nouveau: se aferra a sus raíces estilísticas para defender la modernidad más radical. En Cataluña, las nuevas formas, las líneas sinuosas y la estilización que deja detrás estilos históricos, conserva sus propias raíces y tradiciones y se superponen a las formas históricas, principalmente de origen gótico. Émile Gallé, Gustav Klimt, René Lalique, Kolo Moser, Alfons Mucha, Antoni Gaudí, Josep Puig i Cadafalch, y Lluís Domènech i Montaner.

SESION 9: Cubismo

El cubismo fue uno de los estilos más influyentes del arte visual de principios del siglo XX. Fue creado por Pablo Picasso y Georges Braque en París entre 1907 y 1914. El crítico de arte francés Louis Vauxcelles acuñó el término cubismo después de ver los paisajes que Braque había pintado en 1908 en L'Estaque en la emulación de la obra de Cézanne. Vauxcelles llamó a esas formas geométricas altamente abstraídas de las obras, "cubos".

SESION 10: Museo Picasso. Colección permanente

*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

SESION 11: Futurismo

El futurismo fue un movimiento de arte total, especialmente revolucionario en arte y literatura, dedicado a la exaltación de la guerra, el mundo mecánico y el dinamismo de la velocidad. Los artistas estaban interesados en la representación de la sensación de movimiento, a la celebración de la velocidad y a la máquina moderna. Inspirados por las técnicas fotográficas avanzadas y otras nuevas formas de tecnología y transporte, estos artistas eligieron sujetos activos, dinámicos como el bullicio de una estación de tren y la energía de un club nocturno. El movimiento futurista, además de explorar conceptos de simultaneidad, el dinamismo y la velocidad en la vida y el arte, fue agresivo en lo político y glorificó la guerra como una forma de obtener la supremacía nacional de Italia. En 1909 el líder del grupo, Filippo Tommaso Marinetti, escribió un manifiesto declarando las creencias y las intenciones del movimiento. Giacomo Balla, Carlo Carrà, Umberto Boccioni y Gino Severini.

SESION 12: Dadaísmo

El Dadaísmo fue un movimiento nihilista en las artes que floreció principalmente en Zúrich, Suiza; Nueva York; Berlín, Colonia y Hannover; y París a principios del siglo XX. Dada surgió en medio de la brutalidad de la Primera Guerra Mundial (1914-1918). Para los desilusionados artistas del movimiento Dada, la guerra se limitó a confirmar la degradación de las estructuras sociales que dieron lugar a este tipo de violencia: la política corrupta e imperialismo, los valores sociales represivos, y la conformidad incuestionable de la cultura y el pensamiento. Desde 1916 hasta mediados de la década de 1920, los artistas en Zúrich, Nueva York, Colonia, Hannover y París declararon un asalto total contra, no sólo las definiciones convencionales del arte, sino contra el pensamiento racional mismo. Tristan Tzara, Francis Picabia, Man Ray.

SESION 13: Surrealismo

El Surrealismo se originó a finales de los años 1910 y principios de los años 20 como un movimiento literario que experimentó con un nuevo modo de expresión denominada escritura automática, o automatismo, que pretendía liberar la imaginación desenfrenada del subconsciente. Oficialmente se consagró en París en 1924 con la publicación del Manifiesto del Surrealismo por el poeta y crítico André Breton (1896-1966). El surrealismo se convirtió en un movimiento intelectual y político de alcance internacional. Max Ernst, Yves Tanguy, Salvador Dalí y Joan Miró.

SESIÓN 14: Examen final

SESION 15: Feedback

BLOQUE 2

GUERRA FRÍA: URSS (RUSIA), ESTADOS UNIDOS Y EL MUNDO GLOBALIZADO

SESIÓN 1: Presentación del bloque 2: los orígenes de la abstracción moderna. Descripción y debate sobre el concepto de abstracción en el Arte. Introducción a la historia del arte y el diseño en la época contemporánea.

SESIÓN 2: La Abstracción moderna en la figura de Kandinsky.

Kandinsky se convirtió en una fuerza central en el desarrollo y la promoción de la abstracción a través de sus intrépidos esfuerzos como pintor, teórico, editor, organizador de exposiciones, profesor y como generoso anfitrión y mecenas de los muchos artistas y escritores que fueron a su encuentro. Entre 1910 y 1925, Kandinsky fue autor de extensas obras teóricas enormemente influyentes, la más notable con seguridad: "De lo espiritual en el arte", fue también co-fundador del grupo y centro de exposiciones Blaue Reiter en Múnich. Su mensaje sobre el potencial de la abstracción trasciende las distinciones entre medios, y su impacto se sintió desde Nueva York a Moscú.

SESIÓN 3: Vanguardias Rusas. Suprematismo y Constructivismo

En el mundo del arte, como el de la política y la sociedad, la Rusia en la época de la Revolución de 1917, fue un centro caóticamente creativo de nuevas ideas. Durante los años 1912-1930, los movimientos artísticos en Rusia / URSS se sucedieron con una rapidez extraordinaria: Rayonismo, Cubofuturismo, Suprematismo y Constructivismo. El Suprematismo, acuñado por Malevich, supuso un paso decisivo en la búsqueda de la "pintura pura". El constructivismo fue el nuevo modo que encarna esta actitud esencialmente antiestética. El primer período del Constructivismo o el denominado de "laboratorio" alcanzó su punto álgido en la exposición "Creación no objetiva y suprematista" de enero de 1919, en la que se presentó la más radical pintura reduccionista de Malevich: Blanco sobre blanco (1918) fue contrarrestada por la pintura no-objetiva de Rodchenko: Negro sobre negro (1918).

SESIÓN 4: De Stijl/Bauhaus. El nacimiento de las escuelas de diseño: La Bauhaus como arquetipo.

En paralelo a los acontecimientos políticos que sacudían Europa, la historia del arte sufrió un súbito cambio de dirección al final de la Primera Guerra Mundial. Mientras el continente se recuperaba de la destrucción de la guerra, los artistas iniciaron un movimiento de recuperación de los ideales clásicos y la serenidad, en respuesta a las convulsiones estéticas y teóricas de las vanguardias de principios del siglo XX.

En el campo pedagógico la Kunstgewerbeschule (Escuela de Artes y Oficios) en 1919 tras su fusión con la Escuela Superior de Artes Plásticas, dio lugar a la Escuela Oficial de la Bauhaus de Weimar con Walter Gropius como principal responsable, que acabaría convirtiéndose en el alma de su desarrollo posterior alrededor del diseño. La Bauhaus, que significa «casa de construcción», pretendía reformar la teoría educativa, fusionando las distintas artes. Su filosofía tendrá continuidad en las posteriores Escuela Superiores de Diseño.

SESION 5: Visita cultural por determinar

*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

SESIÓN 6: Nuevo realismo. Escena americana y Regionalismo

En la década de los treinta las posiciones vanguardistas anteriores ceden ante un nuevo avance de la pintura realista. Un realismo implicado más si cabe en la especificidad, la búsqueda de "lo americano de América" (entendiendo América como sólo los Estados Unidos, según una concepción todavía hoy muy arraigada allí). Un país con tan enormes territorios, con población de tan diversos orígenes, culturas, lenguas y religiones debería poder hallar algo común, o al menos debería poder construirlo. El pintor estadounidense Edward Hopper fue uno de los principales representantes del realismo del siglo XX, en la actualidad sus obras se han convertido en iconos de la vida y la sociedad moderna.

SESIÓN 7: Expresionismo abstracto

El expresionismo abstracto es el término que se aplica a las nuevas formas de arte abstracto, desarrollado por los pintores americanos tales como Jackson Pollock, Mark Rothko y Willem de Kooning durante las décadas de 1940 y 1950. A menudo caracterizado por pinceladas gestuales o marcas, y la impresión de espontaneidad en las obras. Los expresionistas abstractos se asentaron principalmente en la ciudad de Nueva York, también conocidos como la escuela de Nueva York. El nombre evoca su objetivo de hacer un arte que, si bien abstracto, también era expresivo y emocional en su efecto. Se inspiraron en conceptos del Surrealismo, como el valor de lo inconsciente en el arte, y por el automatismo de artistas como Joan Miró. Dentro del expresionismo abstracto existieron dos grandes grupos: los pintores de acción (lienzos con pinceladas expresivas: Pollock); y los pintores que llenaron sus lienzos con formas abstractas y campos de color: Rothko.

SESIÓN 8: Pop Art

El Arte Pop emerge a mediados de 1950 en Gran Bretaña y a finales de 1950 en los Estados Unidos, para alcanzar su punto máximo en la década de 1960. Comenzó como una revuelta contra los enfoques dominantes sobre el arte y la cultura y las opiniones tradicionales sobre lo que el arte debería ser. Los jóvenes artistas sentían que lo que les enseñaron en la escuela de arte y lo que habían visto en los museos no tenía nada que ver con su vida o las cosas que veían a su alrededor todos los días. En su lugar se dirigieron a fuentes tales como las películas de Hollywood, la publicidad, el embalaje de productos comunes, la música pop y los cómics para componer sus imágenes. La lista de artistas pop clave incluye a Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Richard Hamilton, Peter Blake y David Hockney.

SESIÓN 9: La Desmaterialización del Arte: Arte conceptual, Land art y Body art.

Durante la década de 1960, los procesos anti-intelectuales emocionales/intuitivos del quehacer artístico característicos de las dos últimas décadas empezaron a dar paso a un arte ultra-conceptual que hace hincapié, casi exclusivamente, en el proceso de pensamiento crítico y el proyecto. La obra se diseña en el estudio del artista, pero es ejecutada en otro lugar por artesanos profesionales, ya que el objeto se convierte simplemente en el producto final, estos artistas están perdiendo interés en la evolución física de la obra de arte. El estudio se está convirtiendo en un nuevo taller. Esta tendencia provocó una profunda desmaterialización del arte, especialmente del arte como objeto, y convirtió al objeto en algo totalmente obsoleto. Estas formas de arte exigen más participación por parte del espectador, que a pesar de su apariencia hostil invierten más tiempo para comprender su sentido social y con frecuencia su contenido artístico, con frecuencia teatralizado a partir de performance. El Land Art y el trabajo de Ana Mendieta precursora del 'earth-body', son buena muestra de ello. El Body Art, abarca una variedad de enfoques diferentes y surge alrededor de 1960. Incluye tanto el arte de la performance, donde el artista está directamente relacionado con el cuerpo en forma de acciones, eventos improvisados o coreografía. El Body Art también explora el cuerpo a partir de una gran variedad de medios entre los que se incluyen la pintura, escultura, fotografía, el cine y el vídeo. Se refiere en general a cuestiones de género e identidad personal.

SESIÓN 10: Visita cultural por determinar

*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

SESIÓN 11: Performance Art.

El arte de la performance tiene sus orígenes en el Futurismo y el Dada, pero se convirtió en un fenómeno importante en los años 60 y 70 y puede ser visto como una vertiente del arte conceptual.

El florecimiento más significativo del arte de la Performance ocurrió después de la declinación del Modernismo y del Expresionismo Abstracto en los años 60, y encontró a sus exponentes en todo el mundo. El arte de la Performance de este período se centró particularmente en el cuerpo, y se refiere a menudo como arte del cuerpo. Esto refleja la llamada "desmaterialización del objeto de arte" del período, y el abandono de los medios tradicionales. También refleja la fermentación política de la época: el surgimiento del feminismo, que alentó el pensamiento sobre la división entre el activismo personal y político y la actitud en contra de la guerra, que proporcionó modelos para "acciones" artísticas politizadas.

SESIÓN 12: Video Art.

Vídeo Art se considera al arte que implica el uso de los datos de audio y vídeo y se basa en imágenes en movimiento. La introducción del video en la década de 1960 alteró radicalmente el progreso del arte. El aspecto más importante del vídeo es que era económico y fácil de hacer, permitiendo a los artistas registrar y documentar sus actuaciones con facilidad. Esto exigía menos presión para la creación y les daba libertad fuera de las galerías de arte. Uno de los primeros pioneros del videoarte fue Bruce Nauman, que utilizó el vídeo para revelar los procesos creativos ocultos del artista, mediante la filmación de sí mismo en su estudio. A medida que la tecnología de vídeo se hizo más sofisticada, la técnica evolucionó a tiempo real, grabaciones granuladas, blanco y negro, hasta la actualidad hoy en día, con énfasis en instalaciones a gran escala, y las obras a multi pantalla de Bill Viola. Otros artistas, por ejemplo, Gillian Wearing, usan un estilo documental para hacer arte sobre los aspectos ocultos de la sociedad. A considerar que la feria de arte más importante en el mundo, dedicado a este sector, se celebra en Barcelona: LOOP.

SESIÓN 13: Arte público y Street Art.

El arte de la calle "Street art" se relaciona con el arte del graffiti en que se crea en localizaciones públicas y es generalmente sancionado, pero cubre una gama más amplia de medios y está conectado más con diseño gráfico. Mientras que el graffiti moderno y cotidiano gira en torno al tema del "etiquetado" y del texto, el Street art es mucho más abierto. No hay reglas en este tipo de arte, así que todo vale, sin embargo los materiales y técnicas comunes incluyen el fijado de carteles (wheat-pasting), el stenciling, las etiquetas engomadas, el dibujo a mano alzada y las proyecciones de video o mapping. Los artistas callejeros suelen trabajar en estudios, realizar exposiciones en galerías o trabajar en otras áreas creativas: no son anti-artísticos, simplemente disfrutan de la libertad de trabajar en público sin tener que preocuparse por lo que piensan los demás. Muchos artistas bien conocidos comenzaron sus carreras trabajando de una manera que ahora consideramos como arte callejero, por ejemplo, Gordon Matta-Clark, Jenny Holzer y Barbara Kruger.

SESIÓN 14: Examen final.

SESIÓN 15: Feedback

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

PRIMER SEMESTRE (50% de la nota final):

1. Examen 30%
- 2- Ejercicios a realizar en casa durante el primer semestre 70%
 - 2.1- Timeline 30% (parejas)
 - 2.2- Comentario de un texto de Vanguardia 20% (individual)
 - 2.3- Análisis de una obra Arte&Diseño 20% (individual)

SEGUNDO SEMESTRE (50% de la nota final):

1. Examen 30%
2. Trabajo de investigación 40% (grupo)
3. Presentaciones en clase 30% (individuales)

NOTAS: La nota final de la asignatura corresponderá a la media entre el primer y el segundo semestre. El examen y el trabajo de investigación son obligatorios de forma que si se suspenden o no se presentan se tendrán que recuperar en julio (primer semestre) o septiembre (segundo semestre). La presentacions y ejercicios no presentados tendrán un valor de 0 en la nota final.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Presentación PPT o otros formatos
Dossier final
Comentario de texto
Trabajo de investigación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Precisión en la aplicación del vocabulario y el lenguaje
2. Calidad y rigurosidad en la selección de fuentes de información
3. Análisis crítico en la elaboración de las fuentes de información
4. Claridad y coherencia en la explicación de las ideas

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Bloc de notas
Ordenador o tableta (para presentaciones y/o tomar notas)

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

El alumno deberá recuperar el contenido específico suspendido o no presentado, ya sea el trabajo de investigación o el examen final. La media entre la nota final del primer semestre y la del segundo semestre solo se efectuará si ambas partes se han aprobado.

BIBLIOGRAFÍA

BOZAL, V.: *Los primeros 10 años. 1900-1910 Los primeros años del arte contemporáneo*. Madrid. Visor, 1993

CHIPP, H.: *Teorías del Arte Contemporáneo: fuentes artísticas y opiniones críticas*. Madrid. Akal, 1995.

DE MICHELI, M.: *Las vanguardias artísticas del siglo XX. Textos y manifiestos*. Madrid. Alianza, 1979.

GOMBRICH, E. H.: *La Historia del Arte*, Madrid. Debate, 1997. -Traducida de la nueva edición inglesa. Segunda reimpresión, 2001-.

HAMILTON, G. H.: *Pintura y escultura en Europa 1880-1940*. Madrid. Cátedra, 1980.

BUENDÍA, J. R.; GÁLLEGO, J.: *El arte europeo y norteamericano del siglo XIX*. Madrid: Espasa Calpe, 1990.

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

CV

CV Isabel Causadias

Graduada Superior en Diseño de Producto. Escola EINA d' Art i Disseny | Licenciada en Bellas Artes Universitat de Barcelona | Master en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas e Investigación UB | Adscrita al Programa de Doctorado en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas dentro de la Línea de investigación en Imagen y Diseño | Investigadora en Economía de la Cultura y Mercado del Arte Contemporáneo | Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona y Profesora en la Facultat de Bellas Artes de Barcelona – Departamento de Artes visuales y Diseño.

CV Joan Abelló

DEA (*Diploma de Estudios Avanzados*) en Filología Catalana (UB-Universitat de Barcelona), y en Humanidades (UPF-Universitat Pompeu Fabra, Barcelona).

Doctor Internacional en Humanidades (teoría y estética de las artes) por la UPF-Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Diplomado en Gestión Cultural y *Fund Raising* (ESADE Business School, Barcelona). Crítico de arte y de *design*, histórico. Ha colaborado con diversas escuelas superiores de arte y diseño y universidades en Italia, Estados Unidos y España. Actualmente con la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, donde ha codirigido Jornadas de Estudio sobre arte. Director del Institut Catalunya Àfrica y miembro del Consejo Directivo del Reial Cercle Artístic de Barcelona y del Comité Científico del Istitut Europeu di Design de Barcelona.

Ha comisariado numerosas exposiciones y actividades relacionadas con el diseño y el arte contemporáneo, y las prácticas del arte europeo en África.

Colabora, como crítico de arte y *design*, en distintos medios de comunicación europeos, publica una columna de opinión sobre arte en la revista EL TEMPS

CV Clara Mas

Licenciada y DEA (Diploma de Estudios Avanzados) en Humanidades (UAB) | CAP (Certificado de Aptitud Pedagógica) especialidad en Geografía e Historia | Doctoranda en el Departamento de Lenguas Románicas de la UAB | Guía Oficial de Turismo de Cataluña | Fundadora de Insòlitbarcelona (visitas guiada urbanas) | Ha trabajado como gestora cultural en el CERC (Centro de Estudios y Recursos Culturales) de la Diputació de Barcelona | Colabora con el FAD (Fomento de las Artes y el Diseño) en la producción de los Premios Laus de Diseño Gráfico y Comunicación Visual y en la realización de las visitas guiadas de la Exposición “El mejor Diseño del año”

CV Julia Varela

Artista visual e investigadora interesada en temas relacionados con el cambio climático y la Antropoceno. Ha formado parte de exposiciones nacionales e internacionales celebradas en Alemania, Japón, Inglaterra, Australia, España, Suecia y Finlandia, entre otros.

Educación: Máster en Artes (Escultura) Royal College of Art London, 2015; Master de Formación del Profesorado (DIBUIX), Universidad de Barcelona UB, 2018; Licenciado en Bellas Artes, Facultad de Arte y Arquitectura UEM Madrid, 2008. Programas de investigación: Imágenes críticas, Kungl. Konsthögskolan / Royal Institute of Art, Estocolmo, Suecia 2018; SAAS-Fee Summer Institute de Arte, European Graduate School, Berlín - Suiza, 2016.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Fundamentos del diseño
ASIGNATURA	Fundamentos del diseño II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Aviv Shany

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

- G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Análisis de la forma, composición y percepción.
Análisis y crítica del Diseño desde un enfoque multidisciplinar.
Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.
Métodos de investigación y experimentación propios del proceso de Diseño.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La metodología del proceso de diseño del producto paso a paso;
Desde la búsqueda de la idea, pasando por construcción de maquetas de estudio hasta la fabricación de un modelo final y / o prototipo funcional.

La asignatura comienza con algunos ejercicios teóricos de investigación, continuando con el enfoque en el uso fundamental del Brainstorm (lluvia de ideas) como herramienta clave para inventar nuevos productos, terminando con la expansión de habilidades proyectivas a través del conocimiento manual con la construcción de un modelo final y / o prototipo en el taller.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos básicos del Diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.
Comprensión del proceso de Diseño.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1:

- Introducción y objetivos de la asignatura.
- Explicación del ejercicio teórico y los 2 ejercicios físicos.
- Ejercicio 1º "pensando con papel"
- Explicación de la lluvia de ideas (Brainstorm): por qué y cómo (ejemplos de años pasados)
- Demostración de un Brainstorm en la clase. (punto de partida-la familia)
- Breif de ejercicio 1º "Pensando con papel" (Brainstorm + maquetas)
- Introducción del concepto de triángulo de racionalización:
 Usuario (Estudiante mismo), contexto (su dormitorio) elegir un concepto y transmitirlo a través de un modelo.
- Materiales :(Solamente papel, pegamento, cinta, cartón)

Sesión 2:

- Comentarios del Brainstorm y guías para continuar.

Sesión 3:

- Comentarios de las maquetas y guías para continuar.

Sesión 4:

- Comentarios de las maquetas y maneras a presentarlas y guías para continuar.

Sesión 5:

- Entrega de ejercicio 1º "Pensando con papel".
- Explicación de ejercicio 2º "40 estudios"
- Que es pecha kucha y ejemplos de años pasados.

Sesión 6:

- Entrega de ejercicio 2º "40 estudios"
- Explicación de ejercicio 3º "Concurso social"
- Las bases del concurso y timing.

Sesión 7:

- Comentarios de la investigación y guías para continuar.

Sesión 8:

- Comentarios de la investigación, desarrollo formal y guías para continuar.

Sesión 9:

- Comentarios del desarrollo formal y guías para continuar.

Sesión 10:

- Comentarios del desarrollo formal, experimentación de materiales y guías para continuar.

Sesión 11:

- Comentarios del desarrollo formal, experimentación de materiales y guías para continuar.

Sesión 12:

- Trabajando en el modelo final.
- Comentarios y guías para continuar.
- Presentación y maquetación grafica de la propuesta.

Sesión 13:

- Trabajando en el modelo final.
- Comentarios y guías para continuar.
- Presentación y maquetación grafica de la propuesta.

Sesión 14:

- Entrega de ejercicio 3° "Concurso social"
- Se debe entregar según las bases del concurso:
- Panel de cartón pluma de 5 mm de espesor, de color blanco y con tamaños de 700 × 500 mm, en formato vertical, vinilado a una cara con la impresión digital de la gráfica explicativa del proyecto. Maqueta física del resultado final de la propuesta presentada. *(lo mismo en archivo PDF)
- Archivo PDF que incluye:
Memoria descriptiva estudio de viabilidad técnica y económica del proyecto, documentación necesaria para entender y realizar el proyecto (planos, bocetos, imágenes infografías).

Sesión 15:

- Comentarios generales y feedback de toda la asignatura para cada estudiante.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- Ejercicio 1° "Pensando con papel" 30%
- Ejercicio 2° "40 estudios" 20%
- Ejercicio 3° "Concurso social" 50%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

• **Ejercicio 1° "Pensando con papel" :**

1. Al menos 10 Din A4 pegados en una página grande * (usando solo cinta de papel y bolígrafo) no se permiten fotos o bocetos en estas hojas.
2. Al menos 5 bocetos de desarrollo.
3. Al menos 4 modelos de estudio.

• **Ejercicio 2° "40 estudios" :**

Presentación estilo Pecha-Kucha *(20 diapositivas cada una se presenta 20 segundos) diseñado en INDESIGN.

• **Ejercicio 3° "Concurso social" 50%**

1. Panel de cartón pluma de 5 mm de espesor, de color blanco y con tamaños de 700 × 500 mm, en formato vertical, vinilado a una cara con la impresión digital de la gráfica explicativa del proyecto. Maqueta física del resultado final de la propuesta presentada. *(lo mismo en archivo PDF)
2. Archivo PDF que incluye:
Memoria descriptiva , estudio de viabilidad técnica y económica del proyecto, documentación necesaria para entender y realizar el proyecto (fotos de la maqueta, planos, bocetos, imágenes infografías).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación.
2. Propiedad de juicio en la resolución de problemas.
3. Precisión en la identificación del valor sintáctico y semántico de los artefactos y los espacios.
4. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Cada estudiante debe tener un kit que debe llevar a todas las clases.

El kit contiene:

Hojas Din A4, cúter, regla corta de metal (15 cm), grapadora y grapas, cinta de papel.

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

El mismo material a entregar que durante el curso. **Los tres ejercicios.**

En el ejercicio 3º "Concurso social" se incluirá también:

Maqueta física del resultado final.

Dossier que incluye fotos de la maqueta la memoria descriptiva, estudio de viabilidad técnica y económica del proyecto, documentación necesaria para entender y realizar el proyecto (planos, bocetos, imágenes infografías).

*(El mismo material se debe entregar en una presentación en PDF)

Criterios de evaluación:

1. Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios.
2. Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos.

BIBLIOGRAFÍA

Campi Isabel. La idea y la materia: El diseño de producto en sus orígenes. Ediciones Gustavo Gili 2007.

Santonja Gimeno, Alberto. El prototipo como proceso del diseño industrial I: procesos para la obtención de prototipos. Valencia, Editorial Politécnica de Valencia 2007.

Knoll Wolfgang y Hechinger Martin. Maquetas de arquitectura: técnicas y construcción. Barcelona, Ediciones Gustavo Gili 2005.

Ashby Mike y Johnson Kara. Materials and Design, Third Edition: The Art and Science of Material Selection in Product Design. Oxford 2014.

Chauncey Wilson, Brainstorming and Beyond: A User-Centered Design method. Morgan Kaufmann Editions, 2013

Pollack Sydney. "Sketches of Frank Gehry" (documental)

CV

Aviv Shany

Diseñador de producto, profesor universitario y director de su propio estudio/taller con base en Barcelona.

Ha trabajado en un amplio rango de actividades creativas para compañías comerciales e independientes. Su experiencia ecléctica es determinada y abierta. Aviv reta los límites convencionales entre el arte y el diseño, creando una disciplina anárquica. Su lenguaje genera un dialogo emocional y sereno entre el objeto y el usuario. La experimentación y la sorpresa son ingredientes esenciales en su huella personal del trabajo.

El estudio/taller en el Born desde 2009 tiene la autoproducción como principal eje del estudio, vinculando el entorno local al desarrollo de un producto 100% hecho en Barcelona compartiendo la filosofía de km 0.

Aviv ha expuesto sus diseños y esculturas en varias galerías en Barcelona, Lisboa , Milán y Tel Aviv.

Desde 2010 colabora como docente en IED Barcelona.

www.avivshany.com

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
ASIGNATURA	Técnicas de representación II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Enric Saiz

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
 T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
 G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Composición visual y percepción.
- Investigación sobre el volumen y la concepción espacial.
- Métodos de investigación y experimentación de materiales individuales.
- Técnicas instrumentales de estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Dibujo observacional, expresivo y representativo.
- Análisis de forma y espacio.
- Evaluar y representar la luz.
- Memorización y movimiento.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Principios de la organización de las formas y sistemas de percepción visual para la representación gráfica de un objeto o espacio para un proyecto de diseño industrial. Aprender sistemas de dibujo y representación como una herramienta para la comprensión y visualización de ideas para comunicar adecuadamente un proyecto de diseño. Bocetos a mano alzada analíticos de objetos básicos o complejos para su representación a un alto nivel de prestación.

Con estos objetivos:

Técnicas instrumentales en la estructura, expresión y representación 2D y 3D. Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información. El dibujo como una parte del proyecto de diseño.

Dominar la utilización del dibujo y el modelado manual como herramienta básica de ensayo, reflexión i representación de ideas y conceptos.

Conocer y aplicar con fluidez los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

Adquirir técnicas instrumentales de la estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional; Análisis, construcción, composición, representación y expresión para el desarrollo de proyectos de producto y espacio.

Abordar la representación de la figura humana en todas sus facetas funcionales para la aplicación a proyectos de producto y espacio.

Saber modular y gestionar la producción de dibujos bajo criterios de escala, temporización y nivel de definición así como la aplicación de recursos en función de las fases y exigencias de un proyecto

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del Diseño.
- Dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Para el desarrollo del trabajo los alumnos tomarán contacto con diferentes materiales, escalas y soportes para aproximarlos a una experiencia que les permita familiarizarse con diferentes modos de representación de una forma lúdica y efectiva.

El curso implica integralmente la experiencia de materiales del dibujo. Se realizará fundamentalmente investigando las posibilidades del blanco, el negro y los grises aunque no se descartan experiencias utilizando el color.

SESIÓN 1

Presentación del curso e introducción. Toma de contacto y evaluación del nivel de dibujo.

SESIÓN 2

Introducción a los elementos constructivos del dibujo. El punto y la línea.

Lectura de formas bidimensionales y tridimensionales simples. Puntos principales. Tensión entre puntos. Relaciones entre objetos. Lecturas de proporciones, ancho y alto. Dibujo ortogonales. Dibujos ortogonales como base de análisis y reflexión. Valor de línea.

SESIÓN 3

PERSPECTIVA CÓNICA. Representación de objetos simples.

Dibujos de ejecución rápida. Comprensión de la relación mirada y línea de horizonte.

Práctica y evolución de sketches como dibujo especulativo de la forma. Reiteración de las bases básicas de los dibujos ortogonales y las diferentes perspectivas.

SESIÓN 4

Dibujo de figura humana relacionada con producto.

SESIÓN 5

LUCES Y SOMBRAS: Lectura de las tres luces básicas, comprensión de las claves de valores.

Representación de productos complejos. Ejecución de elementos más complejos como elipses y objetos no lineales.

SESIÓN 6

TRANSPARENCIA Y TEXTURAS. Representación de formas abiertas y cerradas a partir de iluminaciones dirigidas. Representación a partir de materiales transparentes, superposición de capas para la construcción de medias tintas y sombras.

SESIÓN 7

OBJETOS CROMADOS. Estados: Luz, mediatinta y sombra.

Representación de grises, representación de colores en escala de grises.

SESIÓN 8

FORMAS ORGÁNICAS. Clase mixta. Dibujos de ejecución rápida y se ampliará progresivamente el tiempo de cada pose para la realización de observaciones mas detenidas.

SESIÓN 9

Microproyecto. Dibujo enfocado al producto. Optimización y desarrollo de todos los recursos adquiridos para el dibujo de producto.

SESIÓN 10

Microproyecto. Dibujo enfocado al producto. Optimización y desarrollo de todos los recursos adquiridos para el dibujo de producto.

SESIÓN 11

Microproyecto.. Dibujo enfocado al producto. Optimización y desarrollo de todos los recursos adquiridos para el dibujo de producto.

SESIÓN 12

Microproyecto. Dibujo de enfocado al espacio. Optimización y desarrollo de todos los recursos adquiridos para el dibujo de espacios e interiores.

SESIÓN 13

Microproyecto. Dibujo enfocado al producto. Optimización y desarrollo de todos los recursos adquiridos para el dibujo de producto.

SESIÓN 14

Examen

SESIÓN 15

Feedback / Cuestionario.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Book general

Sketchbook

Dossier digital

Presentaciones (parciales y finales) en clase

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A lo largo de la experiencia se les pedirá a los alumnos contar con un sketchbook donde volcarán dibujos relacionados con su entorno cotidiano. Se hará del mismo un seguimiento semanal.

Semanalmente se pedirá el desarrollo de ejercitación de refuerzo sobre los temas desarrollados en clase. Reiteración y trabajos de nivel adquirido para consolidar las etapas descritas en las sesiones.

La entrega final consistirá en la presentación del material realizado en clase y los ejercicios relacionados en un data king formato DIN A-3 más un formato digital de los mejores trabajos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Calidad del proceso de trabajo.
2. Asimilación de objetivos de la asignatura.
3. Valoración de presentaciones evaluables.
4. Participación, esfuerzo y dedicación.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Los alumnos trabajarán fundamentalmente en papeles formato a4 y a3. No se descarta el uso de papeles de mayor tamaño para alguna de las clases previstas.

Papel DIN A4 i DIN A3 80 y 120gr.
Papel letraset A4 y A3
Cartulina gris, negra y otro color claro
Lápices 2HB, Portaminas 0.7.
Lápices staedtler 2B, 5B
Bolígrafo negro (tipo Bic).
Lápiz color azul duro y negro.
Lápiz color blanco duro. Otro graso.
Chartpack cool grey 1,2,3,4,5
Cúter tipo bisturí, goma y sacapuntas.
Carpeta block tipo Data king

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Deberán entregar la totalidad de los trabajos realizados durante la asignatura más un ejercicio especial que estará relacionado directamente con los problemas puestos de manifiesto por el alumno a lo largo del curso.

BIBLIOGRAFÍA

- OLPE, P.: Drawing in design process. Basilea: Niggli, 1997.
- FRANCIS D. K. C.: Dibujo y proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 2005. THOMAE, R.: El encuadre en la perspectiva. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.
- FRANCIS D. K. C.: *Architectural Grafics*. Nova York: Van Nostrand Reinhold Company, 1975.
- GOMEZ M.; CABEZAS, L.; BORDES, J.: *El manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el s XX*. Madrid: Cátedra, 2001.
- MAIER, M.: *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Barcelona: Gustavo Gili. 1987. PORTER, T.; GOODMAN, S.: *Diseño: Técnicas gráficas de proyectación y configuración*. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
- PORTER, T.; GOODMAN, S.: *Diseño: Manual de diseño para arquitectos, diseñadores y artistas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1988.
- POWELL, D.: *Técnicas de presentación, guía de dibujo y presentación de proyectos y diseños*. Barcelona: Herman Blume, 1990.
- PARRAMÓN (ED.). *Fundamentos del dibujo artístico*. Barcelona: Parramón, 2002
- RAYA MORAL, B.: *Perspectiva*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- REVILLA BLANCO, A.: *Prácticas de dibujo técnico. 6. Vistas y visualización de piezas*. Sant Sebastià: Donostiarra, 1992.
- RODRÍGUEZ DE ABAJO, F. J.; ÁLVAREZ BENGOA, V.: *Curso de dibujo geométrico y de coquización*. Alcoi: Marfil, 1981.
- THOMAE, R.: *Perspectiva y axonometría*. Barcelona: Gustavo Gili, 1981.
- EDWARDS, B. Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro . Editorial Urano. Barcelona, 2000.
- KEVIN, H. Drawing for Product Designers (Portfolio Skills: Product Design). Ed. Lawrence king Publishing Ltd. Londres, 2012.
- EISSEN, K. STEUR, R. Sketching: The Basics (2nd printing). Ed. BIS publishers. Amsterdam, 2011.
- WAYNE, CH. 1000 poses in fashion. Rockport publishes. Los Angeles, 2010.
- CABEZAS I GELABERT, I. ORTEGA DE ULHER, L. Anàlisi gràfica i representació geomètrica, Ed. Universitat de Barcelona, 1999. colec. UB 36.

B. RAYA MORAL, Perspectiva, Ed. GG. Barcelona, 1999.
CORADESCHI, S. Il disegno per il design, Ed. Hoepli, 1986.
GÓMEZ MOLINA, J.J. Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo, Ed, Cátedra
GÓMEZ MOLINA, J.J. Las lecciones del dibujo, Ed, Cátedra, 1995.
DAUCHER, H. Modos de dibujar 1, 2, 3, 4, 5, 6, Ed. GG. Barcelona, 1987.
MUNARI, B. Diseño i comunicación visual, contribución a una metodología didáctica, Ed. GG Diseño. Barcelona, 1996.
MUNARI, B. ¿cómo nacen los objetos? Ed. GG Diseño. Barcelona, 1983.
BELL, J. Concept car design driving the dream . Ed. Rotovision. London, 2003.
EDSALL, L. Prototipos desde los años 30 hasta hoy . Ed. Lipsa. Barcelona, 2010.
TAYLOR, T. How to Draw Cars like a pro (illustration) Ed. Motorbooks. Mineapolis, 2010.
BERGER, J. Sobre el dibujo. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2011. 151 pags (Traducción de Pilar Vázquez)
Civardi, G. La mano y el pie. Ed. Drac. Madrid, 2006.

CV

Enric Saiz Castañé, Sabadell. 1975.

Diseñador industrial, artista plástico y profesor inicia sus estudios en la facultad de Bellas artes de Barcelona en la especialidad de escultura(1995). Pronto descubre su vocación por el diseño industrial de producto y culmina los estudios de Grado en Diseño Industrial en ESDI (1999). Nada más acabar los estudios co-funda el estudio Spongelab especializado en diseño integral. Más tarde trabaja en diferentes estudios de producto como Gemma Bernal & associats, empresas de comunicación como Nuk Studio y Mc comunicación o colaborando con diseñadores como Martín Ruiz de Azúa. Al mismo tiempo compagina la actividad profesional como docente en ESDI y la escuela de Art i Disseny de Terrassa en calidad de profesor de proyectos interdisciplinarios y de producto.

Finalmente monta su propio estudio en 2006 trabajando para todo tipo de empresas, entidades y proyectos. Completa los estudios con un máster oficial de Arte y Nuevos Medios en 2012. Actualmente mantiene su actividad profesional junto con la educativa como un equilibrio necesario y apuesta por trabajos creativos-artísticos como los estrictamente de producto.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Ángela Antolínez

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
 T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
 G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
 G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
 G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Gestión de la información.
 Dispositivos y estrategias digitales.
 Tendencias en la comunicación de la información.
 Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.
 Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Comunicación de proyecto II tiene como principal objetivo que el alumno aprenda las bases teóricas y prácticas de las herramientas digitales principales que le permitirán desarrollar presentaciones para comunicar tanto de proyectos como de conceptos de diseño.

Tras una serie de ejercicios tanto teóricos como prácticos el alumno podrá entender las herramientas principales de la comunicación gráfica digital mediante el uso de Photoshop e Illustrator.

El examen final será un ejercicio que pondrá a prueba el conocimiento de dichas herramientas y su interacción.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

Aprender las técnicas de presentación de un proyecto de diseño / concepto, trabajando en la comunicación visual de un mensaje, sabiendo elegir los lenguajes y las técnicas más adecuadas.

Saber comunicar una idea de proyecto en sus soportes más utilizados: Moodboard (referencias inspiracionales), Panel (layout explicativo del proyecto) y Portfolio.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1 - Introducción

Introducción: Explicación de los objetivos de la asignatura, material necesario, materiales a entregar y método de evaluación.

Teoría: ¿Qué es la "resolución" en un archivo? ¿Qué es el peso de un archivo? RGB y CMYK.

Diferencias entre un programa de mapa de bits frente a la gráfica vectorial. Introducción a Photoshop. Exploración de la herramienta interface, su lógica y estructura. Tipos de documento: tamaño físico, tamaño en píxeles y resolución.

Guardado de archivos en Photoshop para diferentes usos. Control de peso y tamaño de los archivos.

Herramienta Automatizar lote. Introducción al trabajo con capas.

Ejercicio práctico: Cambio de tamaño y resolución en diferentes imágenes.

Sesión 2 - Photoshop

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Trabajo con capas mediante un ejercicio práctico. Se explicarán los filtros de ajuste Niveles, Brillo, Contraste y Saturación. Trabajo por capas, coloreado y retoque de imagen.

Ejercicio práctico: Máscaras de recorte. (Ejercicio_Self Portrait)

Sesión 3 - Photoshop

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Primeros ejercicios de recorte y limpieza de una imagen.

Comenzaremos a trabajar con el fotomontaje. Cómo fundir de manera adecuada una imagen sencilla sobre otra. Se trabajará principalmente sobre las herramientas Selección, Pluma, Edición y Guardado de trazados junto con Refine Edge.

Ejercicio práctico: Uso de pluma y máscaras de recorte.

Sesión 4 - Photoshop

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Color. Teoría básica del color y su aplicación en comunicación. El color en Photoshop, medición del color, Color Selectivo y diferentes bibliotecas. RGB, CMYK, Pantone. Cómo y para qué utilizar cada uno de ellos. Se trabajará con la herramienta de pincel.

Ejercicio práctico: Uso de pluma, máscaras de recorte y pincel. (Ejercicio_Lettering)

Sesión 5 - Photoshop

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Luces y sombras. Cómo crearlas o simplemente enfatizar una u otra. Distintas maneras de fundir objetos en un fondo determinado mediante el correcto uso de las sombras y luces. Burning tool, Dodge tool más el uso de pinceles. Introducción a los filtros de efecto. Especial atención a la herramienta Blur en todas sus variantes.

Ejercicio práctico: Uso de pluma, máscara de recorte, ajustes.

Sesión 6 - Illustrator

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Introducción. Interface, herramientas principales y paneles. Lógica y estructura. Tipo de archivos de entrada y salida. ¿Qué es el maquetado de un documento? Configuración de Illustrator, unidades de medida, reglas y guías.

Trabajar con imágenes en Illustrator, ¿cómo importarlas? ¿Qué tipo de formato de imágenes trabajaremos en Illustrator? Imágenes incrustadas o vinculadas. Guardado básico de archivos en Illustrator para diferentes usos. Control de peso y tamaño de los archivos.

Exportación y guardado de los diferentes trazados obtenidos en Illustrator para su posterior edición en Photoshop.

Ejercicio práctico: Uso de la pluma, trazo interactivo, ... (Ejercicio_Branding)

Sesión 7 - Illustrator

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Trabajo con páginas múltiples. Orden y edición. Introducción al trazado de objetos. Ejercicios: trazado de la silueta de una persona. Uso de las paletas Strokes y Gradient.

Exportación y guardado de los diferentes trazados obtenidos en Illustrator para su posterior edición en Photoshop.

Ejercicio práctico: Ilustración de instrucciones de uso para un manual y creación de imagen gif. (Ejercicio_Instructions)

Sesión 8 - Illustrator

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

PDF. Diferentes usos y métodos de guardado. Control de peso.

Tipografía. Diferentes familias, estilos y usos. Recursos de búsqueda y descarga de tipografías.

Edición de texto en bloque, alineación, corrección ortográfica y vectorizado.

Ejercicio práctico: Jerarquía y distribución de tipografía. (Ejercicio_Typographic Poster)

Sesión 9 - Indesign

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Introducción a Indesign. Interface, herramientas principales y paneles. Lógica y estructura. Tipo de archivos de entrada y salida. ¿Qué es el maquetado de un documento?

Se practicará el uso de páginas múltiples, tipografía, bloques de texto, vectorizado, color, máscaras, guías, importación de imágenes y unidades de medida.

Ejercicio práctico: Diseño de retícula y distribución de imágenes. (Ejercicio_Visual Board)

Sesión 10 - Photoshop + Illustrator

Midterm exam.

Sesión 11 - Illustrator + Photoshop + Indesign

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Cómo sacar el máximo partido a los distintos programas mediante su interacción.

Ejercicio práctico: Diseño de un catálogo. (Ejercicio_Doble Page_Part A)

Sesión 12 Illustrator + Photoshop + Indesign

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Cómo sacar el máximo partido a los distintos programas mediante su interacción.

Ejercicio práctico: Diseño de un catálogo. (Ejercicio_Doble Page_Part A)

Sesión 13 Illustrator + Photoshop + Indesign

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Ejercicio práctico: Diseño de un catálogo. (Ejercicio_Doble Page_Part A)

Sesión 14 Illustrator + Photoshop + Indesign

Comentarios y opiniones sobre la sesión anterior.

Ejercicio práctico: Diseño de un catálogo. (Ejercicio_Doble Page_Part B)

Sesión 15

Entrega del ejercicio ejercicio final y presentación oral.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen intermedio 20%

Entrega final 40%

Entregas parciales 40%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Durante el transcurso de la asignatura se realizarán diferentes ejercicios prácticos que servirán para medir la evolución del alumno.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Pulcritud y consistencia en la aplicación de las herramientas que se muestran en clase.

Coherencia en la relación entre la idea y el resultado final.

Coherencia y constancia en el proceso de trabajo

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Cada clase los alumnos están obligados a traer una unidad de almacenamiento portátil, papel y lápiz/bolígrafo.

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Ejercicio/s práctico a determinar según los puntos en los que haya fallado el alumno durante el transcurso de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

Jardí, E. Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán), Actar, Barcelona, 2007

Samara, T. Diseñar con y sin retícula, Gustavo Gili, Barcelona, 2004

Revistas recomendadas: Monocle, Frame, Wallpaper, Intramuros, Panenka

Obligatorio: Hustwit, G. Helvetica, 2007

CV

Irene Sierra

Barcelona, 1984. Una vez obtenido el grado de Diseño en la escuela EINA, Irene cursó un postgrado de ilustración en la London College of Communication. Es coordinadora externa del postgrado en Diseño de Accesorios de IED, escuela donde también ejerce como profesora de Comunicación de Proyecto en diferentes másteres y en el grado de Diseño. Así mismo, desarrolla proyectos relacionados con el diseño de moda, editorial y de identidad corporativa desde su propio estudio fundado en 2014 (www.irenesierra.com).

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
ASIGNATURA	Dibujo técnico I
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Ignasi Paré

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	NO
CARACTER	Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Técnicas instrumentales de estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Construir, componer y transmitir ideas, pensamientos e información.
- Análisis de forma y espacio.
- Evaluar y representar la luz.
- Memorización y movimiento.
- Geometría plana y descriptiva.
- Métodos de investigación y experimentación de materiales individuales.
- Lenguaje gráfico técnico y su importancia comunicativa en el campo del diseño.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Profundizar en la geometría plana y descriptiva. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El lenguaje gráfico técnico y su dimensión comunicativa en el ámbito del diseño.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Dominar el lenguaje expresivo y los recursos de representación y comunicación.
- Dominar el uso del dibujo y el modelado manual tridimensional en el proyecto de diseño.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

1. Presentación
Herramientas y reglas de dibujo
Geometría 2D. Construcciones fundamentales
Sección aurea
2. Geometría 2D.
Curvas y arcos.
Polígonos regulares. Teselación
3. Geometría 3D.
Clasificación y creación de superficies.
Superficies radiadas: Cono, cilindro, pirámide, prisma.
4. Geometría 3D.
Poliedros regulares e irregulares.
Cálculo de volumen.
Desarrollo volumétrico
5. Sistema proyecciones ortogonales
Planos de proyección.
Vistas principales: planta, alzado y perfil.
Sistema europeo y sistema americano.
6. Croquización.
Vistas normalizadas.
Valor de línea: arista, arista oculta, eje, línea auxiliar.
7. Presentación Rhino
Interfaz, herramientas.
8. Sistema axonométrico.
Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera.
Visualización volumétrica en perspectiva y en vistas principales.
9. Geometría digital (Rhino)
Dibujo lineal 2D. Creación y edición de elementos lineales con Rhino.
10. Sistema de vistas (Rhino).
Creación vistas. Planta, alzado y perfil.
Desarrollo de plano técnico a partir de una pieza.
11. Planos técnicos normalizados (Rhino)
Tipología de planos.
Normativa técnica.
12. Presentación ejercicio final
Realización proyecto técnico de un objeto.
Croquis, vistas principales, perspectiva isométrica.
13. Entrega final
14. Feedback

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Evaluación continua: Presentaciones parciales (60%)

Proyecto final (40%)

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Evaluación continua.
Ejercicio 1: Geometría plana 10%
Ejercicio 2: Desarrollo volumétrico 10%
Ejercicio 3: Croquis vistas 10%
Ejercicio 4: Perspectiva isométrica 10%
Ejercicio 5: Geometría plana con Rhino 10%
Ejercicio 6: Representación ortogonal con Rhino 10%
Entrega final. 40%
Proyecto: Croquis, vistas, isométrica
Carpeta: con todos los ejercicios y apuntes hechos en clase.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Coherencia en la aplicación gráfica y en el uso de los sistemas de representación (Dominio de los sistemas de representación)
2. Claridad y pulcritud en la creación de elementos de comunicación (Comunicación visual)
3. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo (Proceso de trabajo)

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Alumno: Lápices, reglas y compás.

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Realización proyecto técnico de un objeto.
Realización de examen de recuperación. Desarrollo de ejercicios de geometría, de proyección ortogonal y de sistema axonométrico.

BIBLIOGRAFÍA

DIBUJO TÉCNICO. F.J. Rodríguez. Ed. Donostiarra
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. F. Izquierdo Asensi. Ed Carrasco
EXPRESIÓN GRÁFICA. Alberto Fernández Sora. Mira Editores

CV

Ignasi Paré
Máster en Diseño Industrial i Desarrollo de Producto, UPC Barcelona (92-93).
Título de Diseñador Industrial, Escuela Elisava de Barcelona (86-90).
Título de Graduado en Artes Graficas, Escola d'Arts Aplicades i d'Oficis Artístics de Barcelona, "Llotja" (90).

ACTIVIDAD PROFESIONAL

Diseño, producción y distribución de lámparas de sobremesa Fillin Lamp.
Director de Diseño de la empresa As Dara de mobiliario doméstico. Análisis, diseño, desarrollo de producto, imagen y comunicación, diseño de interiores.

Cofundador del estudio de diseño Teruel/Paré. Desarrollo de proyectos de diseño industrial e interiores para: As Dara Mobilarí, Metakor, Blauet, Tapizados Gems, Mago, Concepta
Diseñador industrial en el centro de investigaciones del Istituto Europeo di Design de Milan, Italia (95).

Colaborador en diferentes estudios de diseño de Barcelona: Josep Puig i grup Transatlantic, Invenio, Associate Design. (88-94)

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Cultura del diseño
ASIGNATURA	Sociología
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Nicola Montaretto Marullo

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	No hay
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Fundamentos de antropología aplicados al Diseño.
- Fundamentos de sociología y cultura del consumo.
- Conocer las principales teorías sociológicas que tienen relación con el Diseño.
- Conocer las microteorías útiles aplicables a la realidad cotidiana.
- Capacitar al estudiante para que pueda leer y crear herramientas sociológicas cualitativas y cuantitativas.
- Conocer los diferentes tipos de sociedad para entender sus mecanismos de funcionamiento generales.
- Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Diseñar va mucho más allá de producir un objeto o conducir un proceso. Como explica Joichi Ito, director del MIT Medialab, el diseño procura modificar el mundo a su alrededor. En consecuencia, conocer nuestro entorno, sus características, necesidades y posibilidades es crucial.

Hoy, las formas de entender y hacer del diseño están cada vez más presentes en ámbitos de la vida donde antes no estaban, como por ejemplo en: gobiernos, ciudades, escuelas, producción y distribución de productos, economía, medio ambiente, etc. Partiendo de esta realidad, esta asignatura reivindica el vínculo entre ciencias sociales (CCSS) y diseño a través de un objetivo concreto: aprender a utilizar las CCSS como una herramienta para comprender, analizar e incidir en nuestro entorno social, de manera que podamos desarrollar diseños conscientes y que tengan la mejor de las relaciones posibles con las personas y ecosistemas de los que forme parte.

Para ello, exploraremos tres formas de relación entre investigación social y diseño:

- 1) **Investigación social aplicada al proceso diseño:** la utilidad de la investigación social en las diversas fases del diseño a la hora de analizar comportamientos, tendencias, contextos de uso y necesidades para llegar a un resultado de diseño lo más adecuado a sus propios objetivos.
- 2) **Diseño como forma de investigación social:** la práctica del diseño genera conocimiento sobre el propio diseño, pero también sobre el contexto y las personas con y para las que trabaja. Técnicas como el prototipaje o el testeo generan un conocimiento muy valioso que sólo puede surgir gracias a que se practica el ejercicio de diseñar.
- 3) **Las CCSS aplicadas a entender mejor el diseño en sí:** las CCSS son una forma de mirar, y como tal, pueden aplicarse a comprender mejor cómo funciona el diseño ¿Cómo funcionan determinados productos? ¿Qué usos les dan las personas? ¿Qué comportamientos o acciones imponen determinados diseños? ¿De qué formas los diseños se relacionan con el complejo ecosistema del que forman parte? ¿Somos conscientes del enorme poder -a menudo invisible- que tiene el diseño?

Estos tres ejes de trabajo nos ayudarán a entender qué cosas podemos hacer si utilizamos las CCSS a la vez como “gafas” para interpretar la realidad y como “herramienta” para, junto al diseño, intervenir de una forma **justa, ética, sostenible y consciente** en ella.

Algunas de las herramientas de investigación social que aprenderemos a utilizar en clase serán técnicas cuantitativas y cualitativas de recogida y análisis de datos, entendiendo dónde, cómo y cuándo aplicarlas. Todo lo que aprendamos en esta asignatura será desde la práctica, analizando e interviniendo en casos reales, y comprobando, en cada momento, para qué nos puede servir cada cosa.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Significado del Diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.
Comprensión de la cultura del consumo

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1: Poner los cimientos (humanos)

- Presentación del profesor y de los alumnos.
- Presentación de los objetivos académicos de la asignatura y de cómo se inscriben en la formación holística de un diseñador.
- Presentación de bloques de contenidos y de los ejercicios, y por lo tanto de los criterios de evaluación de la asignatura.

¿Cómo definimos sociedad? ¿Qué son las Ciencias Sociales? ¿Para qué sirven? ¿Qué es la sociedad y cómo se relaciona con las otras esferas de la realidad? ¿Por qué las CCSS son necesarias y útiles para el diseño? Con esta primera aproximación introduciremos el valor de las ciencias sociales en diversos ámbitos: industria, política, marketing, activismo, ciudad, etc.

Ejercicio:

Dibujaremos un mapa de un fenómeno social para entender su complejidad a través de identificar sus actores principales y las relaciones que los unen.

Sesión 2: Estructuras y escalas: formas de entender lo social

El cuerpo social puede analizarse desde múltiples perspectivas, disciplinas y escalas. ¿Cuál es la diferencia entre lo micro y lo macro en CCSS y cómo afecta esto a los ámbitos individuales y colectivos? ¿Cuáles son los elementos más estables de la sociedad, y cuáles los más cambiantes? ¿De qué ámbitos se encarga la sociología, la antropología, la etnografía, la ciencia política o la economía?

Ejercicio:

Entenderemos una serie de fenómenos sociales desde la perspectiva micro y macro. Esto nos permitirá decidir qué es lo que queremos entender y que disciplinas pueden ayudarnos a entenderlo.

Sesión 3: Cambio social

Nuestro sistema social y cultural se rige por el sistema capitalista. ¿Qué es el capitalismo? ¿Por qué nos ayuda a entender el mundo en el que vivimos? ¿Cómo se relaciona con factores históricos y geográficos?

En esta sesión analizaremos al pasado y al presente para aprender a encontrar los indicios del futuro.

- Inicios de la modernidad
- Revolución industrial
- Guerras mundiales
- Guerra Fría y época dorada del capitalismo
- Posmodernidad y globalización
- Actualidad: localismos vs sociedad global, anarcocapitalismo vs economía social
-

Ejercicio:

Una vez entendido cómo funciona el sistema capitalista, discutiremos sobre cómo distintos aspectos del diseño afectan nuestras vidas y el mundo en el que vivimos.

Sesión 4: Identidad(es): personas, organizaciones, deseos e intereses

¿Cómo se construyen las identidades sociales, tanto a nivel individual como colectivo? ¿Son fijas o mutables? ¿De qué maneras se han ido construyendo en el pasado, y cómo se construyen hoy? ¿Qué actores intervienen y con qué intereses? ¿Cómo el diseño aprovecha y potencia determinadas identidades? ¿Cómo nos servimos de lo que consumimos para hablar de nosotros mismos y buscar formas de pertenencia y distanciamiento con otros grupos sociales? ¿Con qué elementos construimos nuestros propios relatos y autodefiniciones?

Ejercicio:

Analizaremos individualmente y colectivamente nuestras preferencias, para observar tendencias y entendernos como grupo de consumidores. Analizaremos diferentes anuncios publicitarios para ver de qué forma tratan el concepto de identidad.

Sesión 5: Entrega trabajo fundamentos

Entrega y presentación del trabajo que se ha ido haciendo durante las primeras 5 sesiones. Debate colectivo sobre cada uno de los trabajos.

Se entregará el brief sobre el proyecto de investigación a ejecutar en la plaza de la Virreina.

Sesión 6: Métodos de investigación (1) - focus on: el método cualitativo y cuantitativo.

¿En qué consiste el análisis cualitativo? ¿Cuáles son sus principales técnicas? ¿Cuándo se aplica? ¿Cómo? Se presentarán ejemplos de trabajos de análisis cualitativos. Cómo sistematizar y estructurar la información que recogemos sobre las interacciones entre individuos y grupos. El Design Thinking a servicio de la innovación.

¿En qué consiste el análisis cuantitativo? ¿Cuáles son sus principales técnicas? ¿Cuándo se aplica? ¿Cómo? Se presentarán ejemplos de trabajos de análisis cuantitativo con el objetivo de entender el valor de los datos y la importancia de recogerlos, analizarlos y representarlos de forma clara y eficaz. Formación de los grupos para el trabajo final y presentación del enunciado.

Ejercicio:

Proponer una estrategia de recogida de datos para el trabajo final.

Sesión 7: Experimentos sociales y casos de éxito

Se presentarán diferentes experimentos sociales y casos de trabajos de investigación exitosos remarcando la aplicabilidad de las nociones teórico-prácticas aprendidas durante las anteriores dos sesiones.

- The Street Corner Society, uno de los primeros estudios etnográficos realizados “a pie de calle”.
- The Hawthorne Project, por primera vez la psicología y la antropología se aplican a un entorno empresarial.
- Dan Ariely y sus experimentos de psicología social.
- Jan Chipchase y el método pop-up.

Ejercicio: proponer un experimento social que puede ayudar la recopilación de datos para el trabajo final.

¿Cómo la sociología ayuda al diseño a hacer mejor su trabajo y cómo la sociología ayuda a entender mejor el diseño? ¿Cómo el diseño puede estudiarse desde una perspectiva de investigación para entender mejor a las personas y a las sociedades?

Presentación del trabajo Eventnography, realizado para Beefeater con el objetivo de explorar los estilos de vida de las personas que asisten a festivales de música indie en España.

Sesión 9: La teoría del actor-red: enredos entre humanos y no humanos

Para entender un fenómeno social no debemos atender solamente a los seres humanos, sino también a organizaciones, instituciones, objetos o formas de organización. En esta sesión entenderemos cómo comprender fenómenos sociales atendiendo a las relaciones que distintos actores construyen en torno a una tecnología.

Ejercicio:

analizar una tecnología a través de la teoría del actor-red.

Sesión 10: Presentación trabajos finales y feedback.

Sesión 11: Feedback

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios en clase: 20 %

Ensayo: 35 %

Proyecto final de investigación: 45%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

1. Ensayo: análisis de un fenómeno social

El ejercicio consiste en un análisis, desde una perspectiva sociológica, de un fenómeno social donde el diseño tiene un papel relevante. La capacidad de análisis resultará clave en la evaluación de este trabajo, así como la capacidad de selección de las fuentes de información y de presentación y argumentación del trabajo ejecutado.

El formato de presentación final es libre, pero tiene ser apoyado por un texto explicativo de no más de 5000 caracteres.

2. Trabajo final de investigación

Se entregará un reporte de investigación que tendrá que incluir una propuesta de diseño para la mejora de la placa de la Virreina.

El reporte tiene que tener una extensión de no más de 5000 palabras y los puntos principales que tiene que tocar son los siguientes:

- Introducción
 - Razón del proyecto
 - Contexto de investigación
- Equipo
- Objetivos de investigación
 - Principales
 - Secundarios
- Fases de investigación
- Metodología de investigación
 - Descripción de los métodos utilizados
 - Justificación
- Descripción de la muestra
- Insights
- Propuesta de diseño
 - Descripción
 - Imágenes
- Conclusiones
- Anexos

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Razonamiento crítico: coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios
- Capacidad de análisis 1: pertinencia en la identificación del valor sintáctico y semántico de los artefactos y los espacios
- Capacidad de análisis 2: calidad y rigurosidad en la selección de las fuentes de información.
- Capacidad de innovación: ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas
- Proceso de trabajo: coherencia y constancia en el proceso de trabajo

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

No se requiere material por parte de los alumnos.

Por parte de IED, se requieren los siguientes materiales: post-it y rotuladores de colores diferentes, papeles blancos de varios formatos (A4, A3 y, si posible, más grandes).

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Los estudiantes suspendidos tendrá que entregar un reporte de investigación de no más de 10 páginas donde, en línea con los objetivos del trabajo final, tendrá que presentarse una proyecto de investigación aplicado al diseño.

BIBLIOGRAFÍA

- Aiken, J., Schlieder, V., & Wasson, C. (2014). "No More Cakes and Ale ?" Discovering Ethical Gray Areas in a Design Anthropology Class. *Journal of Business Anthropology*, (Special 1), 38-61.
- Baba, M. L. (2012). Anthropology and Business. *Journal of Business Anthropology*, 1(1), 20-71.
- Blomberg, J., Burrell, M., & Guest, G. (2003). An ethnographic approach to design. *The HumanComputer Interaction Handbook*.
- Camacho, J. (2018). How Design Is Politics. Or why designers need to get political. Medium. Available in https://medium.com/@j_camachor/how-design-is-politics-5418d9077df0
- Fuqua, G. B. N. G. J. L. (2012). *Journeys for Water - Survival Strategies in Urban India*.
- Graffam, G. (2010). Design Anthropology Meets Marketing. *Anthropologica*, 52(1), 155-164.
- Frascara, J. (Ed.). (2003). Design and the social sciences: making connections(Vol. 2). CRC Press.
- Jeanette Blomberg. (1993). Ethnographic Field Methods and Their Relation to Design. In *Ethnographic Field Method*, 123-155.
- Jeffries, O., Lyons, P., Tang, B., & Bodur, B. (2008). *Savda Ghewra Resettlement Colony: Landscapes of Change*.
- Jewell, C. (2013). Water ATMs create a splash. *WIPO Magazine*, 5, 18-22.
- Jones, R. (2006). Experience Models: Where Ethnography and Design Meet. *EPIC*, 82-93.
- Jordan, A. T. (2010). The Importance of Business Anthropology : Its Unique Contributions. *International Journal of Business Anthropology*, 1(1), 15-25.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford university press.
- Manzini, E., & Coad, R. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.
- Morais, R. J. (2010). How Anthropologists Can Succeed in Business : Mediating Multiple Worlds of Inquiry. *International Journal of Business Anthropology*, 1(1), 45-56.
- Morozov, E. (2013). *To save everything, click here: Technology, solutionism, and the urge to fix problems that don't exist*. Penguin UK.
- Robert W. Verzyer, Jr. (1995), The Place of Product Design and Aesthetics in Consumer Research. NA - Advances in Consumer Research Volume 22, 641-645.
- Segelström, F., Rajmakers, B., & Holmlid, S. (2009). Thinking and Doing Ethnography in Service Design. *IASDR*, 1-10.
- Solutions, M. H. T. micro H. (2011). *Savda Ghevra - Resettlement Colony*.
- Wilkie, A. (2011). Regimes of design, logics of users. *Athenea Digital*, 11(1), 317-334.

CV

Nicola Montaretto Marullo

Licenciado en Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales con especialización en Historia por la Universidad de Milán, cursó un Máster en Antropología avanzada con especialización en Business Anthropology por la UAB. Ha trabajado en el desarrollo de varios proyectos internacionales patrocinados por la Unión Europea en Italia y España. Desde hace tres años trabaja como consultor en la empresa Domestic Data Streamers, alternando proyectos de investigación aplicados al desarrollo de instalaciones interactivas para la recogida y el análisis de datos y trabajos de consultoría en innovación para empresas.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Volume
SUBJECT	Volume II
SEMESTER (1-8)	2nd
COURSE	1st UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	James Giplin , Yadira García, Raquel Llabería

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Basic

SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyze, summarize and manage it properly.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G11. Communicate ideas and projects to clients, argue reasonably, know how to evaluate proposals and guide discussion.

1. MODULE SUMMARY

Volume research. Investigation methodology of matter own abilities. Instrumental techniques of structure, expression as well as two and three dimensional representation. Construction, composition and transmission of ideas.

- SOLID-RIGID (POLYURETHANE FOAM)
- SOLID-SOFT (PLASTICINE, PLASTER CAST)
- FLAT (CARDBOARD, PAPER)
- SOFT FLAT (FABRIC OR ROLLING MATERIALS)

WORK SCALE

1:1 personal references

2. SUBJECT SUMMARY

Communicate ideas and projects through sketches.

Manage the expressive languages and resources of representation and communication through volume.

Understanding proportion and scale.

Knowing the possibilities of the materials seen: work by subtraction and addition. Sculpting and Modeling.

Understanding molds.

Joining materials.

Template development.

3. LEARNING OUTCOMES

Table of contents:

1. Basic concepts of visual communication from its interdisciplinary dimension.
2. General theoretical principles of the image.
3. Developing skills of analysis and understanding.
4. Provide expertise for the creation of visual messages and the effective communication of a project-idea. Referencing, ideation, implementation.
5. Explore the creative potential of trial and error. The importance of prototyping.
6. Encourage the use of metaphors as a tool to help you communicate a project.
7. Encourage visits to museums, exhibitions, places, movies and other elements that create a context that nurtures visual culture.

4. SESSIONS AND CONTENTS

1st STAGE: SOLID-RIGID (POLYURETHANE FOAM) AND SOLID SOFT (PLASTICINE AND PLASTER CAST)

SESSION 1:

INTRODUCTION + Launching the first statement + Work on the first proposal.

Design through sketching, with color to make different on parts and texture.

Create with blue foam the saddle or shoe last and cover it with plasticine, scale 1:1.

Project methodology train: Tools use, template, cut strategies, file, finishing, etc. Plasticine is been ask to the students, colours to be chosen by the student needs according to design to be used in the next class. BRING bloque of plasticine for next class.

SESSION 2:

Foam piece development. Keeping in mind ergonomics, the gesture of shape, proportions. From the finished blue piece, we proceed to cover it with plasticine, paying attention to the different pieces of the pieces (different textures, colors, the joints (partage or seams).

BRING plasticine for next class.

SESSION 3:

Working the plastilina on the foam. Understanding different modelling techniques.

SESSION 4:

Submission of final shoe/saddle.

Launching the second statement: Create a mold from a model piece: lightbulb.

Prepare the model embedded in plasticine.

SESSION 5:

Pour the plaster cast parts.

Demolding the model.

SESSION 6:

Casting wax in the mold, checking the pieces demold.

2nd STAGE: TEXTILES

SESSION 7:

Introduction + Presentation. Work on paper to understand volume paying attention to different types of folds and seams going from 2D to 3D (For this class is required to bring material such as paper D4, pencil, ruler, glue and tape.)

SESSION 9:

2D pattern development on paper for the final object

SESSION 10:

Keep working on pattern and start assembly of it.

SESSION 11:

Assembly

SESSION 12:

Assembly and final presentation

SESSION 13:

Grades and feedback from the 2 parts of this assignment.

5. EVALUATION EVALUATION SYSTEM

As attendance is mandatory, the evaluation of the subjects is done by following 3 parameters that will do the average for the final grade:

1. System's knowledge of graphic representation 25% (sketches, plans and process documentation)
2. Experimentation capacity 75% (lab's work, materials control, techniques and resources, right finishings, proportional)

- The subject would not be calculated in between both parts. Both part must be approved in order to approved the assignment.

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

1st stage:

- The shoe or saddle. Mould and casted pieces.
- Digital document (.pdf format) with: Sketches of the design proposals in where we appreciate layers, colors, textures, details. Photos of the process. Final photos of the proposal.

2nd stage:

- The bag, seat or skirt together with a portfolio with sketches, pictures of the process and a quality of the final product.

EVALUATION CRITERIA

1. System's knowledge of graphic representation 25% (sketches, plans)
2. Experimentation capacity 75% (lab's work, materials control, techniques and resources, right finishings, proportional)

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Material to be acquired in the design lab and in class: 30x20x20 cm of polyurethane blue foam
Student must buy the polyurethane foam during the work session. It is important the students have a minimum of tools to be use in class such as: paper, pencils, ruler, scissors, cutter, paper, etc.,. **Disposable mask not to breathe dust. invest in good PPE that will last**

Ear defence

[Link here](#)

Eye defence

[Link here](#)

Lung defence

[Link here](#)

Or if you want to search around for a cheaper version of this you can replace the filters when needed rather than buy whole new mask (mask lasts 40hours out the bag /in use). More expensive initial cost though

<https://www.arco.co.uk/products/111500?s=1>

7. RETAKE CONTENT SEPTEMBER

RETAKE EXAM (04th of September to 8th of September)

Submission of the course

BIBLIOGRAPHY

MAQUETAS, MODELOS Y MOLDES. MATERIALES Y TECNICAS PARA DAR FORMA A LAS IDEAS. JL Navarro. Universitat Jaume I, 2009. Available in the Mediateca.

Art of Sole. Intercity. Laurence King; Edition: 01 (April 2, 2012)

Fifty Shoes That Changed The World (Design Museum Fifty) (English) Hardcover - Sep 5, 2015 by Alex Newson (Author)

Diseño de calzado (Gg Moda (gustavo Gili)) Editorial Gustavo Gili, S.L.; Edición: 1 (22 de febrero de 2013)

<https://www.youtube.com/watch?v=FQ1A7ZjTsx8&t=47s>

<https://www.youtube.com/watch?v=y2cV2kMrzCk>

<https://www.youtube.com/watch?v=E-lcyDp3S1U>

<https://www.youtube.com/watch?v=78hA3UsNNbM>

CV

James Gilpin Designer, maker and tutor from London, UK. James studied his undergraduate at the London College of Communication, graduating from the Royal College of Art 2010. James has spent time as Creative Director and Interactive Designer for It's Nice That and W&K. Founding design studio and fabrication workshop commissionedbyyou.com to bring together the designing and making processes.

Raquel Llaberia, her interests are based on the boundaries between product and fashion design disciplines. She studied a Product Design degree, between Barcelona (Elisava. Barcelona School of Design and Engineering) and San Francisco (California College of the Arts). Since September 2013, she is a cofounder of HUNCH Office, a design and experimentation office set in Barcelona, working worldwide, combining the creation of fashion collections with product design, wearable technology and textile investigation and consultancy services.

Yadira García, Graduate in Art History and Fashion design. Ha worked in Italy y Spain. Works as a Freelance Fashion designer and patternmaker since 2006. In 2008 created a vintage design studio where she is still active. Same year she started working in IEDBarcelona as a pattern making teacher. Now she teaches dressmaking and runs the the Fashion Lab Previously she worked as stylist and hair and makeup artist for publicity and films in Los Angeles, USA and Spain.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Técnicas de Representación Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Enric Saiz

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, el espacio, del movimiento y del color.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Pasaje del 2D al 3D con materiales tipos cartón, PVC.
- Principios de dibujo a mano alzada.
- Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales.
- Desarrollo de sketch y definición de las perspectivas cónicas y puntos de fuga/ side view. Renders con rotulador.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura se enfoca en mejorar las habilidades del estudiante en dibujo a mano alzada o sketching. Sketching es una herramienta esencial para diseñadores de productos. Sirve para explorar ideas, crear soluciones parciales y desarrollar conceptos integrales.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Realización de prácticas para la obtención de datos objetivos y subjetivas.
- Estructuras y sistemas.
- Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.
- Dominio del dibujo a mi altura de los conceptos propios.
- Formalización de los objetos. Primeros trazos de las diferentes vistas y perspectivas.
- Dominio de las técnicas de render para dar color y sombras a los dibujos para conseguir un nivel de realismo.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Session 1	Presentación inicial y ejercicios primarios de refresco desde la base; perfiles, perspectivas, elipses, color y sombras.
Session 2	Adaptación a técnicas para dibujar ideas primarias bajo el control del tiempo y avance de un concepto
Session 3	Realización de Sketches sobre el proyecto o elementos del mismo segmento
Session 4	Realización de Sketches de proyecto para presentaciones
Session 5	Evaluación y dibujo de una forma bajo conceptos descritos asociados a una marca
Session 6	Realización de Sketches de proyecto para presentaciones
Session 7	Detalles, rutinas de uso y partes de un producto.
Session 8	Exploded views y despieces.
Session 9	Realización de Sketches de proyecto para presentaciones
Session 10	Realización de Sketches de proyecto para presentaciones

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicio 1. 30%
Ejercicio 2. 30%
Ejercicio 3. 40%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

1. Ejercicio 1: Dossier físico y digital correspondiente a las sesiones 1,2,3,4
2. Ejercicio 2: Dossier físico y digital correspondiente a las sesiones 5 y 6
3. Ejercicio 2: Dossier físico y digital correspondiente a las sesiones 7, 8, 9,10

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación
- Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos
- Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual
- Coherencia y constancia en el proceso de trabajo

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Papel DIN A3 80 y 120gr.

Papel letraset A3

Lápices 2HB, 2B

Lápiz color blanco Prismalo 999. Lápiz negro Faber-Castell black schwarz 9201-199

Markers (Copic/Promarker)

- 3 grayscale of cool gray (i.e. C2, C4, C6)
- 3 colors (1 saturado / 1 poco saturado / 1 tono natural, es decir, piel, madera, cuero)
- 1 NEGRO

Carpeta block tipo Data king

7. CONTENIDO RECUPERACION JUNIO

- Sketchbook mejorado de los ejercicios ya presentados
- Sketchbook de ejercicios extra acordados

BIBLIOGRAFÍA

-Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Drawing Techniques for Product Designers*. Amsterdam: BIS publishers. 2007.

-Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, The Basics*. Amsterdam: BIS publishers. 2011.

-Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS publishers. 2014.

-Hlavács, George. *The exceptionally Simple Theory of Sketching* Amsterdam: BIS publishers. 2013.

- Olofsson, Erik; Sjöln, Klara. *Design Sketching*. Klippan, Keeos Design Books AB. 2005

- Henry, Kevin. *Drawing for Product Designers*. London: Lawrence King Publishing. 2012.

OLPE, P.: *Drawing in design process*. Basilea: Niggli, 1997.

FRANCIS D. K. C.: *Dibujo y proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

THOMAE, R.: *El encuadre en la perspectiva*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

FRANCIS D. K. C.: *Architectural Graphics*. Nova York: Van Nostrand Reinhold Company, 1975.

GOMEZ M.; CABEZAS, L.; BORDES, J.: *El manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el s XX*. Madrid: Cátedra, 2001.

MAIER, M.: *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Barcelona: Gustavo Gili. 1987.

PORTER, T.; GOODMAN, S.: *Diseño: Técnicas gráficas de proyectación y configuración*. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.

PORTER, T.; GOODMAN, S.: *Diseño: Manual de diseño para arquitectos, diseñadores y artistas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1988.

POWELL, D.: *Técnicas de presentación, guía de dibujo y presentación de proyectos y diseños*. Barcelona: Herman Blume, 1990.

PARRAMÓN (ED.). *Fundamentos del dibujo artístico*. Barcelona: Parramón, 2002

RAYA MORAL, B.: *Perspectiva*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

REVILLA BLANCO, A.: *Prácticas de dibujo técnico. 6. Vistas y visualización de piezas*. Sant Sebastià: Donostiarra, 1992.

RODRÍGUEZ DE ABAJO, F. J.; ÁLVAREZ BENGOA, V.: *Curso de dibujo geométrico y de coquización*. Alcoi: Marfil, 1981.

THOMAE, R.: *Perspectiva y axonometría*. Barcelona: Gustavo Gili, 1981.

EDWARDS, B. *Apprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Editorial Urano. Barcelona, 2000.

KEVIN, H. *Drawing for Product Designers (Portfolio Skills: Product Design)*. Ed. Lawrence king Publishing Ltd. Londres, 2012.

EISSEN, K. STEUR, R. *Sketching: The Basics (2nd printing)*. Ed. BIS publishers. Amsterdam, 2011.

WAYNE, CH. *1000 poses in fashion*. Rockport publishes. Los Angeles, 2010.

CABEZAS I GELABERT, I. ORTEGA DE ULHER, L. *Anàlisi gràfica i representació geomètrica*, Ed. Universitat de Barcelona, 1999. colec. UB 36.

B. RAYA MORAL, *Perspectiva*, Ed. GG. Barcelona, 1999.

CORADESCHI, S. *Il disegno per il design*, Ed. Hoepli, 1986.

GÓMEZ MOLINA, J.J. *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*, Ed, Cátedra

GÓMEZ MOLINA, J.J. *Las lecciones del dibujo*, Ed, Cátedra, 1995.

DAUCHER, H. *Modos de dibujar 1, 2, 3, 4, 5, 6*, Ed. GG. Barcelona, 1987.

MUNARI, B. *Diseño i comunicación visual, contribución a una metodología didáctica*, Ed. GG Diseño. Barcelona, 1996.

MUNARI, B. *¿cómo nacen los objetos?* Ed. GG Diseño. Barcelona, 1983.

BELL, J. *Concept car design driving the dream* . Ed. Rotovision. London, 2003.

EDSALL, L. *Prototipos desde los años 30 hasta hoy* . Ed. Lipsa. Barcelona, 2010.

TAYLOR, T. *How to Draw Cars like a pro (illustration)* Ed. Motorbooks. Mineapolis, 2010.

BERGER, J. *Sobre el dibujo*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2011. 151 pags (Traducción de Pilar Vázquez)

Civardi, G. *La mano y el pie*. Ed. Drac. Madrid, 2006

CV

Enric Saiz Castañé, Sabadell. 1975.

Diseñador industrial, artista plástico y profesor inicia sus estudios en la facultad de Bellas artes de Barcelona en la especialidad de escultura(1995). Pronto descubre su vocación por el diseño industrial de producto y culmina los estudios de Grado en Diseño Industrial en ESDI(1999). Nada más acabar los estudios co-funda el estudio Spongelab especializado en diseño integral. Más tarde trabaja en diferentes estudios de producto como Gemma Bernal & associats, empresas de comunicación como Nuk Studio y Mc comunicación o colaborando con diseñadores como Martín Ruiz de Azúa. Al mismo tiempo compagina la actividad profesional como docente en ESDI y la escuela de Art i Disseny de Terrassa en calidad de profesor de proyectos interdisciplinarios y de producto.

Finalmente monta su propio estudio en 2006 trabajando para todo tipo de empresas, entidades y proyectos. Completa los estudios con un master oficial de Arte y Nuevos Medios en 2012. Actualmente mantiene su actividad profesional como diseñador freelance junto con la educativa como un equilibrio necesario y apuesta por trabajos creativos-artísticos como los estrictamente de producto y es co-fundador de la empresa 27lletres.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Proyecto de Productos y Sistemas
ASIGNATURA	Proyecto Técnico
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Aviv Shany

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T1. Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora.
T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
T10. Liderar y gestionar grupos de trabajo
T14. Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
G21. Dominar la metodología de investigación
G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Definición de detalles estéticos y técnicos.
- Presentación de la metodología de trabajo.
- Conceptualización Definición del Producto Desarrollo del Producto
- Cómo presentar: memoria del curso, soporte digital y presentación oral.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño.
- Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Adquisición y aplicación de los conocimientos adquiridos, mediante un sistema crítico y analítico.
- Análisis y filtrado de la Información: Seleccionando los focos de trabajo.
- Establecer criterios de valoración.
- Comunicación gestual y verbal
- Organización de la información.
- Investigación de la comunicación de contenidos en un espacio específico

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Los principales objetivos de la asignatura son que los alumnos aprendan a desarrollar su creatividad técnica, que afronten a diseñar un producto pensando que tendrán que producirlo ellos mismos, que desarrollen las técnicas de representación y amplíen las habilidades proyectuales a través de la manualidad y el conocimiento físico enfocando en la construcción del molde y fabricación de un prototipo.

La metodología del proceso de diseño del producto paso a paso;

Desde la búsqueda de la idea, pasando por construcción de maquetas de estudio en pluralidad de propuestas hasta la fabricación de un molde y producción de piezas a partir de tal molde.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Técnicas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Descubrimiento de los procesos productivos para poder fabricar el objeto diseñado.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1:

Introducción y brief del proyecto “El molde es un nido”.

Timing y contenidos.

Presentación de todos los docentes del módulo.

Explicación de los diferentes materiales de moldes y las piezas construidas por dichos moldes.

Ejemplos de año pasado.

Sesión 2:

- Feedback personal del proceso de búsqueda conceptual y guías para continuar.

Sesión 3:

Feedback personal del proceso de búsqueda conceptual.
Maquetas de estudio.

Sesión 4:

Revisar proceso de las propuestas en maquetas y sketches.

Sesión 5:

Revisar proceso de las propuestas en maquetas y sketches.

Sesión 6:

Preparación de la pieza para la producción del molde.

Sesión 7:

Preparación de la pieza para la producción del molde.

Sesión 8:

Presentación intermedia. *(3 propuestas)

Sesión 9:

producción del molde.

Sesión 10:

Colada de la pieza

Sesión 11:

Colada de la pieza
Feedback personal sobre la maquetación del dossier final.

Sesión 12:

Post producción de la colada.
Ensamblaje de diferentes piezas añadidas.
Revisar material a entregar en el dossier final.

Sesión 13:

Revisar material a entregar en el dossier final.

Sesión 14:

Presentación final.

Sesión 15:

Feedback.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo de investigación (Intermedia y final) 40%
Presentaciones (Intermedia y final) 60%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Presentación intermedia:

- 3 propuestas diferentes. Cada propuesta será de diferente material a producir.
- Mínimo 3 maquetas de estudio para cada propuesta.
- Mínimo 5 sketches para cada propuesta.

Presentación final:

Dossier impreso DinA4 que incluye:

- Texto descriptivo del proyecto.
- Sketches de desarrollo.
- Sketches y/o renders de la propuesta final.
- Moodboard con imágenes y colores.
- Fotos de modelos de proceso / maquetas de estudio (Fotos de laboratorio/media lab)
- Fotos del molde.
- Fotos del prototipo (fotos de laboratorio y fotos en el contexto)
- Planos técnicos.
- Ilustraciones del proceso de producción.

*(El mismo material se debe entregar en una presentación en PDF)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios.
2. Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos.
3. Propiedad de juicio en la resolución de problemas.
4. Eficacia en la gestión de tiempos y recursos.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Cada estudiante debe tener un kit que debe llevar a todas las clases.

El kit contiene:

Hojas Din A4, cúter, regla corta de metal (15 cm), grapadora y grapas, cinta de papel y una máscara protectora simple.

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Presentación final:

Dossier impreso DinA4 que incluye:

- Texto descriptivo del proyecto.
- Sketches de desarrollo.
- Sketches y/o renders de la propuesta final.
- Moodboard con imágenes y colores.
- Fotos de modelos de proceso / maquetas de estudio (Fotos de laboratorio/media lab)
- Fotos del molde.
- Fotos del prototipo (fotos de laboratorio y fotos en el contexto)
- Planos técnicos.
- Ilustraciones del proceso de producción.

*(El mismo material se debe entregar en una presentación en PDF)

BIBLIOGRAFÍA

Campi Isabel. *La idea y la materia: El diseño de producto en sus orígenes*. Ediciones Gustavo Gili 2007.

Santonja Gimeno, Alberto. *El prototipo como proceso del diseño industrial I: procesos para la obtención de prototipos*. Valencia, Editorial Politécnica de Valencia 2007.

Knoll Wolfgang y Hechinger Martin. *Maquetas de arquitectura: técnicas y construcción*. Barcelona, Ediciones Gustavo Gili 2005

Ashby Mike y Johnson Kara. *Materials and Design, Third Edition: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. Oxford 2014.

Chauncey Wilson, *Brainstorming and Beyond: A User-Centered Design method*. Morgan Kaufmann Editions, 2013

Pollack Sydney. "Sketches of Frank Gehry" (documental)

CV

Diseñador de producto, profesor universitario y director de su propio estudio/taller con base en Barcelona.

Ha trabajado en un amplio rango de actividades creativas para compañías comerciales e independientes. Su experiencia ecléctica es determinada y abierta. Aviv reta los límites convencionales entre el arte y el diseño, creando una **disciplina anárquica**. Su lenguaje genera un dialogo emocional y sereno entre el objeto y el usuario. La experimentación y la sorpresa son ingredientes esenciales en su huella personal del trabajo.

El estudio/taller en el Born desde 2009 tiene la autoproducción como principal eje del estudio, vinculando el entorno local al desarrollo de un producto 100% hecho en Barcelona compartiendo la filosofía de km 0.

Aviv ha expuesto sus diseños y esculturas en varias galerías en Barcelona, Lisboa, Frankfurt, Milán y Tel Aviv.

www.avivshany.com

info@avivshany.com

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicado al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Dibujo Técnico Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Ignasi Paré

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- EDP5. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
- EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Diseño de mecanismos.
- Diseño estructural.
- Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Teoría y práctica de los conocimientos avanzados de dibujo técnico. Estudio de la geometría tridimensional, de las vistas normalizadas, de perspectivas isométrica y del sistema de planos acotados. Representación gráfica técnica de piezas y de productos acabados.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Realización de prácticas para la obtención de datos objetivos y subjetivos.
- Interpretación de las Normativas Técnicas existentes.
- Estructuras y sistemas.
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.
- Formalización de los objetos. Primeros trazos de las diferentes vistas y perspectivas.
- Adquisición de un estilo propio de dibujo para diferenciarse de los demás profesionales.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

1. **Presentación**
Introducción y resumen
2. **Geometría**
Geometría de las curvas
Geometría 3D: Sólido.
3. **Superficies**
Superficies regladas y no regladas.
Desarrollo de volumen
4. **Vistas**
Sistema europeo de representación.
Normativa
Planos técnicos
Sketch
5. **Elementos de representación**
Secciones
Detalles técnicos
Datos sobre materiales, superficies, elementos de unión
6. **Acotación**
Sistema de planos acotados
7. **Sistema isométrico**
Explosionado
8. **Tipología de planos.**
Representación técnica
Planos técnicos proyecto packaging
9. **Memoria técnica**
Work in progress
Ejercicio proyecto técnico
10. **Entrega memoria proyecto técnico**
11. **Feed back**

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Presentaciones parciales (50%)
Trabajo final (50%)

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Presentaciones parciales. Entrega de ejercicios:
Análisis geométrico de producto
Construcción de volumen y realización de su desarrollo
Realización planos técnicos
Acotación según tipología de producto
Entrega final:
Trabajo final memoria técnica proyecto Packaging

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación (Dominio de los sistemas de representación) 50%
2. Claridad y coherencia en la creación de elementos de comunicación (Comunicación visual) 30%
3. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo (Proceso de trabajo) 20%

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Lápices, reglas y compás. Hojas A4, A3. Material embalaje. Cartulinas, cartón.

7. CONTENIDO RECUPERACION JUNIO

Finalización o mejora de los ejercicios parciales 50%
Mejora de la memoria técnica o proyecto técnico de recuperación 50%

BIBLIOGRAFÍA

F.J. Rodríguez, V. Alvarex, "Dibujo Técnico" Editorial Donostiarra
José Luís García. Blog: <http://dibutic.blogspot.com.es/>
Robert McNeel. Dimensioning with Rhinoceros. <http://docs.mcneel.com>
Jaime Caravaca, Normativa Dibujo Técnico. <http://dibujo-tecnico-normalizacion.blogspot.com>

CV

IGNASI PARÉ

Máster en Diseño Industrial i Desarrollo de Producto, UPC Barcelona (92-93).
Título de Diseñador Industrial, Escuela Elisava de Barcelona (86-90).
Título de Graduado en Artes Graficas, Escola d'Arts Aplicades i d'Oficis Artístics de Barcelona, "Llotja" (90).

ACTIVITAT PROFESSIONAL

Diseño, producción y distribución de lámparas de sobremesa Fillin Lamp.
Director de Diseño de la empresa As Dara de mobiliario doméstico. Análisis, diseño, desarrollo de producto, imagen y comunicación, diseño de interiores.
Cofundador del estudio de diseño Teruel/Paré. Desarrollo de proyectos de diseño industrial e interiores para: As Dara Mobilari, Metakor, Blauet, Tapizados Gems, Mago, Concepta
Diseñador industrial en el centro de investigaciones del Istituto Europeo di Design de Milan, Italia (95).
Colaborador en diferentes estudios de diseño de Barcelona: Josep Puig i grup Transatlantic, Invenio, Associate Design. (88-94)

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MATERIA	Compulsory Itinerary: Product Design
SUBJECT	Computer Tools for Product Design I
SEMESTER (1-8)	4
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Pau Ros

HOURS	30
TOTAL HOURS	150
CREDITS	2

PRE-REQUIREMENTS	
CHARACTER	Compulsory Itinerary: Compulsory

Transversal and specific COMPETENCES

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G18-Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

1. SUMMARY OF CONTENTS

Development of drawings and collective review

Sketches, models, 3D and other representation tools.

2. SUMMARY OF THE SUBJECT

Theoretical / practical course in which digital tools will be taught to communicate an idea or concept and knowledge of digital manufacturing for the development of designs, models or prototypes, together with the possibility of making those prototypes or some of their parts with the machine numerical control or 3D printer of the school.

3. LEARNING OUTCOMES

Acquisition of tools to present, both digitally and orally, the entire design process.
Application of representation and presentation techniques for the complete definition and communication of Design, both towards its understanding and acceptance.
Digital technology for the presentation and communication of the project.

4. CONTENTS AND SESSIONS

SESSION 1.

Introduction and summary of contents.

User interface. Concepts and terminology using CAD software:

Exercise 001_Chimney

SESSION 2.

Introduction to 3d Modelling:

Edit and drawing Commands. Learn additional editing commands, continuity, degree. Reinforce accurate 2-D geometry to build precision 3-D shapes.

Exercise 002_Alvar Aalto's Paimio Chair

SESSION 3.

Introduction to rendering:

Basic Rendering Concepts. Direct/Indirect Illumination, Basic Materials, Mapping, Lighting.

Exercise 003_Set up a Basic Studio Scene

SESSION 4.

Introduction to 3d modelling II:

Solids: Model with solids, use Boolean tools and editing options to shape your model.

Exercise 004_Solids

SESSION 5

Introduction to 3d modelling II:

Surfaces. Free-form modelling. Introduction to complex surface modelling.

Exercise 005_Surfaces

SESSION 6

Basics of photography:

Understanding photography studio setup. Different illumination methods. Visit to the MediaLab.

Exercise 006_Photo vs Render

SESSION 7

Free-form modelling:

From a hand sketch to a complex 3d model.

Exercise 007_Moulding

SESSION 8

Moulding Project I:

Work in class / Corrections

SESSION 9

Moulding Project I:

Final Presentation

SESSION 10

Final Presentation:

PDF dossier with all exercises

5. EVALUATION

QUALIFICATION METHOD

EXERCISES 60%
FINAL EXAM 40%

NOTES: The final grades are linked to the Learning Results and will be the result of a continuous evaluation.

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

REQUIRED MATERIAL for intermediate and final presentations

Advertising poster A3 and digital presentation of 5 slides with the explanation of the project.
Dossier with all the exercises.
3D files (Rhino and STL if required)
Prototype

A digital copy of all the works must be delivered in a folder with the following name per student.

3prod_en_computertools_name_yyyymmdd

EVALUATION CRITERIA

1. Coherence in the application of graphic codes and in the use of representation systems
2. Clarity and coherence in the selection or creation of visual communication elements
3. Consistency in the work process
4. Work / Exams

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Computer Classroom PC, Rhinoceros 5 or 6, vRay 3

Recommended Software:

Rhino 5 or 6 (preferable PC)

Vray

Photoshop

Illustrator

7. CONTENT RECOVERY SEPTEMBER

Practical exam (duration 3h)

8. BIBLIOGRAPHY

Inside Rhinoceros - Ron K.C. Cheng

A Practical Guide to Splines - Carl De Boor

3D Computer Graphics, Second Edition - Andrew S. Glassner

Rhino 3D Modeling - Autor: Yasusato Yamada

Using NURBS Surfaces in Real-time Applications

Getting Started with 3D - Janet Ashford, John Odam y Victor Gavenda

Webs:

<https://www.rhino3d.com/es/>

<https://www.rhino3d.com/es/tutorials>
www.flyinarquitecture.com
https://www.vray.com/vray_for_rhino/manual/
www.grabcad.com

CV

Pau Ros Fornés (Mallorca, 1983) Graduated in industrial design at IED Barcelona in 2008. In the same year he won an R + FAD scholarship and joined the design department of Roca. A year later he became part of Roca's Innovation Lab.

From 2010 to 2015 he works for different companies in the pharmaceutical, cosmetics and food sectors. Some of the brands are Grupo Puig, Alkvimia, Grupo Codorniu.

He is currently Project Manager in the Studio Ideas y Buenas noticias, where he carries out integral design projects. The studio is specialized in interior design, furniture and lighting.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Cultura del Diseño
ASIGNATURA	Semiótica
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Cecilia Ricciarelli

HORAS FRONTALES	24
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- G20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura.

Entender que toda actividad humana está basada en el lenguaje.

Se tratará el concepto de lengua, códigos y sistemas fundamentales de la semiótica para llegar a tener un punto de vista crítico teniendo en cuenta el mundo del Diseño, el arte, la sociedad y la cultura como sistemas de códigos.

Analizar semióticamente diferentes ejemplos del Diseño desde la modernidad hasta el mundo actual por el desarrollo de una mayor conciencia de las estructuras a sistemas de comunicación.

Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Al acabar la asignatura, los alumnos podrán:

Utilizar su capacidad para analizar, atendiendo a los parámetros básicos de análisis, y considerando los mensajes como textos y productos de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada.

Analizar los distintos discursos basándose, no en opiniones ni valoraciones personales, sino en argumentaciones, justificaciones.

Todo esto mejorará su capacidad para:

- Ordenar su pensamiento.
- Observar.
- Criticar lo que lee, ve y oye.
- Aprender de forma autónoma.
- Buscar la información necesaria.
- Sintetizar y manejar la información.
- Asimilar nuevos conceptos, elaborarlos, reformularlos, construirlos; individualmente y en grupo.
- Producir y/o interpretar cualquier tipo de discurso mediático con más rigor.
- Ser más creativo (al comprender, gracias a la teoría Semiótica, la lógica mediante la que se produce la significación).

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Significado del Diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.
- Comprensión de la cultura del consumo
- Adquisición de la importancia de cómo se transmite la información con las herramientas de la estética y la semiología.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESIÓN 1

Presentación de la asignatura. Entrega del programa-temario y calendario completo, incluyendo evaluaciones, trabajos individuales y de grupo. ¿Qué es la semiótica? ¿Para qué sirve? ¿Cuál es el sentido de la semiótica para el mundo del diseño y de la comunicación visual? Elementos básicos de semiótica y comunicación. Toma de contacto. Explicación, participación y debate. **Análisis de la comunicación.** Elementos fundamentales, cuadro comunicativo, actores, roles y situaciones. Análisis de ejemplos prácticos y debate.

Ejercicio, en clase, de interpretación de los personajes de dibujos animados de Disney. El estereotipo y la evolución de la percepción de los personajes.

SESIÓN 2

Análisis de la comunicación. Lenguaje, signos y significación. Signo (significado/significante), arbitrariedad, convención, lenguaje escrito y hablado. Connotación, denotación, mito. De Saussure, Pierce, Barthes. Ejemplos y debate

Ejercicio 1 en grupo.

Examen a un supermercado. Análisis

Comunicación de Donuts en los pasillos del supermercado visitado

SESIÓN 3

Elementos del lenguaje (audio)visual. Narración, construcción de una historia (storytelling). Lenguaje cinematográfico (encuadres, movimientos de cámara, montaje) Percepción e interpretaciones. Ejemplos y comentarios en clase (sobre fragmentos de película, imágenes, diseños, etc.)

Para la próxima clase: cada estudiante tiene que llevar un embalaje de cartón previamente desmontado y pintado de blanco.

SESIÓN 4

Elementos de análisis de la imagen: percepción del espacio en la narración cinematográfica. La narración a través del montaje.

El proceso de creación de significado desde el embalaje bidimensional a su construcción. Análisis de proceso de narración a partir del material recogido por los grupos de trabajo.

Ejercicio 2 en grupo.

Desde una superficie bidimensional blanca pensar a como transformarla en caja para un producto (el producto escogido por la clase ha sido "las gominolas")

SESIÓN 5

El color significante.

Narración del color en objetos de uso cotidiano.

Análisis de la significación de los mismos objetos en distintos contextos. Comunicación narrativa a partir de los contextos en los cuales los objetos se encuentran.

Debate en clase.

Para la próxima clase: presentación del trabajo de investigación sobre el concepto de **sostenibilidad** aplicado al diseño.

Explicación del trabajo final individual (que se entregará en la sesión 7).

Este trabajo se entregará por escrito y se presentará oralmente

SESIÓN 6

Exposición en clase del trabajo sobre sostenibilidad.

Descripción y comentario de fotos o diseños que hable sobre **sostenibilidad** y diseño. Explicarán qué se entiende por sostenibilidad, cómo lo narra esa foto, qué sentidos posibles podría tener, etc. Se verán algunos ejemplos específicos en clase y se reflexionará sobre por qué la "sostenibilidad" es un concepto valorado en nuestra cultura en este momento, qué impacto está teniendo en el diseño y, sobretodo, como se construye la comunicación.

Ejercicio 3 individual

Exposición en clase

SESIÓN 7

Análisis de un anuncio publicitario de un producto (escogido por el estudiante).

Descripción del funcionamiento narrativo del audiovisual y análisis de la comunicación desde el punto de vista semiótico.

Ejercicio 4 individual

Exposición en clase

SESIÓN 8

Clase final de recapitulación y debate sobre todos los temas tratados a lo largo de la asignatura.

SESIÓN 9

Profesor Invitado: Gráfica aplicada al páckaging.

SESIÓN 10

Feedback

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios 1	10%
Ejercicios 2	10%
Presentación ejercicio 3	40%
Presentación ejercicio 4	40%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

1: Trabajo 1 en grupo.

Descripción y comentario de fotos hechas por los grupos en uno de los supermercados del barrio de Gracia. Análisis de las primeras impresiones referentes a la exposición en la tienda del producto Donuts. Análisis de la comunicación.

Entrega: Memoria del trabajo (escribir una página de memoria sobre el proceso de creación y análisis desarrollado en clase. Desde la práctica a la teoría).

2: Trabajo 2 en grupo.

Proponer, a partir de una caja de cartón bidimensional blanca, un nuevo diseño para un target y producto definido.

Entrega: Memoria del trabajo.

3: Trabajo 3 individual.

Exposición en clase de investigación sobre el tema de la sostenibilidad y el diseño.

Descripción y comentario de fotos o diseños que hable sobre sostenibilidad y diseño. Explicarán qué se entiende por sostenibilidad, cómo lo narra esa foto, qué sentidos posibles podría tener, etc. Se verán algunos ejemplos específicos en clase y se reflexionará sobre por qué la "sostenibilidad" es un concepto valorado en nuestra cultura en este momento, qué impacto está teniendo en el diseño y, sobretodo, como se construye la comunicación.

Este análisis se entregará por escrito y se expondrá oralmente como presentación, durante 15 minutos.

El trabajo se entregará en formato digital (trabajo escrito con explicación + presentación visual).

4: Trabajo final: Análisis de un anuncio publicitario (audio-visual)

Descripción del funcionamiento narrativo del audiovisual y análisis de la comunicación desde el punto de vista semiótico.

El trabajo será individual, constará de una parte escrita (con Introducción, Desarrollo y Conclusiones, más bibliografía de acuerdo con el sistema APA:

<http://biblioteca.uam.es/educacion/citasyreferencias.html>)

El trabajo se entregará en formatos digital (trabajo escrito y presentación) e IMPRESO (trabajo escrito solamente).

Se presentará individualmente en clase, durante max 15 minutos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios
- pertinencia en la identificación del valor sintáctico y semántico de los artefactos y los espacios
- análisis crítico en la elaboración de las fuentes de información
- claridad y coherencia en la explicación de las ideas

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Aula con proyector y lector dvd

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

- Barthes, Roland. Ensayos críticos. Barcelona: Seix Barral, 1967.
- Barthes, Roland. La aventura semiológica. Barcelona: Lumen, 1999.
- Casetti, Francesco; Di Chio, Federico. Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós, 2007.
- Chandler, Daniel. Semiotics for begginers,
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/sem01.html>
- Crepaldi, Fausto and Ligas, Cinzia. Fashion Semiology. The language of fashion and Luxury through Style, Communication and Marketing. Milan, Gruppo 24 ore, Istituto Marangoni books, 2012.
- Cobley Paul and Jansz, Lisa. Introducing Semiotics. London, Totem Books, 1997.
- Crow, David. Visible signs. An introduction to Semiotics in the Visual Arts. Second edition. AVA Books, Switzerland, 2010.
- De Fusco, Renato. Una semiótica per il design. Milan, 2012.
- Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Barcelona: Lumen, 1969.
- Eco, Umberto. Los límites de la interpretación. Barcelona: Lumen, 1992.
- Hall, Sean. This means this. This means that. A user's guide to semiotics. Second edition. Laurence King Publishing, London, 2012.
- Jakobson, Roman. On language. Harvard University Press, 1995.
- Jenkins, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York University Press, New York and London, 2006.
- Jenkins, Henry; Ford, Sam and Green, Joshua. Spreadable Media. Creating Value and meaning in a networked culture. New York University Press, New York and London, 2013.
- O´Sullivan, Tim and others. Key concepts in communication and cultural studies, Routledge, London, 1994.
- Pedranti, Gabriela. Introducción a la comunicación. Buenos Aires: Maipué, 2011.

CV

Cecilia Ricciarelli

Profesora de cine, de semiótica y critica de cine. Consiguió el titulo de Doctor en Cine por la Universidad Sorbonne Nouvelle de Paris, licenciada en Letras por la Universidad La Sapienza de Roma, obtuvo el Diploma de Guionismo por la escuela- EICTV San Antonio de los Baños (Cuba). Ha publicado artículos de análisis cinematográfico en revistas de Europa y América Latina, y ha escrito un libro sobre el documentalista chileno Patricio Guzmán. Ha trabajado como profesora de cine e análisis de la imagen en universidades y escuelas de arte en México y España. Actualmente enseña semiótica y moda y cine en IED Barcelona, es también titular de la librería italiana Le Nuvole.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Proyecto Envases y Embalajes
ASIGNATURA	Proyecto Embalaje
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
PROFESOR	Jordi Blasi

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CRÉDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARÁCTER	Obligatoria de Especialidad

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
 G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
 G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
 G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
 G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
 G21. Dominar la metodología de investigación.
 G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
 EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
 EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
 EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
 EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
 EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Durante las distintas sesiones planeada se analizarán 25 ejemplos de buenas prácticas en el sector del diseño, analizadas desde 5 grandes áreas: Historia, Materiales, Tecnologías, Marketing y Medio Ambiente.

Además, el alumno aprenderá las principales metodologías proyectuales, y que abordan la importancia de la forma como resultado de una función, la carga simbólica de los objetos (Storytelling), la importancia de la Naturaleza, para la definición formal (Biomimética) y como los materiales y las tecnologías de fabricación determinan también la forma de los objetos.

Los alumnos trabajarán en grupo y de forma individual, tutorizados por el profesor, que les guiará paso a paso en las distintas fases de desarrollo del proyecto previsto.

Además de las clases teóricas, están previstas visitas a Morillas, una agencia especializada en el diseño de Packaging y a Studio Glass, la delegación catalana del fabricante y decorador de jarras y envases Ritzenhoff.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Entorno al desarrollo de un proyecto transversal, el alumno deberá adquirir los conocimientos necesarios específicos de la especialidad del Packaging y generales propias del diseño industrial, para abordar adecuadamente un proyecto de diseño, en sus diferentes fases de ejecución para llegar a la solución más adecuada para el proyecto del nuevo embalaje para Donuts (Bimbo).

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Al acabar el proyecto los alumnos deberán entender a interpretar y redactar un brief, segmentar y analizar un determinado target y poder contextualizar el ámbito de la propuesta de diseño, conociendo su entorno y competencia.

A través del conocimiento de distintas metodologías de aproximación formal, el alumno deberá poder adecuar la solución y el lenguaje de la misma a cada caso y ser capaz de conceptualizar y desarrollar una propuesta de diseño adecuada para la resolución del problema detectado en el brief.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1: Introducción al Módulo y al contenido de la asignatura.

Sesión 2: Redacción / análisis de un brief, contextualización de la necesidad a resolver, análisis del entorno, del prod. y del target al que se dirigirá la propuesta de diseño.

Sesión 3: Historia del Packaging. Casos prácticos. Estudio y análisis de la marca y de las necesidades a abordar.

Sesión 4: Forma y Función. La forma como resultante de su función. Los 10 principios del diseño según Dieter Rams. Casos prácticos.

Sesión 5: Forma y Significado. Storytelling, marketing, semiótica, el packaging como vehículo de comunicación. Casos prácticos.

Sesión 6: Forma y Naturaleza. Biomimesis, Cradle to Cradle, las 3 R, códigos y reciclaje. Casos prácticos.

Sesión 7: Forma y Tecnología. Materiales y procesos de transformación y su incidencia en la definición formal de los objetos. Casos prácticos.

Sesión 8: Workshop HP.

Sesión 9: Visita Morillas + Studio Glass (Ritzenhoff).

Sesión 10: Entrega 1: Exposición pública de la propuesta, trabajo individual.

Sesión 11: Entrega 2: Exposición pública de la propuesta, trabajo individual.

Sesión 12: Estudio del aprovechamiento del material. Desarrollo propuestas.

Sesión 13: Aplicación gráfica al envase, Impresión 3D. Desarrollo propuestas.
Sesión 14: Sesión MediaLab: Fotografía de las maquetas.
Sesión 15: Presentación final.

5. EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Trabajo en casa, ámbito investigación y análisis para el desarrollo del proyecto.
Presentaciones en clase, participación en equipo.

First presentación: 0% (feedback)
Segunda presentación: 20% de la nota final.
Entrega fina: 80% de la nota final.

Desglose presentación final:
Research + Brief: 10%
Idea y desarrollo: 30%
Materiales y Tecnología 20%
Dibujo técnico: 20%
Maqueta / Prototipo: 20%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional: 10
Excelente: acercándose a un nivel profesional: 9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente: 7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos: 5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal: 4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro: 0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Entregas parciales: .pdf para la exposición pública + primeras maquetas.
Presentación final: Dossier A4 impreso, una maqueta o prototipo funcional a tamaño real de la propuesta y .pdf para la exposición pública.
+ Sketchbook elaborado durante el curso.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

Claridad y coherencia en la selección de ideas, innovación, adecuación al lenguaje formal y uso de materiales, correcto desarrollo y elaboración de la presentación de la propuesta.

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Estudiantes: Sketchbook, Laptop (research)
IED: Impresión 3D 2 modelos Proyecto Donuts

7. CONTENIDO RECUPERACION JUNIO

Implementación proyecto, a nivel general y de forma específica en aquellos aspectos evaluados suspendidos por el alumno.

BIBLIOGRAFÍA

- Oka, Hideyuki. "How to Wrap 5 More Eggs". Tokyo: Weatherhill Books. 1975
- Fricke, D. "Package Design in Japan". Frankfurt: Taschen. 1992
- Braungart, Michael & McDonough William. "Cradle to Cradle. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas". Madrid: McGraw-Hill / Interamericana de España S.A.U. 2005
- Lefteri, Chris. "Making it. Manufacturing techniques for Product Design". London: Laurence King Publishing Ltd. 2007
- Fukasawa, Naoto. "Naoto Fukasawa": London: Phaidon. 2008
- Fukasawa, Naoto & Morrison, Jasper. "Super Normal, Sensations of the Ordinary". Baden: Lars Müller Publishers. 2008
- Lovell, Sophie. "Dieter Rams: As Little Design as Possible". London: Phaidon. 2011
- Garrofé, Josep Maria. "New Structural Packaging". Barcelona: Promopress. 2016
- Warriner, Gemma. "Food Futures". Barcelona: Promopress. 2017
- Hecht, Sam & Colin, Kim. "Industrial Facility. London: Phaidon. 2018

CV

Jordi Blasi es diseñador industrial por la escuela Eina, Centro Universitario de Diseño y Arte, ha trabajado para varios estudios en las áreas de producto, packaging, mobiliario e iluminación. Tiene una amplia experiencia en las distintas fases que intervienen en el proceso de diseño, desde la conceptualización hasta el desarrollo de nuevos productos.

Establecido como diseñador autónomo en 2010, compagina su actividad profesional con la docencia, siendo actualmente profesor de las escuelas ESdesign e IED Barcelona, y como redactor en medios de comunicación especializados en diseño en las revistas On Diseño y Experimenta.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	History of Product Design
SUBJECT	History of Product Design I
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Uli Marchsteiner

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

T16. Use of means and resources at his/her disposal with responsibility towards cultural and environmental heritage.

G3. Establish relationships among formal language, symbolic language and specific functionality.

G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.

G6. Promote knowledge of the historical, ethical, social and cultural aspects of design.

G9. Investigate the intangible and symbolic aspects affecting quality.

G12. Go deeply into art and design history and tradition.

G13. Be acquainted with the economic, social and cultural context in which design takes place.

G14. Appreciate the dimension of design as a factor of equality and social inclusion, as well as a facilitator of cultural values.

G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.

EDP13. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which product design is developed.

EDP15. Consider the positive social influence of design, its impact on improving the quality of life and the environment and its ability to create identity, innovation and quality in production.

1. MODULE SUMMARY

- Provide students with the tools required to identify elements that can be seen today in the world of interior design and design in general.
- Provide students with a critical approach as regards new trends.
- Research: historical approach to product.

2. SUBJECT SUMMARY

The course should enable to use the historical timeline of product designs as a useful tool to relate and analyze ideas and tendencies of the past for a contemporary application in design projects: The evolution of home interiors and his elements, craft and industrial production processes from 18th onto 21st century, the evolution of modern and postmodern product design in relation to his socio-political aspects.

3. LEARNING OUTCOMES

- Study an ordered and logical historical basis of the world of transport and product design.
- Build a timeline in your mind to be able to use it as a conceptual basis for your own projects.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Session 01:

On Sedentaries and Nomades: From the primitive hut (Joseph Rykwert) to the bourgoise salón, Workers colonies in the Early 19th Century. Neoclassicism and first manufactured products (Encyclopedie Diderot & D'Alembert).

Session 02:

Industrialisation & Engineering: The transparent Interior of Steel & Iron Architecture, Art & Nature – Social reformers: Arts & Crafts, Art Nouveau, Secession and his Oriental Influence.

Session 03:

The man with modern nerves (from Baudelaire to Loos), Influence of Industrial Architecture in USA: Louis Sullivan, F.L. Wright; Adolf Loos: Modern Visionary, Social Awareness, Space planning: *Der Raumplan*, Criticisms on Ornament.

Session 04:

From Loos to Le Corbusier: Five points in Modern Architecture, Bauhaus: Housing as a centerpoint, From the doorknob to city planning, Craft goes industrial: furniture, objects, interior and scenography, photography and film.

Session 05:

Domestic Streamlining: The Modern American Lifestyle: Loewy, Dreyfuss, Bel Geddes, Tigue; Visionary Architecture & Designs by Buckminster-Fuller, Organic Modernities in USA: Charles & Ray Eames, Harry Bertoia, Eero Saarinen, Florence Knoll, George Nelson,...

Session 06:

Europe after the WW2: The Reconstruction of the European Cities and their Industries– Italy (Bel Design Italiano), Germany (Ulmer & Gute Form), The Birth of Scandinavian Style

Session 07:

The Consumerist Home: The Rise of Pop, Camp and Postmodern theories: Complexity and Contradiction, Learning from Las Vegas: Architecture as a Linguistic System, Future Homes: Spaceships & Outer Space– Spheres and Capsules as Living Areas (Verner Pantoni, Joe Colombo, Luigi Colani)

Session 08

Radical Design/Architectural Utopias in Europe (Superstudio, Global Tools, Hausrucker & Co), Punk as No-Future Vision- Postindustrial Craft/ The Alternative Housing, Memphis and the Postmodern Design of the 1980s, Back to Minimal and Organic styles of the 1990's

Session 09

Contemporary approaches: Critical Design, Bionics & Ecology, The Digital Revolution in Design, Design for the Real World, How we shall live in 2050?

Session 10

Final Exam: Evaluation, Overview and Critical Reflections on the Topic of this course.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

- Active presence in class 20%

- Semanal exercises: 40%

The students are asked to research on the topics treated during each session (class). By the means of internet they have to investigate examples of design objects or tendencies and write short resumes and opinions about it and learn to reference it to a timetable. Those small format exercises should be done during the class and some of them until the next session. As platform to present this exercises we use a shared Facebook Page to get an immediate visualisation and to share all works with the other participants of the course. The student has to be actively involved in the topic and has to demonstrate his capacity of research. It is obligatory to present the exercises in time. The criteria of evaluation will be the exactitude and quality of the students work.

- Final Written Exam. 40%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Postings in FB Page
Handwritten exam without Internet

EVALUATION CRITERIA

- precise application of vocabulary and language.
- qualified and exigent criteria in the selection of information.
- clear and coherent explained ideas.

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

- Laptop or similar with Internet access
- Drawing tool: paper,pencil,post-its...

7. RETAKE CONTENT SEPTEMBER

- Written Exam 90%
- Complete orderly FB page 10%

BIBLIOGRAPHY

Rykwert, Joseph. *On Adam's House in Paradise – The idea of Primitive Hut*, New York (USA): The Museum of Modern Art. 1972.

Le Corbusier. *Towards an Architecture (Vers une architecture, 1922)*. Los Angeles: Getty Publication, 2007

Museum of Design Barcelona (Editor), Adolf Loos – Private Spaces, Exhibition Catalogue, Barcelona: Ajuntament de Barcelona, 2017

Loos Adolf. *Ornament and Crime: Selected Essays*. UK: Ariadne Press, 1998

Marchsteiner, Uli. *The Utility of Emptiness*. Barcelona: Museu del Disseny, 2008

Lichtenstein, Claude. *Streamlined: A Metaphor for Progress*, Zurich: Lars Müller Publishers, 1993

Albrecht, Donald: *The Work of Charles & Ray Eames. A Legacy of Invention*, New York: Abrams Inc. Publishers, 1997

Venturi, Robert; Scott Brown, Denise; Izenour, Steven. *Learning from Las Vegas*, MIT Press, 1977

Venturi, Robert: *Complexity and Contradiction in Architecture*, New York: The Museum of Modern Art, 1984

CV

Prof. Mag. Dr. Ulrich (Uli) Marchsteiner

Academic Education:

2014 PhD in Philosophy and Cultural Studies at the Kunstuniversität Linz, Austria with a thesis entitled "The Utility of Nothingness – Void space as paradigm of modernity in painting, architecture, sculpture and design".

1984 Diploma and Master degree in Arts (Mag.art.) at the Kunstuniversität Linz, Austria

1981–1982 Studies at the Ecole des Beaux-Arts et Architecture Avignon, France 1979–1984

Studies in Visuelle Gestaltung (Visual Design) at the Kunstuniversität Linz, Austria

His detailed CV and his numerous projects as product designer and exhibition curator you may visit at www.umdc.eu

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Materials and Technology applied to Product Design
SUBJECT	Volume for Product Design
SEMESTER (1-8)	6
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Alvaro Goula

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	75
CREDITS	3

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T1. Organise and plan work in an efficient and stimulating manner.

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.

G3. Establish relationships among formal language, symbolic language and specific functionality.

G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.

EDP5. Analyse natural models and systems and their applications in product and system design.

EDP6. Determine the appropriate construction solutions, materials and production principles in each case.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

1. MODULE SUMMARY

- Sketches, models, 3D and other tools of representation.
- Knowledge and practice of design process. From concept to idea, from formalisation to final refining.
- The proposed theme and learning process responds to the didactic development of a generic methodology for a project that can be applied to any type of product.
- Define aesthetic and technical details.

2. SUBJECT SUMMARY

Mentor the students in the process of shape defining from a given concept (defined on the Project subject) relating to different manufacturing and finishing techniques. Supervise the construction of the final model/prototype.

3. LEARNING OUTCOMES

- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.
- Research methods and experimentation of individual materials.
- Discover production processes to be able to manufacture a designed object.

4. SESSIONS AND CONTENTS

SESSION 01

Introduction to the subject Volume

SESSION 02

Introductory Model making exercise

SESSION 03

Review of the sketchbooks and production of scale models.

SESSION 04

Project development and start to build a real scale mock up.

SESSION 05

Project development.

SESSION 06

Supervise the production of the final prototypes

SESSION 07

Supervise the production of the final prototypes

SESSION 08

Finalise the prototypes

SESSION 09

Photoshoot of the prototypes in the MediaLab

SESSION 10

Final Presentation - Pdf presentation + Flyer

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Project	70%
In class presentations (partial and final)	20%
Active participation in group works	10%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

PPT Presentation ou other formats
Project

EVALUATION CRITERIA

The use of appropriate materials, techniques and resources
Coherence and consistency in the production and development of the project.
Occurrence in the generation of ideas and formal validity of the proposals.

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Laptop or similar with internet access
Drawing tools and sketchbook
Modelling materials and tools depending on the project needs (wood, pvc, paper, cardboard, glue, cutter, scissors...)

7. RETAKE CONTENT JULY

Project	80%
In class presentations (partial and final)	20%

BIBLIOGRAPHY

Thompson, Rob. *Manufacturing Processes for Design Professionals*. London: Thames&Hudson. 2007
Terstiege, Gerrit. *The Making of Design: From the first model to the Final Product*. Berlin: Birkhauser. 2009
Lefteri, Chris. *Making it*. London: Blume. 2008.
Hudson, Jennifer. *Process*. London: Blume. 2009.
Lefteri, Chris. *Wood*. London: Blume. 2006.
Lefteri, Chris. *Glass*. London: Blume. 2006

CV

Álvaro Fernandez-Goula

1989, Barcelona.

www.goulafiguera.com

www.home-adventures.com

Academic Education:

2007 - 2011. Graduate in Product Design, Elisava Escola Superior de Disseny, Barcelona.

2007 - 2011. Bachelor of Arts with Honours, University of Southampton, United Kingdom.

2010 January - July. Erasmus program at ECAL Ecole Cantonale d' Art Lausanne, Switzerland.

Professional Experience:

2015 - present. Founding partner and creative director of the furniture, lighting and accessories brand Home Adventures.

2013 - 2015. Contributor as coolhunter at Trendhal, Habitat trends forecaster of the Politechnical University of Valencia.

2013 - 2015. Contributor of the digital magazine Obsessive Collectors. Barcelona.

2012 - presente. Founding partner of the product design studio Goula/Figuera. Working for clients such as Habitat, Fermob, Estiluz, Faro, Collection Particuliere or Home Adventures.

2011, March - 2012, September. Founding member of Fáctil Design. Barcelona

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Proyectos de Productos y Sistemas
ASIGNATURA	Proyecto Doméstico
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Sanna Völker

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CRÉDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARÁCTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Se propone un brief para diseñar un Producto doméstico con nuevas prestaciones técnicas y con un posicionamiento en el mercado claramente definido, donde el diseñador tendrá que presentar una propuesta estilística que dé respuesta a todos los requisitos expuestos tanto por el potencial cliente - empresa como por el usuario final.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.

- Realización de un proyecto poniendo la máxima atención a la definición completa de forma mediante las diferentes herramientas aprendidas.
- Definición de detalles estéticos y técnicos.
- El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, nuevas Technologies)

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Mediante la incorporación de un ejercicio relacionado al concurso "Jump the Gap" organizado por la empresa de baños Roca, los estudiantes aprenden a estudiar aspectos sociales como los cambios demográficos, el clima político y las cuestiones relacionadas con la sostenibilidad. Esta parte funcionará como un proyecto completo e independiente, pero también como un ejercicio para dar profundidad y agregar valor al ejercicio del diseño de mobiliario.

Los estudiantes aprenden a construir empatía con los usuarios y a enmarcar el espacio, el comportamiento y el mobiliario utilizado en la vida diaria. Se experimentará diferentes técnicas para el desarrollo de conceptos, y mediante la combinación de estos métodos, los estudiantes llevarán a cabo un concepto personal para su proyecto. Durante el curso, realizado en formato de proyecto, los estudiantes diseñarán un mueble contemporáneo en grupos de dos. Desarrollarán la forma, la proporción, el material y la función de un producto que sea innovador en forma, material, uso o contexto.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Jump the Gap - Inglés y español juntos

04/04. Clase introductoria

- Introducción de brief, organización y docentes.

04/04. Clase 1

Workshop del concurso de Roca 'Jump the Gap'.

08/04. Clase 2.

- Tutorías individuales (grupales): orientación del concepto para "Jump the Gap".
- Trabajo continuo del proyecto en clase.

10/04. Clase 3

- Tutorías individuales (grupales) - proyecto "Jump the Gap".
- Trabajo continuo del proyecto en clase.

23/04. Clase 4

- Tutorías individuales (grupales) - presentaciones 'Jump the Gap'.

24/04. Clase 5

- Presentaciones en clase - retoque final y entrega "Jump the Gap".
- Presentación del brief para el proyecto mobiliario.

Mobiliario contemporáneo - Inglés y español por separado.

29/04. Clase 6

- Presentaciones de conceptos de la primera investigación (tutorías).
 - Los estudiantes comienzan a concluir y valorar la información obtenida de la investigación.
- Desarrollo de conceptos.

06/05. Clase 7

- Tutorías individuales (grupales) - conclusión y concepto.
- Trabajo de desarrollo y corrección presentación.

08/05. Clase 8. **Dos grupos juntos**

- Presentaciones de concepto con una clara orientación e idea de producto (frente de la clase mixta). La presentación incluirá: conclusión del ejercicio de investigación, concepto, inspiraciones y referencias.

13/05. Clase 9

- Tutorías individuales (grupales): las primeras ideas y propuestas de productos (bocetos) han de ser llevados a clase.
- Desarrollo de producto.

20/05. Clase 10.

- Tutorías individuales (grupales) - Desarrollo de producto.

27/05. Clase 11

- Escenografía y comunicación visual.
- Tutorías individuales (grupales) - Desarrollo de producto.

03/06. Clase 12. **Dos grupos juntos**

Corrección final de las presentaciones finales (tutoriales).

05/06. Proyecto final de entrega. **Dos grupos juntos**

- Presentación final (todos los profesores). La presentación incluye: concepto, usuario, inspiraciones, referencias, proceso (fotos de maquetas y bocetos), producto diseñado (dimensiones, material, función) en croquis / render / maquetas. Imagen vendedora (sexy).

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Jump the Gap 15%

Trabajo de investigación (parcial y final) 25%

Presentaciones (parciales y finales) en clase 15%

Proyecto mobiliario 45%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

- PPT Presentación u otros formatos
- Moodboard
- Project

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Razonamiento crítico - coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios
- Proceso de trabajo - coherencia y constancia en el proceso de trabajo
- Proceso de trabajo - pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final
- Capacidad de innovación - ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

- Ordenador con acceso a internet
- Cuaderno
- Material de dibujo (papel y bolígrafo)

7. CONTENIDO RECUPERACIÓN SEPTIEMBRE

- Proyecto mobiliario
- Trabajo de investigación 40%
- Proyecto 60%

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Gundtoft, Dorothea. *New Nordic Design*. New York: Thames and Hudson Ltd. 2015
- Burr Richter, Felix. *Cassina, This Will Be The Place*. New York: Rizzoli. 2017
- Trinidad, Angel. *Scandinavia Dreaming*. Berlin: Gestalten. 2016
- Estrada, Sylvie. *Setting the Scene*. Barcelona: Index Book. 2014
- Sinofzik, Anna. *The still Life*. Berlin: Gestalten. 2015

REVISTAS

- Barfod, Mette. *RUM International*. Copenhagen
- Thiemann, Robert. *FRAME*. Amsterdam
- Abio, Javier. *NEO2*. Madrid
- Tony, Chambers. *Wallpaper*. London

PÁGINAS WEBS

- WGSN [online]. 1998. [Consulted on: 07 of March 2019]. Available on: www.wgsn.com
- Dezeen [online]. 2006. [Consulted on: 07 of March 2019]. Available on: www.dezeen.com

Leibal [online]. 2010. [Consulted on: 07 of March 2019]. Available on: www.leibal.com
Sight Unseen [online]. 2009. [Consulted on: 07 of March 2019]. Available on: www.sightunseen.com

CV

Sanna Völker es una diseñadora de producto y mobiliario nacida en Suecia. Desde 2005 vive y trabaja entre Escandinavia y España.

En 2010 Sanna participó en el concurso anual de diseño en IED Barcelona y recibió una beca para estudiar Diseño de Producto (2010-2013). Durante sus años en IED participó en varios proyectos de I + ED y, junto con Marta Cuquet, recibió el primer premio en el concurso "Jump the Gap". Su último proyecto en IED, una tesis realizada para Bertone, fue galardonado con el "Premio a la mejor tesis 2013".

En 2013 Sanna realizó prácticas en el estudio Outofstock con oficinas entre Singapur y Barcelona. Entre otras marcas de mobiliario Escandinavo para cuales trabajaba el estudio había Bolia, a cuales Sanna, al terminar las prácticas se acercó a través de los 'Bolia design Awards'. Después del concurso Sanna fue invitada a diseñar con la marca en formato freelance.

Actualmente Sanna dirige su propio estudio de diseño, Studio Sanna Völker, donde diseña mobiliario y objetos de carácter tanto comercial como experimental. Su trabajo ha sido expuesto en Milán, París, Barcelona, Bruselas y Colonia.

En 2018 organizó la exposición de diseño "Perception" durante la Semana del Diseño de Barcelona. Una muestra que tuvo como objetivo cuestionar nuestro consumo y experiencia del diseño. Sanna invitó a otros diseñadores para crear objetos que resalten la importancia de las experiencias sensoriales en los objetos y los muebles.

El año siguiente, Sanna hizo de comisaria de una exposición de arte y diseño contemporáneo que se inauguró el 8 de marzo, en el día internacional de la mujer. Las artistas invitadas eran todas mujeres y la exposición respondía a la subrepresentación de mujeres en las artes creativas y la falta de perspectivas femeninas en la sociedad.

Sanna ha sido profesora (guest teacher) en el IED Barcelona desde 2016.

www.sannavolker.com
hey@sannavolker.com

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Materiales y Tecnología del Diseño de Producto
ASIGNATURA	Proyecto Ergonomía y Mobiliario
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	2º TTÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Tito Favaro

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	75
CREDITOS	3

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatorio

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

EDI1. Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

EDI6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

EDI7. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.

EDI14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Eco eficiencia y sostenibilidad.
- Estructuras y sistemas.
- Dar las herramientas necesarias para que los alumnos puedan decidir el material más adecuado en un proyecto determinado
- Dotar al alumno de una visión amplia de los materiales utilizados en el Diseño de Interiores.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de Interiores de mobiliario.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Hacer una aproximación práctica del diseño. Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles. Adquirir la capacidad de análisis a través de la parte visual del proyecto y la comunicación que representa para el diseño de producto, el dibujo y la maqueta.

Trata de la interrelación entre los conocimientos de la Ergonomía y los del Diseño, así como de su aplicación en el Proyecto. Delimita los respectivos dominios ontológicos, introduce en la obtención instrumental de los datos ergonómicos y define una metodología operativa aplicable en la solución de los problemas de diseño.

El denominador común a las dos disciplinas es el hecho de considerar a la persona humana como a principal destinatario de sus acciones:

- 1) desde el Diseño, como sujeto de un hecho comunicativo, funcional y expresivo que se produce a través de los contenidos perceptivos, operativos y simbólicos proyectados sobre el objeto-producto;
- 2) desde la Ergonomía, como a sujeto pensante, ejecutor y participe de las funciones del objeto-producto, gracias a la relación funcional, sistemática y operativa, que se produce entre los dos.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Comprensión del comportamiento de los elementos que pertenecen en el proceso
- Estudio de las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Adquirir conocimiento de los postulados de la ergonomía y poder aplicarlos en la definición de requisitos de un proyecto de diseño.
- Introducir en la localización y utilización de las fuentes y bases de datos de información ergonómica
- Aplicar una metodología para obtener datos objetivos y subjetivos
- Interpretar esos datos y los reglamentos técnicos
- Transferir la información ergonómica al proyecto de diseño.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

- 1.1.- Presentación del Curso
Razón de ser y relación entre Ergonomía y Diseño
- 1.2.- Sistema Hombre-Máquina-Entorno, método diagnóstico. Creatividad y búsqueda de alternativas.
- 2.1.- *Ejercicio 1 Fase A:* Análisis del sistema Hombre-Máquina-Entorno.
- 3.1.- Antropometría, población, mediciones estáticas y dinámicas, percentiles
Campana de Gauss, noción de rango y estándar.
- 3.2.- *Ejercicio 1 Fase B:* Aplicación de los parámetros antropométricos al Proyecto
- 4.1.- Antropometría y Postura. Análisis y evaluación de la postura.
- 4.2.- *Ejercicio 2 Fase A:* postura, *ergonomía postural de los segmentos corporales* aplicados al Proyecto.
- 5.1.- Postura y Biomecánica. Análisis del esfuerzo físico.
- 5.2.- *Ejercicio 2 Fase B. Mecano mecánica* y Fisiología, Anatomía de los sistemas corporales, parámetros de ajuste.

- 6.1.- Usabilidad. Mantenimiento y customización. La mano y el pie. Interacción y análisis biomecánicos.
- 7.1.- *Ejercicio 3: Prototipo para la evaluación ergonómica.*
- 7.2.- Ergonomía cognitiva, sistema nervioso y cerebral. Comunicación lógica, comunicación psicológica
- 8.1.- Ergonomía medioambiental. Factores abióticos: luz, sonido.
- 8.2.- Ergonomía medioambiental. Factores abióticos: aire, ventilación, vibraciones.
- 9.1.- Examen
- 9.2.- Presentación final
- 10.- *Feed-back común con todo el profesorado*

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen 20 %
 Proyecto 20%
 Trabajo de investigación (parcial y final) 40 %
 Presentaciones (parciales y finales) en clase 20%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

El tema de proyecto inicial que incorporará análisis ergonómico será un proyecto en proceso o finalizado en asignaturas complementarias.

Cada uno de los temas teóricos del programa da lugar a una práctica que, de forma acumulativa se integra en un proyecto propio de la asignatura, que constituye la presentación al examen.

Ejercicio 1

Fase A: Análisis del sistema Hombre-Máquina-Entorno.

Fase B: Aplicación de los parámetros antropométricos al Proyecto.

Ejercicio 2

Fase A: postura, *ergonomía postural de los segmentos corporales* aplicados al Proyecto.

Fase B. *Mecano mecánica* y Fisiología, Anatomía de los sistemas corporales, parámetros de ajuste.

Ejercicio 3: Prototipo para la evaluación ergonómica.

Entrega final en formato dossier editado con las correcciones aplicadas.

Presentación del proyecto y de las conclusiones relevantes que hayan surgido del análisis de ergonomía.

Examen teórico de 2h, en el que el alumno tendrá que explicar brevemente que criterios de ergonomía son aplicables a un proyecto. (Con apuntes)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.
2. Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios.
3. Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación.
4. coherencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Instrumentación necesaria en la toma de datos e información demandada a los alumnos.

7. CONTENIDO RECUPERACION JUNIO

Presentación del trabajo final con las correcciones que se hayan determinado. Si ha suspendido el examen teórico tendrá que realizar una recuperación

BIBLIOGRAFÍA

Cushman W.H., Rosenberg D.J. *Human Factors in Product Design*. Elsevier, 1991

Tortosa L., García-Molina C., Page A., Ferreras A., Teruel A. *Ergonomía y discapacidad*. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. IMSERSO, 1997

McCormick E. J., Sanders M.S. *Ergonomía. Factores humanos en Ingeniería y Diseño*. Gustavo Gili, 1976

Bestratén M. *Ergonomía*. Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo, 1994

Dul J., Weerdmeester B. *Ergonomics for beginners. A quick reference guide*. Taylor & Francis, 1993

Galer I.A.R. *Applied Ergonomics Handbook*, 2nd ed. Butterworths-Heinemann, 1993

Burgess J.H. *Human factors in industrial design The designer's companion*. TAB Professional and Reference Books, 1989

Mondelo P.R., Gregori E., Barrau P. *Ergonomía 1. Fundamentos*. Edicions UPC, 1994

Stanton N. *Human Factors in Consumer Products*. Taylor & Francis, 1998

Antropometry

Pheasant S. *Bodyspace, Antropometry, Ergonomics and Design*. Taylor & Francis, 1986

Diffrient N., Tilley A.R., Bardagjy J.C. *Humanscale 1/2/3. A portfolio of information*. The MIT Press, 1974

Diffrient N., Tilley A.R., Harman D. *Humanscale 4/5/6/7/8/9. A portfolio of information*. The MIT Press, 1981

Biomechanics

Tichauer E.R. *The biomechanical basis of ergonomics: anatomy applied to the design of work situations*. John Garner S. Human Factors, by Steve Garner. Oxford University Press, 1991

Instituto de Biomecánica de Valencia. *Guía de recomendaciones para el diseño de mobiliario ergonómico*. Ddi-IBV, 1991

McCormick E. J., Sanders M.S. *Ergonomía. Factores humanos en Ingeniería y Diseño*. Gustavo Gili, 1976

Daams B.J. *Human force exertion in user-product interaction. Backgrounds for design*. Delft University Press, 1994

Environmental Ergonomics

Garner S. Human Factors, by Steve Garner. Oxford University Press, 1991

Grandjean E. *Fitting the Task to the Man. A textbook of Occupational Ergonomics 4th edition*. Taylor & Francis, 1988

Burgess J.H. *Human factors in industrial design. The designer's companion*. TAB Professional and Reference Books, 1989

CV

Tito Favaro

Customer Experience design ergonomics at HP LFP and 3D printing machinery. Creative R&D Officer at IDEADED. Official Degree Industrial Design. Official Master's "Curator of art, design and technology". Develop your career in the world of ergonomics, robotics and design research. Concepts that have been implemented at universitys (from 2007) and in his own studio. During his first term as a professional he has worked for SMEs and multinationals. Currently he teaches at universities and companies in which he has participated as a researcher and coordinated several projects I + D + i. He has been reported the discipline of design through publications in books and conferences (papers), also speaking as a member on the Board of ADIFAD (appoint ICSID), and an expert jury of the DELTA international awards of industrial design.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Proyecto de Productos y Sistemas
ASIGNATURA	Proyecto Styling
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Alfonso Diestro

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Realización de un proyecto poniendo la máxima atención a la definición completa de forma mediante las diferentes herramientas aprendidas.
- Definición de detalles estéticos y técnicos.
- Concepto: Elaboración del briefing
- Sketching: Interpretación del concepto
- Rendering: representación y evolución de las propuestas y modelado 3D en CAD
- Presentación ante-proyecto: Congelación del Diseño Modelado: maqueta física de Clay E1 / 4 y modelo virtual.
- Presentación de la metodología de trabajo.
- Abstracción del brief.
- Análisis de las tendencias sociales de Producto y de Diseño.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.
- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño.
- Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Desarrollo de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Investigación: Aproximación histórica al Producto El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, New Technologies)

- El mercado: Aproximación a las soluciones de competencias.
- Elaboración de un briefing: cómo elaborar un briefing.
- Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.
- Desarrollo del concepto seleccionado Sketchs, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.
- Comunicación gestual y verbal.
- Entender la importancia de los seres humanos como usuarios.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

El proyecto está centrado en el diseño de un producto / dispositivo para realizar deporte urbano.

Se realizará un proyecto donde quede de manifiesto de manera clara la relación entre el usuario, el objeto y el entorno. El proyecto se realizará de manera individual y cada estudiante aprenderá sobre cómo realizar un proceso de trabajo completo, desde la idea inicial, búsqueda de usuario, bocetos, prototipos, etc.

Los alumnos seleccionaran una marca reconocida en el mercado para desarrollar el proyecto, creando así un vínculo objetivo y realista entre el diseño, la estética y la filosofía de dicha marca.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Técnicas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESIÓN 1

Presentación del proyecto / briefing.

Se hablará sobre todos los detalles para realizar la presentación final. El estudiante tendrá una detallada explicación de cada parte del proceso, incluyendo ideas, conceptos, búsqueda de materiales, usuario, bocetos, etc.

Se presentará el ejercicio 1 “Asociación de Conceptos” donde el alumno trabajará en casa en la elección de un usuario y un producto deportivo.

SESIÓN 2

Durante la clase, el alumno trabajará en el ejercicio 1 “Asociación de conceptos” donde posteriormente realizará la presentación. Por otro lado, dedicaremos parte de la clase a pequeñas tutorías individuales para ver las primeras ideas y conceptos sobre el proyecto final.

Se presentará el ejercicio 2 “Diseño y marca”. En casa, el alumno elige una marca deportiva para posteriormente diseñar un objeto.

SESIÓN 3

Visita a Materfad, centro de materiales de Barcelona

Información en: <http://es.materfad.com/>

SESIÓN 4

El alumno presentará el concepto elegido para el proyecto final delante del resto de compañeros en formato digital.

Por otro lado, se realizarán tutorías individuales de proyecto.

SESIÓN 5

Durante el principio de la clase, los alumnos presentaran el ejercicio 2 “Diseño y marca” delante del resto de compañeros y delante del profesor de sketch, Enric Sainz y delante mío. Por otro lado, se avanzará de manera individual con tutorías para tener un seguimiento sobre el proyecto final.

SESIÓN 6

Presentación del ejercicio 2 durante la clase. Tutoría individual de cada proyecto .Planteamiento del ejercicio 3 “Observación y análisis”

SESIÓN 7

Presentación del ejercicio 3 “Observación y análisis”. Parte de la clase estará enfocada a cómo realizar presentaciones, que tipo de imagen, tipografía y estética es la más adecuada en cada caso. Mediante ejemplos visuales, el alumno observa diferentes opciones con trabajos realizados por diferentes profesionales, creando un debate sobre estilo.

SESIONES 8, 9, 10

Se realizarán tutorías de manera individual sobre el proyecto final. Cada alumno aportará toda la información de que dispone para poder tener un seguimiento y dar un enfoque correcto.

SESIONES 11, 12, 13

Realización de prototipos / maquetas.

El estudiante realizará un prototipo de manera manual sobre su dispositivo / diseño final.

Dependiendo de las características, el alumno utilizará los materiales y técnicas más adecuadas para la realización, teniendo en cuenta volúmenes, tamaños y escalas.

SESIÓN 14

Tutoría individual de cada trabajo antes de la presentación final. Se pretende detectar posibles fallos, mejoras y correcciones de cara a última presentación.

SESIÓN 15.

Presentación final de proyecto.

Presentación individual de cada proyecto delante del resto de alumnos y profesorado. La presentación se realizará en formato digital junto con la entrega de un dossier.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Participación activa en clase. 10%

Dossier / Presentación final. 70%

Presentación oral final. 20%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Presentación final en formato digital y dossier a color en DIN-A4

1. Portada / Nombre del proyecto.
2. Idea / Concepto.
3. Target / Usuario.
4. Búsqueda de información.
5. Mood-board Inspiración.
6. Mood-board. Cartas de color Pantone.
7. Materiales.
8. Sketch 1.
9. Sketch 2.
10. Sketch 3.
11. Producto final 1.
12. Producto final 2.
13. Imágenes prototipo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1-Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación
- 2-Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual
- 3-Pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final
- 4-Eficacia en la gestión de tiempos y recursos

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Papel DIN-A4
Lápiz
Sketchbook
Bolígrafos
Rotuladores
Lápices color
Tijeras
Pegamento
Ordenador portátil

7. CONTENIDO RECUPERACION JUNIO

Dossier / Presentación final. 70%
Presentación oral final. 30%

BIBLIOGRAFÍA

Ditullo Michael. *Analog Dreams*. Editorial Blurb, 2010
Barbero Silvia. *Ecodiseño*. Editorial RC Libros, 2011
Milà-Garcia Pau. *Tienes una idea*. Editorial Amat, 2013
Diferentes autores. *Illustration Now 3*. Editorial Taschen, 2009
Starck Philippe. *Starck, 25 Years of Taschen*. Editorial Taschen, 2008
Scoop Jackson Robert. *Sole Provider*. Editorial Power House Books, 2002
Gorman Carma, *The industrial Design Reader*. Editorial Allworth Press, 2003

Brown Tim. *Change by Design*. Editorial Harper Collins, 2009
Autor desconocido. *Claves del Diseño / Packaging 01*. Editorial Gustavo Gili S.L, 2009
Fiell Peter, Fiell Charlotte. *Diseño Del Siglo XX*. Editorial Taschen, 2005
Ive Jonathan. *Designed by Apple in California*. Editorial Pentagram, 2016

CV

Alfonso Diestro

Diseñador freelance de calzado, ropa y accesorios con más de catorce años de experiencia.

Peril académico:

Graduado en Ilustración / Escuela de Artes Aplicadas Llotja.
Graduado en Diseño de Moda y Textil / IED Barcelona
Graduado en Máster de Diseño de Calzado y Accesorios / IED Barcelona

Carrera profesional:

- 1-Jordi Labanda / Diseñador de bolsos y accesorios.
- 2-Pirelli Pzero / Diseñador de calzado sport / casual, producto, packaging.
- 3-McLaren Formula One Team / Diseñador de calzado técnico, imagen corporativa, packaging.
- 4-F1 Formula One / Diseñador de calzado técnico, packaging, imagen corporativa.
- 5-Rocawear / Diseñador de calzado sport / casual.
- 6-Best Kitesurf Clothing / Diseñador de ropa sport / casual. imagen corporativa.
- 7-Desigual /Diseñador responsable del departamento Sport. Diseños de calzado técnico, ropa deportiva y accesorios.
- 8-Moov Activewear / Diseñador de ropa técnica deportiva, imagen corporativa.
- 8- Pacha Active / Diseñador de ropa técnica deportiva.
- 9-Hoff, Hall Of Fame / Director creativo, diseño de calzado sport / casual, imagen corporativa.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Proyecto
ASIGNATURA	Proyecto Interdisciplinar
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º Título Superior en Diseño + Business Design
DOCENTE	Raffaella Perrone

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4 ECTS

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
 G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
 G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
 G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
 G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
 T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
 T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
 T10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Estudiar y resolver proyectos de diseño desde una perspectiva interdisciplinaria y práctica de procesos de trabajo en equipos interdisciplinarios.
 Adquirir la capacidad de llegar de una idea a su caracterización formal
 Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles.
 Adquirir la capacidad de análisis a través de la parte visual de los proyecto y de la comunicación
 Aprender a trabajar específicamente dentro de un marco de influencias como pueden ser: clientes, proveedores, colaboradores en cada proyecto.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

El curso propone explorar el Food Design System de una manera holística y global a partir de una reflexión sobre el desayuno y el aporte diario que lleva en el metabolismo de las personas.

El desayuno/ breakfast/ petit déjeuner/ 아침 식사 /colazione / raňajky/ es un acto universal, compartido por muchas culturas y momento esencial en todas las civilizaciones. Es un momento que conlleva al uso de muchos objetos y rituales. Momento nutritivo y de conexión con el día.

La asignatura propone trabajar sobre proyectos centrados en el “desayuno” pensando en la experiencia de NUTRIR y COMPARTIR, complementando la percepción sensorial en el acto de alimentarse, con la imaginación de nuevos escenarios.

Los objetos, el espacio, la gráfica, los textiles y la propia comida son los “ingredientes” con los cuales se trabajará. Las propuestas siempre estarán enfocadas desde la disciplina del design y nunca desde la disciplina de la gastronomía.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.

Técnicas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.

Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño interdisciplinarios.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1:

Explicación del Food Design System. Presentación del “briefing” y características del proyecto. El concepto Breakfast en el mundo.

Creación de grupos. Técnicas de trabajo en grupo. Asignación de películas.

Sesión 2:

Referentes y proyectos inspiradores. El Food Waste.

“Brainstorming” por parte de los equipos sobre diferentes vías a desarrollar.

Asignación de textos a leer.

Sesión 3:

Trabajo creativo. Idea. Investigación.

Búsqueda de referencias visuales/literarios y desarrollo de la idea.

Creación de un moodboard.

Sesión 4:

Experiencia vivencial. La narrativa del proyecto. Soportes y formatos.

Creación de uno storyboard.

Sesión 5:

Desarrollo de la idea. Trabajo creativo.

Investigación, pruebas y prototipos.

Sesión 6:

Desarrollo de la idea. Trabajo creativo.

Investigación, pruebas y prototipos.

Sesión 7:

Trabajo final incorporando feedback recibido.

Prototipos y propuestas finales.

Sesión 8:

Trabajo final incorporando feedback recibido.

Prototipos y propuestas finales.

Sesión 9:

Sesión creativa con Bon Aprofit. La comunicación de proyectos de Food Design.

Sesión 10:

Presentación final del proyecto y preparación del happening.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sketchbook (+ posibles ejercicios parciales individuales) 40%

Proyecto Final (grupal) 60%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR

Sketchbook (individual por cada alumno)

El sketchbook es un libro A4 con tapa dura o blanda, o hojas sueltas encuadradas, donde el alumno guarda todo lo relevante a su proceso creativo. OJO: el sketchbook es un lugar de trabajo, pero todo tiene que tener un estilo y estética. Tiene que ser algo que queremos seguir mirando una y otra vez. Debe incluir:

- investigación visual del concepto
- investigación de la marca, target, etc.
- texturas y materiales, etc.
- color
- moodboard
- fotos del proceso creativo
- bocetos de las ideas (dibujos a mano, collage, planos)
- documentación del todo el proceso de prototipos, muestras, etc.

El proyecto en grupo se tiene que entregar en un formato A4 (impresión doble cara, con papel de buena calidad) donde el equipo presenta el proyecto en su totalidad.

1. Texto del concepto
2. Moodboard con imágenes y colores (# pantone)
3. Una selección del mejor contenido del sketchbook (editado y maquetado). La selección debe reflejar el trabajo hecho en los sketchbooks de todos los miembros del equipo.
4. Dibujos de desarrollo (de diseño, propuestas, etc.)
5. Planos e ilustraciones de las propuestas finales (5 en total)
6. Fotos de los prototipo/s

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Sketchbook

Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual.

Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

Proyecto Final

Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios.

Pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final.

Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

Precisión en la aplicación del vocabulario y del lenguaje.

7. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Camara fotogrfica
Sketchbook

8. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

El alumno deber repetir las partes que no haya desarrollado o los ejercicios o el proyecto mismo

BIBLIOGRAFA

Bretillot, Marc. *Culinaire Design*. Paris : Editions Alternatives, 2010.
Capella, J. *Tapas : Spanish design for food*. Barcelona : Planeta, 2013.
Eat me : appetite for design : product, packaging, art, branding, interior. Hong Kong : Viction workshop ltd., cop. 2014.
Erauzkin, Iker. *El sabor de las flores*. Barcelona : Ocano Ambar, 2005.
Fairs Marcus, Food is "the most important material in the world" says Marije Vogelzang. Dezeen... 8 July 2014
Guix Marti. *Food Designing*. Milano: Corraini, 2010.
Guix, Marti. *Food Design*. Barcelona : Galeria H2O Editorial, 2003.
Hamilton, Richard y Todol, Vicente. *Comida para pensar, pensar sobre el comer*. Barcelona ; New York : Actar, 2009.
Hildebrand, Caz. *The geometry of pasta*. London : Boxtree, 2010.
Liaropoulos-Legendre, George. *Pasta by design*. London : Thames & Hudson, 2011.
Myhrvold, Nathan. *Modernist cuisine : el arte y la ciencia de la cocina*. Kln : Taschen, 2014.
Segnit, Niki. *La enciclopedia de los sabores: combinaciones, recetas e ideas para el cocinero creativo*. Barcelona : Debate, 2011.
Vogelzang Marije, Schouwenberg Louise. *Eat Love: Food Concepts by Eating-Designer*.

VIDEOS INSPIRADORES:

- Baltz Emilie. 2nd International Conference on Food Design - Keynote I The New School. Nov 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=3OQEXCOKdjo>
- Ferran Adri / Fundacin Telefnica y Paramount Channel, 2015. <https://vimeo.com/119769814>

CV

Raffaella Perrone

Estudi en el Politecnico di Milano y en la Escuela de Arquitectura de Barcelona.
Desde el 2000 al 2016 ha ejercido como docente y responsable del Departamento de Proyectos en ELISAVA Escuela Universitaria de Barcelona.
Desde Julio 2016 es Directora General del rea de Diseo de IED Barcelona.
En los ltimos aos ha participado en muchas conferencias sobre creatividad, diseo y educacin, publicando artculos y ensayos a nivel nacional e internacional. Ha sido profesora invitada en cursos en el Politecnico di Milano y en la Universidad Libre de Bolzano (IT).
Desde Junio 2017 es Vicepresidenta de ADI-FAD (Asociacin de Diseo Industrial del Fomento de las Artes y del Diseo) en Barcelona.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Proyecto
ASIGNATURA	Proyecto Interdisciplinar
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º Título Superior en Diseño + Business Design
DOCENTE	Raquel Llaberia Beorlegui

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4 ECTS

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
 G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
 G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
 G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
 G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
 T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
 T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
 T10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Estudiar y resolver proyectos de diseño desde una perspectiva interdisciplinaria y práctica de procesos de trabajo en equipos interdisciplinarios.
 Adquirir la capacidad de llegar de una idea a su caracterización formal
 Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles.
 Adquirir la capacidad de análisis a través de la parte visual de los proyecto y de la comunicación
 Aprender a trabajar específicamente dentro de un marco de influencias como pueden ser: clientes, proveedores, colaboradores en cada proyecto.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Desde 1790 Bassols ha representado la tradición y los valores de una de las empresas textiles más antiguas de Europa, trabajando durante más de 200 años para crear momentos inolvidables. Para las colecciones se utilizan las mejores calidades de lino y algodón egipcio. Desde el siglo XIX, Bassols ha sido el líder del mercado en ropa de lino para hoteles y restaurantes de lujo, persiguiendo los diseños más exclusivos para crear los ambientes más selectos.
 Bassols fusiona la tecnología moderna con métodos tradicionales de adaptación, busca nuevas emociones, nuevos desafíos y nuevos sueños.
 El curso propone explorar qué gama de productos podríamos agregar a la marca, más allá de los

"textiles para el hogar", y la gama de emociones que podríamos agregar a Bassols 1790.
¿Qué storytelling podríamos construir?
No solo textil ... Aromas, perfumes, música, decoración, amenities.

El proyecto consistirá en iniciar un proceso de investigación y experimentación para desarrollar muestras innovadoras en los diferentes ámbitos propuestos, y sus procesos de producción.

Como resultado, los alumnos en grupos de dos personas, desarrollarán un proyecto concreto para un tipo de usuario específico, donde el hecho de entender en profundidad la marca Bassols, y todas las connotaciones que esta lleva implícitas, jugará un papel determinante en el diseño y desarrollo del mismo, obteniendo un modelo a escala real 1:1.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (ESPECIFICADO POR IED)

Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
Técnicas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño interdisciplinarios.
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1:

Presentación del proyecto e inspiración.

Sesión 2:

Corrección: Moodboard inspiración, adecuación al escenario de uso/actuación y corrección de las primeras ideas del proyecto.

Sesión 3:

Corrección: Bocetos iniciales + Moodboard / escenario (color y textiles muestras) + productos + bocetos de interacción del usuario + selección textil (muestras) + maquetas de papel (de 2D a 3D).

Sesión 4:

Corrección. Desarrollar muestras en varios tipos de materiales, texturas y colores.

Sesión 5 :

Presentación Intermedia y feedback.

Sesión 6:

Implementación de las correcciones sobre el feedback y inicio del desarrollo del producto final con un prototipo a escala real y tejidos finales.

Sesión 7:

Desarrollo del producto, propuesta de presentación final y corrección.

Sesión 8:

Desarrollo y Corrección (prototipo escala 1:1 y presentación)

Sesión 9:

Pre-presentación final. (Presentación previa a la final)

Sesión 10:

Presentación final del proyecto con prototipo a escala real 1:1.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sketchbook (+ posibles ejercicios parciales individuales) 40%
Proyecto Final (grupal) 60%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR

Sketchbook (individual por cada alumno)

El sketchbook es un libro A4 con tapa dura o blanda, o hojas sueltas encuadernadas, donde el alumno guarda todo lo relevante a su proceso creativo. OJO: el sketchbook es un lugar de trabajo, pero todo tiene que tener un estilo y estética. Tiene que ser algo que queremos seguir mirando una y otra vez. Debe incluir:

- investigación visual del concepto
- investigación de la marca, target, etc.
- texturas y materiales, etc.
- color
- moodboard
- fotos del proceso creativo
- bocetos de las ideas (dibujos a mano, collage, planos)
- documentación del todo el proceso de prototipos, muestras, etc.

El **proyecto** en grupo se tiene que entregar en un formato A4 (impresión doble cara, con papel de buena calidad) donde el equipo presenta el proyecto en su totalidad.

1. Texto del concepto, memoria del proyecto.
2. Moodboard con imágenes y colores
3. Una selección del mejor contenido del sketchbook (editado y maquetado). La selección debe reflejar el trabajo hecho en los sketchbooks de todos los miembros del equipo.
4. Concepto final y la descripción del producto, incluyendo usuario
5. Dibujos de desarrollo (de diseño, propuestas, etc.)
6. Fotos de las maquetas de papel y de las manipulaciones iniciales en textil.
7. Planos del producto con acotaciones,
8. Ilustraciones de las propuestas finales (5 en total)
9. Detalles formales
10. Explicación de la selección de materiales y tejidos.
11. Fotos de los prototipo final.
12. Naming, branding, y comunicación del producto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Capacidad de análisis: calidad y rigurosidad en la selección de las fuentes de información
2. Proceso de trabajo: coherencia y constancia en el proceso de trabajo
3. Capacidad de experimentación: adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos
4. Comunicación visual: claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Los estudiantes traerán materiales de investigación según se les vaya pidiendo durante las clases y son:

- Sketchbook
- Hojas de papel
- Cutting Mat
- Pegamento
- Conjunto de costura
- agujas, hilos,...
- textiles
- Video / audio / fotografía

Los estudiantes deberán proporcionar muestras de textiles y materiales.

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

El estudiante tendrá la opción de volver a hacer la presentación final entregando lo mismo que se requería para la entrega final, en caso de que el primer intento de presentación no cumpla los requisitos finales de las áreas cubiertas en clase.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- MANUAL DE TEJIDOS / TEXTILES REFERENCES BOOK – Au/Ed: Ma Carmen López Soler – 2007
- THE TREND FORECASTER'S HANDBOOK. Martin Raymond. Birkhauser.
- TECHNOTEXTILES. Thames & Hudson.
- WORLD TEXTILES, a concise history – Au: Mary Schoeser – Ed: Thames & Hudson – 2003
- SUSTAINABLE / Fashion and Textiles, design journeys – au: Kate Fletcher – Ed: Earthscan – 2008
- CLOTHING TECHNOLOGY – Ed: Verlog Europa – lehrmitter – 2008 - FABRIC FOR FASHION, The Swatch Book.
- FABRIC REFERENCE – Au Mary Humphries – Ed: Pearson – 2004 - Transmaterial 3 – Ed: Brownell – 2010

Revistas:

- TEXTILE VIEW magazine
- MIX Magazine

Páginas Web:

- Wgsn.com
- <http://www.textielmuseum.nl/en/>
- www.fashioningtechnology.com
- www.trendtablet.com
- www.kvadrat.dk
- <http://www.cdmt.es/> Museu Textil Terrassa
- <http://www.cetemmsa.com/>

Otros:

Tiendas de textiles: Ribes y Casals y Stocks Textiles: C/Tànger 46
Museo del Disseny DHUB
Materfad

CV

Raquel Llaberia

Los intereses de Raquel se basan en las fronteras entre las disciplinas de diseño de producto y de moda.

Estudió el Grado en Diseño de Producto entre Barcelona (Elisava, Escuela Universitaria de Diseño e

Ingeniería de Barcelona) y San Francisco (California College of the Arts). En septiembre de 2013, co-fundó HUNCH Office, una oficina de diseño y experimentación establecida en Barcelona, con la que

trabajó en todo el mundo, combinando la creación de colecciones de moda con diseño de producto, tecnología de vestir y servicios de investigación y consultoría textil.

El equipo de HUNCH Office trabajó para empresas como Adidas, Ogilvy Public Relations, Studio Banana o Unicef y ha colaborado con instituciones y organizaciones como DHUB (Museo del Diseño de Barcelona), Embajada de los Países Bajos, Centro Tecnológico Eurecat o Materfad Centro de Materiales entre otros.

Hace un año el estudio decidió cerrar y actualmente trabaja como diseñadora freelance para otras marcas, combinado sus colaboraciones con la docencia en el IED Barcelona en el área de Design y Moda, y también en Elisava.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Proyecto
ASIGNATURA	Proyecto Interdisciplinar
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º Título Superior en Diseño + Business Design
DOCENTE	Horge Pérez

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4 ECTS

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
 G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
 G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
 G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
 G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
 T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
 T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
 T10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Estudiar y resolver proyectos de diseño desde una perspectiva interdisciplinaria y práctica de procesos de trabajo en equipos interdisciplinarios.
 Adquirir la capacidad de llegar de una idea a su caracterización formal
 Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles.
 Adquirir la capacidad de análisis a través de la parte visual de los proyectos y de la comunicación
 Aprender a trabajar específicamente dentro de un marco de influencias como pueden ser: clientes, proveedores, colaboradores en cada proyecto.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

El mundo de la gafa inició en Florencia en el siglo XIII, cómo una necesidad humana, durante los siglos nos ha acompañado, convirtiéndose en un objeto multidisciplinar: por un lado es un objeto que “nos cura” y por tanto está involucrado un óptico optometrista, por otro lado es un objeto producido en masa pero que debe permitir personalizarlo individualmente, por lo que a nivel de diseño industrial e ingeniería de la producción es muy complejo; y para terminar es un accesorio que en los últimos años se ha convertido en moda y al cual le influencia las tendencias, todo ello ha hecho que visualmente haya adquirido un gran valor y por tanto las gráficas que se aplican sobre ellas sean infinitas.

El curso propone explorar qué gama de productos podríamos crear para usuarios concretos, trabajando por un lado las necesidades del usuario concreto y por otro, trasladarlas a una posible producción de edición limitada a través de la fabricación digital

El proyecto consistirá en iniciar un proceso de investigación y experimentación para desarrollar propuestas innovadoras a los diferentes usuarios y adaptar nuestro diseño a los procesos de producción de los FAB LABs.

Como resultado, los alumnos en grupos de dos personas, desarrollarán un proyecto concreto para un tipo de usuario específico,

donde el hecho de entender en profundidad el usuario y todas sus connotaciones jugará un papel determinante en el diseño y desarrollo del mismo, obteniendo un modelo a escala real 1:1.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.

Técnicas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.

Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño interdisciplinarios.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1:

Presentación del proyecto. Elección de equipo y de usuario.

Sesión 2:

Corrección: Moodboard inspiración, y entrevistas con nuestro usuario definición del propio brief que se quiere realizar + productos competencia parecidos + bocetos de interacción del usuario (storyboard)

Sesión 3:

Corrección: Cierre Moodboard / Color & Trim + Bocetos iniciales

Sesión 4: con Francesco (Maker Lab)

maquetas de papel (de 2D a 3D).

Sesión 5 :

Presentación Intermedia y feedback. Co-brief + Moodboard + Color & Trim + Storyboard de uso + Competencia + Key sketch

Sesión 6:

Implementación de las correcciones sobre el feedback y inicio del desarrollo del producto final con un prototipo a escala real volumétrico.

Sesión 7:

Desarrollo del producto, propuesta de presentación final y corrección.

Sesión 8 : con Francesco (Maker Lab)

Desarrollo prototipo final (prototipo físico real en escala 1:1)

Sesión 9:

Pre-presentación final. (Presentación previa a la final). Preparación Foto de gafa con usuario elegido

Sesión 10:

Presentación final del proyecto con prototipo a escala real 1:1.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Sketchbook (+ ejercicios parciales individuales) 40%
Proyecto Final (grupal) 60%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR

Sketchbook (individual por cada alumno)

El sketchbook es un libro A4 con tapa dura o blanda, o hojas sueltas encuadradas, donde el alumno guarda todo lo relevante a su proceso creativo. OJO: el sketchbook es un lugar de trabajo, pero todo tiene que tener un estilo y estética. Tiene que ser algo que queremos seguir mirando una y otra vez. Debe incluir:

- investigación visual del concepto
- investigación de la competencia, marca, target, etc.
- texturas y materiales, etc.
- color
- moodboard
- fotos del proceso creativo
- organización visual del proceso
- impresiones pegadas de todos los ejercicios y presentaciones, con anotaciones de los feedbacks
- bocetos de las ideas (dibujos a mano, collage, planos)
- documentación del todo el proceso de prototipos, muestras, etc.

El **proyecto** en grupo se tiene que entregar en un formato A4, (impresión doble cara, con papel de buena calidad) donde el equipo presenta el proyecto en su totalidad. Además, se deberá entregar en A4 en .pdf

1. Texto del concepto, en versión 50 palabras y 200 palabras.
2. Moodboard con imágenes y colores
3. Diary. Una selección de lo mejor del sketchbook (**editado y maquetado**). La selección debe reflejar el trabajo hecho en los sketchbooks de todos los miembros del equipo.
4. Descripción del usuario en versión 50 palabras y 200 palabras
5. Fotos desarrollo maquetas de papel, materiales rígidos y volumétricas.
6. Planos del producto con acotaciones, y/o 3D
7. Key Sketches de las propuestas finales (3 en total)
8. Detalles formales (3 en total)
9. Fotos de los prototipo final con usuario.
10. 2 fotos sobre fondo blanco + 1 foto live

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Capacidad de análisis: calidad y rigurosidad en la selección de las fuentes de información
2. Proceso de trabajo: coherencia y constancia en el proceso de trabajo
3. Capacidad de experimentación: adecuación en la utilización de materiales, técnicas y Recursos centrados en su usuario
4. Comunicación visual: claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Los estudiantes traerán materiales de investigación según se les vaya pidiendo durante las clases y son:

- Sketchbook
- Hojas de papel, cartulina y otros materiales blandos y semiblandos
- Cutting Mat
- Pegamento
- Video / audio / fotografía

Los estudiantes deberán proporcionar muestras de materiales para su producto.

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

El estudiante tendrá la opción de volver a hacer la presentación final entregando lo mismo que se requería para la entrega final, en caso de que el primer intento de presentación no cumpla los requisitos finales de las áreas cubiertas en clase.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- THE TREND FORECASTER'S HANDBOOK. Martin Raymond. Birkhauser.
- TACTILE: HIGH TOUCH VISUALS de Sven Ehmann, M. Hubner, Robert Klanten. EdDgv; 2007; Inglés; ISBN-10: 3899552326
- TU MUNDO EN UNA SERVILLETA. RESOLVER PROBLEMAS Y VENDER IDEAS MEDIANTE DIBUJOS de ROAM,DAN. Ed: GESTION 2000 S.A,EDICIONES; 2010. ISBN-978-84-9875-062-1

Páginas Web:

- <http://Wgsn.com>
- <http://www.trendtablet.com>
- <http://imasedlab.com/portfolio/nora-signs/>
- https://www.canva.com/es_es
- <http://www.visualcomplexity.com/vc/>

Otros:

Museo del Disseny DHUB - Materfad

CV Horge Pérez

Europeo, nacido en Madrid, se licenció en Diseño de Interiores en el IED de Madrid y realizó un Master en Diseño Industrial en el IED Milán. Esto le llevará a trabajar en Fabrica, Centro Innovación sobre la comunicación de Benetton, dirigido por Oliviero Toscani. De este periodo cabe destacar la creación de las tiendas de la marca "Playlife", la exposición en el EUR de Roma y la producción de objetos como la "Nomad bag".

Posteriormente fue promocionado como Design Manager para eventos del grupo Benetton Sport (que reunía las marcas Nordica, Killer Loop, Prince, Roller Blade y Playlife), para Europa.

Ha recibido premios como "Joven diseñador español" en el 2004, premio bienal, concedido por el Ministerio de Cultura de España a los mejores diez diseñadores menores de 30 años. En esta época realizó el Master en Design Management en la EOI.

En los últimos años ha creado en el Instituto Europeo de Design de Barcelona, el I+ED LAB (Investigación + Educación). El centro realiza proyectos de innovación multidisciplinar uniendo el mundo universitario con Start-ups, entes públicos y Pymes, llevando al mercado varios proyectos creados por estudiantes como la Volta motorbike, la PSI parada solar, y colaborando con Roca, BMW, Revlon.

Siempre acompañando su trayectoria didáctica, crea proyectos profesionales multidisciplinares con su estudio (www.funlab.es) que abarcan todo el espectro dimensional del diseño.

La obra de Horge Pérez ha sido publicada en revistas de gran prestigio en el ámbito del diseño como Ottagono, L'architettura, Domus, Abitare, Design week, Experimenta, El país- EPS, Neo2, entre otras. Dentro de sus exposiciones cabe resaltar "Air" en el Museo de las Artes Decorativas (Suiza) y "Offjctes, objetos del siglo XXI" llevada a cabo por el Disseny Hub Barcelona, donde su "Nomad bag" ya hace parte de las colecciones permanentes.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Project Communication for Product I – Module IN TRANSIT
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Román Bianco

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.
T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.
G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.
G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.
EDP10. Produce and communicate appropriate information regarding production.
EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

1. MODULE SUMMARY

- How to present: course report, digital support and oral presentation.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Analyse and filter information: select work focuses.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

2. SUBJECT SUMMARY

This course is aimed at developing design communication skills as a means of expressing the student's work and his/her creative thinking.

The course focuses on the use of Photoshop, Illustrator and InDesign as a communication language for presentations.

It is about the development of a series of techniques in the field of "object" presentations, art

direction and storytelling.

Since students must have acquired a higher level of communication at this point, we will use the tools as a means for them to express the creative content of their ideas as well as put strategies in place that will test and communicate effectively their way of thinking.

Taking into account the experience acquired to date, students will have to be agile enough to generate a higher quality of "concepts" and be able to visualize their projects with better level of clarity.

We will also develop different exercises for students to feed the creative "eye" so that they can make more precise interpretations and acquire greater sensitivity.

This will help generate a deeper and stronger creative discourse to defend their projects.

As creatives, we know that the design process does not involve only one person and this is a reminder that without communication there is no design.

The course aims to empower students to focus on this constant search for a professional identity that we have to have as designers.

This will allow them to communicate their ideas effectively from what makes them unique: themselves and their own way of seeing the world.

3. LEARNING OUTCOMES

- Acquisition of tools to present, both digitally and orally, the entire design process.
- Application of representation and presentation techniques for the complete definition and communication of Design, both towards its understanding and acceptance.
- Digital technology for the presentation and communication of the project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Session 01 - Introduction

- . Presentation on Movement + Communication
- . Exercise A: Quick Digital Presentation in 16:9 Format (¿What does In-Transit mean to you?)

Session 02 - Branding & Graphics Applied to Products

- . Presentation on Branding & Graphics applied to Products
- . Exercise B: Art Direction. 1 Form, 1 Image, 1 Word, 1 Colour. (Curation Exercise)

Session 03 - Color & Movement

- . Presentation on Color & Movement
- . Exercise C: Color & Movement (Gradients & Transitions of Color)

Session 04 - Typography & Movement

- . Presentation on Typography and Movement

. Exercise D: Typography & Movement (Letter Transformation for wordmarks & logotypes)

Session 05 - Infographics 1

- . Presentation on Composition & Layouts
 - . Tutorials in AI - Part 1
 - . Exercise E: Simple Infographics
- Grupo de 2

Session 06 - Infographics 2

- . Tutorials in AI - Part 2
 - . Exercise F: Complex Infographics
- Grupo de 2

Session 07 - Photography & Movement

- . Presentation on Photography & Movement
- . Photoshop Tutorials on Image Edition & Movement
- . Exercise G: Create a Moving Photo in Photoshop

Session 08 - Presentation Design

- . Presentation on Presentation Design & Visual Narrative
- . InDesign Tutorials in Digital Presentation
- . Exercise H: Presentation Template

Session 09 - Final Presentation (Animated)

- . Tutorials in Keynote - Part 1
- . Exercise I: Final Presentation

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

EXERCISE A – Presentation Intro InTrànsit / **5%**
EXERCISE B – Art Direction / **5%**
EXERCISE C – Color & Movement / **10%**
EXERCISE D – Typography & Movement / **10%**
EXERCISE E – Infographics 1 / **15%**
EXERCISE F – Infographics 2 / **15%**
EXERCISE G – Photo & Movement / **10%**
EXERCISE H + I - Final Presentation / **30%**

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result	10	
Excellent: approaching a professional level		9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent		7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9	
Poor: Weak, marginal suspended		4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9	

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Session 02 – Exercise A – Presentation Intro InTrànsit (Digital 16:9)

Session 03 – Exercise B – Art Direction (1 Form, 1 Image, 1 Word, 1 Colour)

Session 04 – Exercise C – Color & Movement (Transitions & Selected Gamma of Colors)

Session 05 – Exercise D – Typography & Movement (Letter Transformation for Wordmarks & Logos)

Session 06 – Exercise E – Infographics 1 (Simple Informational Diagram in Vector format)

Session 07 – Exercise F – Infographics 2 (Simple Informational Diagram in Vector format)

Session 08 – Exercise G – Photo & Movement (Artboard in PSD + JPEG)

Session 09 – Final Presentation (Format 16:9 including final content. EG. Story, Concept, Video, Sketches, Final development, Detailed Description)

EVALUATION CRITERIA

A / Visual communication

Clarity and congruence in the selection and / or creation of visual communication elements.

B / Innovation Skills

Occurrence in the generation of ideas and formal validity of the proposals.

C / Work Process

Consistency and consistency in the work process.

D / Oral and / or Written Communication

Accuracy in the application of vocabulary and language.

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

IED: Computer Room (preferably MAC)

Students: USB Memory Stick or Hard Disk.

7. RETAKE CONTENT JUNE

The retake consists of two parts:

Part 1 - Exercises of the course. Students must present all the exercises we have done during

the course that will be evaluated in the same way as the average of the final grade.
The percentage of this part will be **75% of the final grade.**

Part 2 - Exam. Students will have to undertake an exam that will last **2,5h**. They will be asked to develop an exercise during this time in class.

The percentage of this part will be **25% of the final grade.**

The final grade for the retake will not exceed **7.5.**

BIBLIOGRAPHY

Hara, Kenya. *Designing Design*. Zurich: Lars Müller Publishers. 2014

Sahara, Timothy. *Diseñar con y sin reticula*. Barcelona: Gustavo Gili. 2004

Wang, Shaoqiang. *Imprint - Innovative book and promo design*. Barcelona: Promopress. 2011

Caldwell, Cath and Zappaterra, Yolanda. *Diseño Editorial*. Periodicos y Revistas. Barcelona: Gustavo Gili. 2014

Harris, Ambrose. *Impresión y Acabados*. Barcelona: Parramon. 2015

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Two Wheels Project
SEMESTER (1-8)	5th
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	JOAN SABATA

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.
T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.

G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

EDP2. Solve project problems by using the appropriate methodology, skills, and procedures.

EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

1. MODULE SUMMARY

- Conceptualisation.
- Develop selected concept.
- Define product
- Knowledge and practice of design process. From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- How to prepare a brief: essential elements.

2. SUBJECT SUMMARY

Propose new products that affect, improve or generate alternatives to mobility in an airport.

3. LEARNING OUTCOMES

- Study an advanced design project based on a methodology focusing on new product innovation.
- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Design and development of new transportation systems in relation to identified needs in previous points.

4. SESSIONS AND CONTENTS

SESSION 1

Subject introduction & personal presentation.

Explanation of the main goals of the project and methodology that will be used.

Project briefing introduction.

Questions & Answers.

Creation of groups.

Research, Analysis & Conceptualization.

SESSION 2

USER & ENVIRONMENT research to understand SCENARIOS.

Data classification techniques.

Analysis and research conclusions.

Concept generation techniques.

SESSION 3

Research conclusions presentations.

Concepts presentation.

Concept to be developed selection.

Concept selection criteria.

SESSION 4

Selected concept development.

Conceptual and explanatory quick sketches.

SESSION 5

Selected concept development.

Manufacturing & assembly technical sketches.

Shape definition sketches.

SESSION 6

Presentation sketches.

Color & Trim.

3D Renders / Scale Model / Prototype.

SESSION 7

Design proposal presentation.

Improvement proposals.

Product added value.

SESSION 8

Design improvements.

3D Renders / Scale Model / Prototype

Product communication axis & strategy definition.

SESSION 9

Communication material production.
Final presentation preparation.

SESSION 10 (Nov 12th)

FINAL Presentation and project delivery.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

RESEARCH & CONCEPT – Exercise N01 – Research & Concepts - 25%

DEVELOPMENT – Exercise N02 – Design development - 50%

COMMUNICATION – Exercise N03 – Final presentation - 25%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

PDF – Research analysis & conclusions.

PDF – Different concepts sketches.

PDF – Final product design presentation.

PDF – Final presentation. Design & Product communication.

VIDEO – Product concept.

MODEL – Product scale model or prototype.

EVALUATION CRITERIA

innovation skills: Occurrence in the generation of ideas and formal validity of the proposals.

creative skills: consistency in the relationship between the idea and the final result.

problem solving: use of judgment and application of appropriate solutions to problems.

Visual communication: clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication

6. REQUIRED MATERIAL BY THE STUDENTS

Sketching material (paper, sketchbook, pencil, pen, markers...)

Personal computer – Project development & final presentation layout.

Photo / Video camera – Smartphone. Capture documentation images.

7. RETAKE CONTENT JULY

In case of failing and considering that the student attended the subject and presented all the exercises of the project.

- Redo only the failed exercises following teacher's instructions. **100%??**
- The job will be done following the Exercise Sheets received at the beginning of the module.
- In the retake appointment student will present orally the exercises and will deliver the digital documents to the teacher.

In case of failing because of a lack of attendance at the subject and/or because lack of presentation of all the exercises of the project.

- Redo ALL the exercises following teacher's instructions.
- The presentation will be done following the Exercise Sheets received at the beginning of the module.
- In the retake appointment student will present orally ALL the exercises and will deliver the digital documents to the teacher.

BIBLIOGRAPHY

Best, Kathryn. *Design Management*. Laussane: AVA Publishing, SA. 2007
Best, Kathryn. *Management del diseño*. Barcelona: Parramón Ediciones, SA. 2007
Van der Pijl, Patrik. *Design a Better Business: New Tools, Skills, and Mindset for Strategy and Innovation*. DESIGNABETTERBUSINESS.COM 2016
Osterwalder, Alexander. *Value Proposition Design*. Wiley. 2014
Roos van der Schoor, Annemiek van Boeijen, Jaap Daalhuizen, Jelle Zijlstra. *Delft Design Guide: Design strategies and methods*. BIS Publishers. 2013
AIRPORT (TV Series) – BBC (1996-2008)

CV

JOAN SABATA

Working experience

2017 / present

Freelance Designer

Design and Manage Smart Mobility projects, specially focused to electric vehicles.

2011 / 2017

Design, Brand & Strategy Manager at VOLTA Motorbikes (www.voltamotorbikes.com)

Co-founder of the company, taking care about all the questions related to design & marketing.

2002 / 2014

General Manager at ÀNIMA Barcelona (www.anima.es)

Co-founder and General Manager. Managing product design projects with international firms like Motorola, Midea, Sumec, Casals, Vieta, RBS, Tramontana,...

1999 / 2002

Freelance Designer

Teaching experience

2017 / 2018 · Interdisciplinary Project. Design 2nd degree. IED Barcelona.

2017 / 2018 · Marketing in PDP Module. Transportation Design 3rd degree. IED Barcelona.

2017 / 2018 · 3D Director at Product Modelling Master in ES Design Barcelona.

2016 / 2017 · SOLIDWORKS teacher at Design Master in ES Design.

2009 / 2010 · Final Thesis (VOLTA Motorbikes) at IED Barcelona.

2008 / 2009 · Design Management at IED Barcelona.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Lighting Project
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Oriol Guimerà

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.
T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.
G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.
G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.
G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

EDP1. Determine the final characteristics of products, services and systems in a manner that is consistent with the structural, organisational, functional, expressive and economic requirements and relationships defined in the project.
EDP2. Solve project problems by using the appropriate methodology, skills, and procedures.
EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.
EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.
EDP6. Determine the appropriate construction solutions, materials and production principles in each case.
EDP14. Understand the legal and regulatory framework governing professional activity, occupational safety and health, and intellectual and industrial property.

1. MODULE SUMMARY

- Conceptualisation.
- Develop selected concept.
- Define product.
- Develop product.
- Knowledge and practice of design process. From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.

2. SUBJECT SUMMARY

Experience with the light. Understand in a practical way how to solve emotional and functional problems. Learning of the different parts and components of a lamp and consider them to design a new one. Manufacturing of a prototype or 1:1 functional model as a solution of the functional or emotional challenge.

3. LEARNING OUTCOMES

- Create future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the present and past in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Research methods and experimentation of individual materials.
- Discover production processes to be able to manufacture a designed object.

4. SESSIONS AND CONTENTS

1. The importance of light. Types of light . Most common technologies. Lighting hardware.
2. Light and space. Group analysis of the project and the work to be done. Framing the project.
3. Preparing the brief. Topic to be develop, challenge and potential solutions.
4. Planning the research. Project proposals and ideas to solve the lighting problem..
5. Solving doubts through experience. Quick models in cardboard or other easy to manipulate materials to check light effect.
6. Why this do not work? Development and modification of the unsatisfying parts.
7. How thecnical elements will solve the project. Technical adjustments.
8. Fine tuning. With an already defined idea, modify the unsastisfying formal parts.
9. How to present. Searching a coherence between project and public presentation. Prototype and project review.
10. Delivery. Public presentation and delivery.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Critical reasoning, Research. 10%

Intermediate presentations. Sessions 3, 6 and 8. 20%

Final delivery (prototype and visual presentation) 70%

Characteristics:

Excellent: Comparable level to a professional result

Excellent: aproaching a professional level

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

Enough: Satisfactory, some weak, some good

Poor: Weak, marginal suspended

Insufficient: Clear Suspense

Grade:

10

9-9,9

7-8,9

5-6,9

4-4,9

0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

PPT Presentation ou other formats

Prototype or 1:1 fuctional model

EVALUATION CRITERIA

Coherence in critical evaluation of needs, objects and spaces.

Coherence between idea and final result.

Creativity and innovation in ideas .

Good explanation and communication of the ideas.

Correct use of techincal vocabulary.

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Light sources and technical equipment.

7. RETAKE CONTENT JUNE

Finish and/or improve the project and/or the presentation 100%

BIBLIOGRAPHY

Tanizaki, Junichiro. El elogio de la sombra. Siruela. 1994.

CV

Oriol Guimerà

Design studies

Graduado en diseño en Elisava. 1994.

Master en creación de empresas. Universitat Pompeu Fabra. 1997

Postgrado en gestión de empresas. Euncet. 1998

BA Top Up in Design. Southampton University 2012.

Professional experience

Miembro de Isao Hosoe Design. Diseñador de producto y modelista. 1996.

Arjau. Estudio propio de diseño de producto. 1998-2002.

Tactica. Estudio multidisciplinar de diseño de producto, interiores, gráfica, interactivos y medios de transporte. 2003-2008

Guimerà I Cinca. Estudio de diseño de producto y espacios efímeros. 2008-2013

Oriol Guimerà. Diseñador de estrategia de transformación empresarial, dirección artística y productos. 2014-actualidad.

Clients

Alstom. Simón Lighting. Santa&Cole. Lamp. Font Barcelona. Estiluz. Kibuc. Riera Nadeu. Catalunya Caixa. Fundación Dexeus. Rosroca. Arlex.

Premios y menciones de interés

Red Dot Design Award Winner. Dusseldorf. 2018.

Archiproduct Design Award. APA Winner. Milano. 2018

Premis Delta. Silver Delta 2018. Barcelona 2018.

Archiproduct Design Award. APA Winner. Milano 2017.

Red Dot Design Award Winner. Dusseldorf. 2016.

Maison et Objet. Paris. Best Product Special Jury Award. 2014.

Red Dot Design Award Winner. Dusseldorf. 2013.

Premis Delta. Selección finalista. Barcelona 2013 (2 productos).

Premis Delta. Selección finalista. Barcelona 2011. (2 productos).

Premis Delta. Selección finalista. Barcelona 2001.

Compasso d'Oro Adi. Milán. 1998.

Exhibitions

Desiñ. Spanish design for international companies. London e itinerante. 2012

Museu del disseny. Offjectes /Offjetos y diseños para un cambio de siglo. Barcelona 2007-2008

Expo 2005. 100% Pure Spanish Design. Aichí. 2005 e itinerante.

Centre Pompidou. Carréfour de la création. Paris 2002.

La Fábrica de Chocolate: Exposición colectiva de futuras viejas glorias. Barcelona. 2001.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Lab for Product Design I – Module IN TRANSIT
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Gerrit Jan Veldman , Jordi Cusso

IN CLASS HOURS	60
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

EDP12. Master the specific digital technology related to developing and executing product design projects.

1. MODULE SUMMARY

- Conceptualisation.
- Develop selected concept.
- Develop drawings and collective revision.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

2. SUBJECT SUMMARY

SKETCH

The Sketch course of the Transit Module seeks to further develop the product design sketching skills, improving the student's capacity of exploration and communication within the design process. Various practical exercises are realized to reinforce previously learned techniques, and to foster the ease and expression in sketching. The students is encouraged to form a personal sketch style, and extra attention is placed on the digital editing and presentation of the sketch work.

VIDEO

The subject is a combination between practical exercises and theory in order that the pupils understand the importance of the video tool their professional future. Across the viewed one of practical cases, which are analyzed together with the teacher, the pupil goes develops a visual gymnastics that help them to understand the audio-visual world. The last aim is to develop the critical sense in order to realize his their own audio-visual projects.

3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

4. SESSIONS AND CONTENTS

SKETCH

SESSION 1

Introduction & Objectives.

Speedsketch I: Time constrained expressive sketches

SESSION 2

Style development & Ideation sketching

SESSION 3

Conceptual Sketching

SESSION 4

Use and context sketches of concepts

SESSION 5

Sketching with 2D and 3D underlays

SESSION 6

Speedsketch II: Time constrained constructive sketches

Feedback session 1-5

SESSION 7

Digital editing: Color, light and shading

SESSION 8

Digital editing: Context, backgrounds, presentation

SESSION 9

Digital editing: Application of learned techniques to project presentation

SESSION 10

Final presentation

VIDEO

SESSION 1

Presentation of the subject. Analysis of practical cases. Introduction to the edition of video.

SESSION 2

Practical cases: analysis and conceptualization. Introduction to Adobe Premiere.

SESSION 3

Practical cases: analysis and conceptualization.

SESSION 4

Tools for the development and the materialization of an audio-visual piece. How to convert a concept into images?

SESSION 5

Presentation of the ideas: simulation of a professional environment to present and to defend their proposals. Introduction to the postproduction of the audio-visual image.

SESSION 6

Tutorship. Practical cases: analysis of the use of the sound of an audio-visual piece.

SESSION 7

Presentation of the work: Observation, shooter by the pupils.

SESSION 8

Supervision and feedback of the exercises.

SESSION 9

Working at the classroom with the teacher.

SESSION 10 -

Presentation of the final works.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

SKETCH

Handover 1st half of module 50%

Handover 2nd half of module 50%

VIDEO

Exam 40%

Observation 30%

In class presentations 30%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result	10	
Excellent: approaching a professional level		9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent		7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9	
Poor: Weak, marginal suspended		4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9	

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

SKETCH

Physical and digital dossier corresponding to sessions 1-4.

Physical and digital dossier corresponding to sessions 5 -10 + project related sketches.

VIDEO

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Text comment

Project

Moodboard

EVALUATION CRITERIA

SKETCH

- The use of appropriate materials, techniques and resources
- Clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication

VIDEO

- Coherence in the critical assessment of needs, artifacts, spaces
- Occurrence in the generation of ideas and formal validity of the proposals
- Consistency in the relationship between the idea and the final result
- Use of judgment and application of appropriate solutions to problems

SKETCH

For the recovery the same handover is demanded as in the original course, with corrections, replacements and additions to insufficient and or missing works.

VIDEO

Delivery of all the works realized in the Labs

Moodboard and a NEW movie (at least 30 seconds) that transmits the concept in transit, related to the concept that each student has chosen.

BIBLIOGRAPHY

SKETCH

Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Drawing Techniques for Product Designers*. Amsterdam: BIS publishers. 2007.

Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, The Basics*. Amsterdam: BIS publishers. 2011.

Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS publishers. 2014.

Hlavács, George. *The exceptionally Simple Theory of Sketching* Amsterdam: BIS publishers. 2013.

Olofsson, Erik; Sjöln, Klara. *Design Sketching*. Klippan, Keeos Design Books AB. 2005

Henry, Kevin. *Drawing for Product Designers*. London: Lawrence King Publishing. 2012.

Huber, Luki; Veldman, Gerrit Jan. *Manual Thinking, la herramienta para gestionar el trabajo creativo en equipo*. Barcelona: Empresa Activa.

VIDEO

Arden, Paul. *Usted puede ser lo bueno que quiera ser*. NYC: Phaidon. 2005.

Berger, John. *Modos de ver*. BCN. GG. 2017

Gubern, Román. *Historia del cine*. BCN. Anagrama. 2016.

Vogler, Christpher. *The writer's journey: [Mythic Structure for Writers](#)*
EEUU: Michael Wiese Productions 1992.

Campbell, Joseph. *The hero with thousand faces*. 1949.

CV

Gerrit Jan Veldman

After studying Industrial Design Engineering at the Technological University of Delft (NL), Gerrit Jan Veldman (Leicester, UK, 1983) changed the Netherlands for Spain to integrate in the product design studio of Luki Huber, whom he got acquainted with during a semester spend in EINA, School of Art & Design in Barcelona. Coinciding with the conclusion of his studies, Gerrit Jan was rewarded with a 2nd price for the annual design competition of Hema (NL) on sustainable design.

From this point onward, he has been collaborating with Luki Huber on the realization of products for clients such as Lékué, Neurek and Plastisan. The studio places a special emphasis on the implication of their clients in the creative process of product development. As a result of the search for the improvement of managing such creative teamwork, they created Manual Thinking, a self launched brand under which the studio offers materials, workshops and the design of workspaces. In this framework, Gerrit Jan has facilitated many workshops in different countries, and is co-author of the Manual Thinking book, published in 2015 and currently translated into 4 languages.

www.lukihuber.com

www.manualthinking.com

Jordi Cussó

Born in Barcelona on August 22, 1978, Jordi Cussó is Licensed in Audio-visual Communication. HE directs music videos and commercials which have given him the opportunity to be present at different international festivals.

He has worked for brands like Bosch, Adidas, United Hands, and with agencies like TBWA, McCann, Ms. Rushmore, D6.

www.jordicusso.com

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Lab for Product Design I_3D
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Affonso Orciuoli, Nerea Tascón, Francisco Tomey

IN CLASS HOURS	60
TOTAL HOURS	300
CREDITS	12

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

EDP12. Master the specific digital technology related to developing and executing product design projects.

1. MODULE SUMMARY

Conceptualisation.
Develop selected concept.
Develop drawings and collective revision.
Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
Sketches, models, 3D and other tools of representation.

2. SUBJECT SUMMARY

The aim of the course is to provide the appropriate training so that students can develop projects using digital manufacturing, from a point of view that combines creativity and technology.

Technology course objective:

This course brings together art and technology and the concept of interaction design related to light is presented to the students. The aim is to inspire designers to create interactive projects applying technology as a differentiating element.

3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Class 1: presentation of the subject, conference "Digital Fabrication"
Class 2: reviewing rhino3d: 1st exercise: 3D object development. This exercise must be delivered on the same day.
Class 3: 2nd exercise: development of a lamp for 3dprinter. Work in teams of maximum 3 people
How a 3dprinter FDM works
Class 4: corrections exercise 2 lamp 3dprinter
Class 5: 3rd exercise: development of a lamp for the laser machine. Work in teams of maximum 3 people
How a laser machine works
Class 6: corrections exercise 3 (laser lamp)
Class 7: 4th year: development of a plywood texture for the CNC
How a CNC machine works
Class 8: correction of exercise 4 (CNC)
Class 9: presentation of the 3 digital fabrication exercises

Technology classes:

Class 10 Introduction. Technology applied to Design. Open Hardware: Arduino.
Class 11 Introduction to programming. Arduino basics. Inputs and Outputs
Class 12 Arduino applied to lighting design: Leds, RGB, use of relays.
Class 13 Advanced lighting design: EL Wire, Neopixel
Class 14 Arduino visual programming tools. Use of Firmata protocol. Advanced interaction applied to Lighting
Class 15 Technology Project: Tutoring session

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Class exercises (10%)
3dprint Project (30%)
laser Project (30%)
CNC Project (30%)

Technology:
Class exercise (30%)
Infographic (70%)

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Oral and visual Presentation PPT or other formats

Printed (DIN A3)

Materialized projects (laser, CNC and / or 3dprinter) All the printed documentation has to be sent also by e-mail, as well as all the files * 3dm or * dxf

Technology:

Arduino Infographic document has to be sent by email or printed.

Research summary of the concepts related to technology applied to design learnt by the student during the course. This document has to be sent by email or printed.

EVALUATION CRITERIA

neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation

Systems

coherence and consistency in the working process

Technology evaluation criteria:

clarity and coherence in the explanation of ideas

coherence and consistency in the work process

Adequacy in the use of materials, techniques and resources

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Computers with Windows system and Rhinoceros, RhinoCAM and Repetier. Internet access. It is recommended that students have Rhino and Repetier installed on their personal computers.

Technology:

Arduino basic kit

Computers ready to use including the software:

- Arduino
- Rhinoceros
- Grasshopper
- Firefly.
-

Internet access.

It is recommended that students have Arduino and Rhino installed on their personal computers.

7. RETAKE CONTENT JUNE

Resubmit the dossier following the teacher's instructions on the last day of class.

Technology:

Resubmit the infographic document and the research summary.

BIBLIOGRAPHY

Catálogo, *Architectures non Standard*, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 2003.

Iwamoto, Lisa, *Digital Fabrications, Architectural and Material Techniques*, Princeton Architectural Press, New York, 2009.

Kolarevic, Branko, *Architecture in the Digital Age, Design and Manufacturing*, Taylor and Francis, New York, 2003.

Kolarevic, Branko and Klinger, Kevin, *Manufacturing Material Effects, Rethinking Design and Making in Architecture*, Taylor and Francis, New York, 2008.

Ortega, Lluís; *El diseñador total, autoría en la arquitectura de la época posdigital*, Puente Editores, Barcelona 2017.

Sennett, Richard, *El artesano*. Anagrama, Barcelona 2009.

Steele, James, *Arquitectura y Revolución Digital*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001

Pottmann, Helmut... [et al.], *Architectural Geometry*, Bentley Institute Press, Pennsylvania, 2007.

Banzi, M. *Make: Getting Started with Arduino*. 2014

Boxall, J. *Arduino Workshop*. No Starch Press. 2013

Margolis, M. *Arduino Cookbook*. O'Reilly Media. 2011

Igoe, T., *Making things talk*. 2007

CV

Affonso Orciuoli (São Paulo, 1966)

Architect by FAU Mackenzie (São Paulo), Master of the Escola Técnica Superior d'Arquitectura (Universitat Politècnica de Catalunya). He is a teacher, blogger, lecturer, entrepreneur and researcher on new technologies applied to digital design and manufacturing. Professor at the School of Architecture, Universitat Internacional de Catalunya (UIC) and at the Istituto Europeo di Design - Barcelona. PhD Candidate for School of Architecture - UIC.

He dedicates himself to the digital fabrication, the programming of G-code for milling machines and 3dprinters, computational geometry and to teach a new craft, which he calls "digital craftsmanship."

Nerea T. Ruiz (Spain, 1985)

Industrial Engineer and Project Manager. She is an expert in robotics and electronics, advanced manufacturing and Industry 4.0. She has been working in several industries, such as the Automotive Industry, the Creative Industry and Fashion Industry, integrating technology and providing advanced engineering solutions to customers.

She bridges the gap between technology and the arts, providing support for artists, researches and technology companies worldwide, integrating innovation and research concepts with the industry. As a disruptive innovator she has collaborated for years in different laboratories such

Hangar and Fablab Network of MIT. Her projects are based on innovation, sustainability, arts and technology.

Nerea has been teaching masterclasses and workshops around the world for more than 18 years. Lecturer at IED (Istituto Europeo di Design) and SAE Institute teaching Music Business and Audio Engineering.

European Union HORIZON 2020 Mentor at WEAR Sustain and WORTH Partnership Project, both related to the Future of the Fashion Industry.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Lab for Product Design I_3D
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Affonso Orciuoli, Nerea Tascón, Francisco Tomey

IN CLASS HOURS	60
TOTAL HOURS	300
CREDITS	12

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

EDP12. Master the specific digital technology related to developing and executing product design projects.

1. MODULE SUMMARY

Conceptualisation.
Develop selected concept.
Develop drawings and collective revision.
Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
Sketches, models, 3D and other tools of representation.

2. SUBJECT SUMMARY

The aim of the course is to provide the appropriate training so that students can develop projects using digital manufacturing, from a point of view that combines creativity and technology.

Technology course objective:

This course brings together art and technology and the concept of interaction design related to light is presented to the students. The aim is to inspire designers to create interactive projects applying technology as a differentiating element.

3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Class 1: presentation of the subject, conference "Digital Fabrication"
Class 2: reviewing rhino3d: 1st exercise: 3D object development. This exercise must be delivered on the same day.
Class 3: 2nd exercise: development of a lamp for 3dprinter. Work in teams of maximum 3 people
How a 3dprinter FDM works
Class 4: corrections exercise 2 lamp 3dprinter
Class 5: 3rd exercise: development of a lamp for the laser machine. Work in teams of maximum 3 people
How a laser machine works
Class 6: corrections exercise 3 (laser lamp)
Class 7: 4th year: development of a plywood texture for the CNC
How a CNC machine works
Class 8: correction of exercise 4 (CNC)
Class 9: presentation of the 3 digital fabrication exercises

Technology classes:

Class 10 Introduction. Technology applied to Design. Open Hardware: Arduino.
Class 11 Introduction to programming. Arduino basics. Inputs and Outputs
Class 12 Arduino applied to lighting design: Leds, RGB, use of relays.
Class 13 Advanced lighting design: EL Wire, Neopixel
Class 14 Arduino visual programming tools. Use of Firmata protocol. Advanced interaction applied to Lighting
Class 15 Technology Project: Tutoring session

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Class exercises (10%)

3dprint Project (30%)

laser Project (30%)

CNC Project (30%)

Technology:

Class exercise (30%)

Infographic (70%)

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Oral and visual Presentation PPT or other formats

Printed (DIN A3)

Materialized projects (laser, CNC and / or 3dprinter) All the printed documentation has to be sent also by e-mail, as well as all the files * 3dm or * dxf

Technology:

Arduino Infographic document has to be sent by email or printed.

Research summary of the concepts related to technology applied to design learnt by the student during the course. This document has to be sent by email or printed.

EVALUATION CRITERIA

neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation

Systems

coherence and consistency in the working process

Technology evaluation criteria:

clarity and coherence in the explanation of ideas

coherence and consistency in the work process

Adequacy in the use of materials, techniques and resources

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Computers with Windows system and Rhinoceros, RhinoCAM and Repetier. Internet access. It is recommended that students have Rhino and Repetier installed on their personal computers.

Technology:

Arduino basic kit

Computers ready to use including the software:

- Arduino
- Rhinoceros
- Grasshopper
- Firefly.
-

Internet access.

It is recommended that students have Arduino and Rhino installed on their personal computers.

7. RETAKE CONTENT JUNE

Resubmit the dossier following the teacher's instructions on the last day of class.

Technology

Resubmit the infographic document and the research summary.

BIBLIOGRAPHY

Catálogo, *Architectures non Standard*, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 2003.

Iwamoto, Lisa, *Digital Fabrications, Architectural and Material Techniques*, Princeton Architectural Press, New York, 2009.

Kolarevic, Branko, *Architecture in the Digital Age, Design and Manufacturing*, Taylor and Francis, New York, 2003.

Kolarevic, Branko and Klinger, Kevin, *Manufacturing Material Effects, Rethinking Design and Making in Architecture*, Taylor and Francis, New York, 2008.

Ortega, Lluís; *El diseñador total, autoría en la arquitectura de la época posdigital*, Puente Editores, Barcelona 2017.

Sennett, Richard, *El artesano*. Anagrama, Barcelona 2009.

Steele, James, *Arquitectura y Revolución Digital*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001

Pottmann, Helmut... [et al.], *Architectural Geometry*, Bentley Institute Press, Pennsylvania, 2007.

Banzi, M. *Make: Getting Started with Arduino*. 2014

Boxall, J. *Arduino Workshop*. No Starch Press. 2013

Margolis, M. *Arduino Cookbook*. O'Reilly Media. 2011

Igoe, T., *Making things talk*. 2007

CV

Afonso Orciuoli (São Paulo, 1966)

Architect by FAU Mackenzie (São Paulo), Master of the Escola Técnica Superior d'Arquitectura (Universitat Politècnica de Catalunya). He is a teacher, blogger, lecturer, entrepreneur and researcher on new technologies applied to digital design and manufacturing. Professor at the School of Architecture, Universitat Internacional de Catalunya (UIC) and at the Istituto Europeo di Design - Barcelona. PhD Candidate for School of Architecture - UIC.

He dedicates himself to the digital fabrication, the programming of G-code for milling machines and 3dprinters, computational geometry and to teach a new craft, which he calls "digital craftsmanship."

Nerea T. Ruiz (Spain, 1985)

Industrial Engineer and Project Manager. She is an expert in robotics and electronics, advanced manufacturing and Industry 4.0. She has been working in several industries, such as the

Automotive Industry, the Creative Industry and Fashion Industry, integrating technology and providing advanced engineering solutions to customers.

She bridges the gap between technology and the arts, providing support for artists, researches and technology companies worldwide, integrating innovation and research concepts with the industry. As a disruptive innovator she has collaborated for years in different laboratories such as Hangar and Fablab Network of MIT. Her projects are based on innovation, sustainability, arts and technology.

Nerea has been teaching masterclasses and workshops around the world for more than 18 years. Lecturer at IED (Istituto Europeo di Design) and SAE Institute teaching Music Business and Audio Engineering.

European Union HORIZON 2020 Mentor at WEAR Sustain and WORTH Partnership Project, both related to the Future of the Fashion Industry.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Lab for Product
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Francisco Tomey

IN CLASS HOURS	15
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.
T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.

G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

EDP1. Determine the final characteristics of products, services and systems in a manner that is consistent with the structural, organisational, functional, expressive and economic requirements and relationships defined in the project.

EDP2. Solve project problems by using the appropriate methodology, skills, and procedures.

EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP6. Determine the appropriate construction solutions, materials and production principles in each case.

EDP14. Understand the legal and regulatory framework governing professional activity, occupational safety and health, and intellectual and industrial property.

1. MODULE SUMMARY

- Conceptualisation.
- Develop selected concept.
- Define product.
- Develop product.
- Knowledge and practice of design process. From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.

2. SUBJECT SUMMARY

This workshop pretend that the student get a basic introduction to metal as material in the industry. We will see its generalities, the main alloys, common uses and commercial presentations. We will talk about metalworking and we will mention some of the different technological processes for its manipulation. Practices of union between pieces and the necessary tools for it will be practiced. Finally, the student will use the knowledge acquired in the workshop to perform a practical exercise.

3. LEARNING OUTCOMES

- Create future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the present and past in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Research methods and experimentation of individual materials.
- Discover production processes to be able to manufacture a designed object.

4. SESSIONS AND CONTENTS

- 1.- Theoretical class - Generalities of metals, industrial metals and alloys. Introduction to metalworking, forming, cutting and joining of metal parts.
- 2.- Practical class - Beginning of practical exercise. Review of selected product plans. Session about cutting, bending and welding of rods.
- 3.- Practical class - Cutting, bending and welding rods.
- 4.- Practical class - Placing putty, sanding, priming and painting final product.
- 5.- Practical class and final presentation - Delivery of practical exercise and session of comments about the module.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Partial advance of practical exercise 30%
Final Project presentation 70%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

- Final delivery must include:
- 1 A4 with technical drawings about the product selected (Scale 1/5).
 - 1 A4 with 2 photos (real & wireframe) in white background, with the same position, angle and light. In case it is an own design, a render will be required.
 - 1 A4 with a text, that will has at least 400 words about the workshop and explaining what material and what processes you would have used to make the same object but with a piece of metal sheet (grammar, orthography, scketches & infography will be considered)

EVALUATION CRITERIA

- Coherence and consistency in the work process.
- Neatness and coherence in the application of graphic codes and in the use of representation systems.
- Clarity and congruence in the selection and / or creation of visual communication elements

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

- On the student's side:
- Sketchbook
 - DINA4 papers
 - Pencils, rulers, squares and bevel, protractor, fine point Sharpie marker (red color)
 - 2 round steel rods 3mm x 1m
 - 1 package of Electrodes of 1.6mm
- On the part of the IED:
- Vise
 - Circular saw
 - Grinders
 - Files
 - Arc saws
 - MMA welding machine
 - 1 package of Electrodes of 1.6mm
 - Sergeants
 - Metal rulers and squares

7. RETAKE CONTENT JUNE

Partial advance of a new project 30%
Final Project presentation 70%

BIBLIOGRAPHY

Lajtin, Yu.M. “*Metalografía y tratamiento térmico de los metales*”. Moscú: MIR Editorial. 1973.

Guliaev, A.P. “*Metalografía Tomo I y II*”. Moscú: MIR Editorial. 1990.

Orozco Roldán, Francisco Ramón; López Gálvez, Cristobal. “*Trazado, corte y conformado*”. Madrid: Editorial Paraninfo. 2013.

Fernandez, Juan José. “*Diccionario de mecánica y estructuras metálicas*”. Barcelona: CEAC. 2009.

Hirata, Koichi. “Elementary knowledge of Metalworking”. 2002. [Consulta: 31 de octubre del 2017].
Disponible en: https://www.nmri.go.jp/eng/khirata/metalwork/index_e.html

Lastarria, Washington. “Introducción a la Metalurgia General”. 1892. [Consulta: 25 de septiembre del 2017]. Disponible en: <http://www.cec.uchile.cl/~bibliofcm3/sites/default/files/249-270.pdf>

CV

FRANCISCO TOMEY

"Civil Engineer / designer with experience on development of constructive details, product design & ephemeral installations"

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Computer tools for Product Design I
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Pau Ros

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	50
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.
T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.
G10. Be capable of adapting to changes and industrial technological evolution.
G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDI9. Adapt methodology and proposals to the technological and industrial evolution of the sector.
EDI10. Learn about the technological resources of communication and their application to interior design.
EDI11. Master the specific digital technology related to developing and executing interior design projects.
EDI12. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which interior design is developed.

1. MODULE SUMMARY

- Develop drawings and collective revision.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

2. SUBJECT SUMMARY

Theoretical / practical course in which digital tools will be taught to communicate an idea or concept and knowledge of digital manufacturing for the development of designs, models or prototypes, together with the possibility of making those prototypes or some of their parts with the machine numerical control or 3D printer of the school.

3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.
- Digital technology for presenting and communicating a project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

SESIÓN 1 Introduction and summary of contents.

SESIÓN 2 Refresh contents of the last viewed course

SESIÓN 3 Advanced 3d modelling I: Use advanced surfacing techniques.

- Ex 001_Nike Bottle.

SESIÓN 4 Advanced 3d modelling II: Construction of details using advanced modelling tools.

- Ex 001_Nike Bottle II.

SESIÓN 5 Evaluation tools: Curvature Graph and Drafting Analysis, Environment Maps and Zebra. Curvature continuity. Edge Tools. Point Set Deviation

Advanced Rendering techniques: Mapping and rendering complex materials.

-Ex 001_Nike Bottle III

SESIÓN 6 Studio photography: Understanding photography studio setup. Different illumination methods. Class could be in the IED Photo Studio.

1. Presentation on Class. Every student must present their

SESIÓN 7 Free form organic modelling: Modelling a shoe using free form modelling tools.

Ex 002_Adidas Sneakers

SESIÓN 8 Free form organic modelling:

Ex 002_Adidas Sneakers

SESIÓN 9 The classes from 9 till the end 12, will be focused on Lighting project developing last exercise. Being an individual project, it will depend on each situation. The student should talk to the teachers in each case.

SESIÓN 10 Lighting project I:

SESIÓN 11 Moulding Project I (3d model must be finished)

SESIÓN 12 Moulding Project I (correction and final renderings)

SESIÓN 13 Final Presentation

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Exercises - Nike Bottle, Shoe (50%)

Final Presentation – Lighting Project (50%)

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

- Advertising poster A3 and digital presentation of 5 slides with the explanation of the project.
- Dossier with detailed technical drawings.
- 3D files (Rhino and STL)
- Prototype

A digital copy of all the works must be delivered in a folder with the following name per student.

3prod_en_computertools_name_yyyymmdd

EVALUATION CRITERIA

1. Coherence in the application of graphic codes and in the use of representation systems
2. Clarity and coherence in the selection or creation of visual communication elements
3. Consistency in the work process

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Computer Classroom PC, Rhinoceros 5, vRay 3

Recommended Software:

Measurement tools

Rhino 5.0 (PC)

Vray

Photoshop

Illustrator

7. RETAKE CONTENT JUNE

Work / Exams (100%)

BIBLIOGRAPHY

Inside Rhinoceros - Ron K.C. Cheng

A Practical Guide to Splines - Carl De Boor

3D Computer Graphics, Second Edition - Andrew S. Glassner

Rhino 3D Modeling - Autor: Yasusato Yamada

Using NURBS Surfaces in Real-time Applications

Getting Started with 3D - Janet Ashford, John Odam y Victor Gavenda

Webs:

<https://www.rhino3d.com/es/>

<https://www.rhino3d.com/es/tutorials>

www.flyinarchitecture.com

https://www.vray.com/vray_for_rhino/manual/

www.grabcad.com

CV

Pau Ros Fornés (Mallorca, 1983) Graduated in industrial design at IED Barcelona in 2008. In the same year he won an R + FAD scholarship and joined the design department of Roca. A year later he became part of Roca Innovation Lab.

From 2010 to 2015 he works for different companies in the pharmaceutical, cosmetics and food sectors. Some of the brands are Grupo Puig, Alkvimia, Grupo Codorniu.

He is currently Project Manager in the Studio Ideas y Buenas noticias, where he carries out integral design projects. The studio is specialized in interior design, furniture and lighting.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Materials and Technology applied too Product Design
SUBJECT	Technology for Product Design II
SEMESTER (1-8)	3rd
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Laura Mifsut

IN CLASS HOURS	60
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G10. Be capable of adapting to changes and industrial technological evolution.

G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.

G21. Manage research methodology.

G22. Analyse, evaluate and verify the production viability of projects based on the criteria of formal innovation, business management and market demands.

EDP6. Determine the appropriate construction solutions, materials and production principles in each case.

EDP7. Learn about the characteristics, physical and chemical properties and behaviour of materials used in the design of products, services and systems.

EDP13. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which product design is developed.

1. MODULE SUMMARY

- Complete a final exercise by formalising an idea by the student working on a project's subject. Basics of physics and technology.
- Ferrous alloys. Non-ferrous alloys, ceramic materials.
- Thermal treatments and surface finishes.
- Transform metals. Transform plastics.

- Bonding systems.
- Plastic design. Metal and other material design.
- Structural design.
- Complete a final project.

2. SUBJECT SUMMARY

This course will review and go deeper on the didactic material of Technology I.

Through the understanding of a wide variety of materials and technological processes, students will be able to develop strategies for industrial production with a particular emphasis on the traceability of materials, identifying the main industrial technologies used in Spain and around the world. Simultaneously, students will learn the basic environmental considerations associated with each material and industrial process.

Although theoretical nature of the subject, the objective remains that each student will apply practically what he has learned during the development of each project aimed at industrial production. Issues such as oil dependence, energy policies and technological innovation will be discussed in class.

3. LEARNING OUTCOMES

- Use personal experiences to transfer an operational formulation to a sustainable design project: theory and practice.
- Acquire knowledge on how to design low environmental impact products by taking into account all stages of a project's life cycle without neglecting the design process (function, look, cost).
- Ability to recognise what ecodesign really is and what it is not.
- Communicate the sustainability aspects of each project correctly.
- Study the physical, chemical and mechanical properties of materials.
- Develop personal skills through materials to communicate ideas and concepts in order to reinforce your work methodology.
- Theoretical and practical training on processes, materials, machines and tools.
- Create, experiment and formal research through projects and objects.
- Practice and study of the plastic and technical possibilities of materials to be able to design according to their parameters.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Session 01. Lecture. Sustainn, Carlos León.

Session 02. Fundamental concepts of materials engineering and industrial processes. Physical, chemical and mechanical properties of materials. Under pressure project: 100 questions for tomorrow "competition.

Session 03. Visit. RECAM.

Session 04. Introduction to urban materials: context, restrictions, properties to consider. Concept of material traceability. Real products: cases of study. What are they made of? How are they made?

Session 05. Introduction to urban materials: context, restrictions, properties to consider. Concept of material traceability. Real products: cases of study. What are they made of? How are they made?

Session 06. Manufacturing processes: general classification. What to take into account when designing a product? Manufacturing processes: characteristics and limitations. Introduction to joining methods, anchoring methods and surface engineering.

Session 07. Casting processes and moulding.

Properties for processing. Types of casting, patterns and moulds. Sand casting, die casting, injection moulding. Possible defects. Products and results.

Session 08. Forming processes: constant cross section. Properties for processing. Extrusion, rolling, metal forging.

Session 09. Subtractive manufacturing: machining processes. Turning, milling, and drilling. Chip formation and waste. Introduction to additive manufacturing: different way of designing.

Session 10. Visit. ESCOFET.

Session 11. Joining processes: mechanical, adhesive joints, welding. Surface engineering: hardness and resistance properties, optical properties. Composites manufacturing.

Session 12. What is not sustainability? How to be critical? Concept of life cycle, materials' traceability. Definition of environmental impact: ecoindicators calculation.

Session 13. Technological innovation and materials development. Recycling processes. Current waste management system: downcycling vs. upcycling. Waste during manufacturing processes and materials from waste.

Session 14. Principles of the circular economy. Case study: circular economy. Brand strategies and business context, commercial image and key associations. Real products, their life cycle and waste management.

Session 15. Global strategies for the planning of industrial production: industrial symbiosis. Quality control and processes optimization strategies for the future. The dependence on oil and its consequences. The renewable energies.

Session 16. Lecture. Andreu Carulla and Bernat Faura.

Session 17. Local industrial context. Regulations and certificates: Catalonia, Spain, Europe. Success stories, barriers and opportunities to overcome. Introduction case of study: LLUM Barcelona.

Session 18. Case of study: LLUM Barcelona. Obtaining materials and stock estimation. Industrial formats, needed production processes. Inventory development.

Session 19. Case of study: LLUM Barcelona. Contact with suppliers and selection criteria definition (social - economic - environmental). Budget management. Time and risk management. Adaptability and flexibility during the design process.

Session 20. Case of study: LLUM Barcelona. Conclusions. Technology tour: points of interest. Final delivery: dossier.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Project 01. 25 %

Project 02. 25 %

Research exercises (class and homework): final dossier. 25%

Presentations (partial and final ones) in class. 25%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Project 01: oral presentation supported by a digital document.

Project 02: oral presentation supported by a digital document.

Intermediate exercises: presentations, digital documents

Final dossier: at the end of the subject, the student will deliver his/her Final Dossier (including both projects and intermediate exercises) with the corrections made during the course.

EVALUATION CRITERIA

1. Analytical skills: quality and relevance of the selection of information sources. 30%
2. Evidence of synthesis: level of processing information sources 30%
3. Communicate ideas, reasoning reasonably, know how to evaluate proposals: clarity and coherence in the explanation of ideas. 30%
4. Time and resource management: effectiveness in time and resource management. 10%

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

- Student's laptop or MAC/PC Lab.

7. RETAKE CONTENT JULY

Project 01. Different case of study. 30 %

Project 02. Different case of study. 30 %

Final dossier: intermediate exercises improved with corrections. 40%

BIBLIOGRAPHY

- Ashby M, Johnson K. Materials and Design. Elsevier Science & Technology; 2014.
- Becerra L. CMF design. Amsterdam: Frame Publishers; 2016.
- Benyus J. Biomimicry. New York: Perennial; 2002.
- Callister W. Fundamentals of materials science and engineering. New York: John Wiley & Sons; 2001.
- Del Curto B, Passaro C, Fiorani E. La pelle del design. Milano: Lupetti; 2010.
- Franklin K, Till C. Radical Matter. THAMES & HUDSON LTD; 2018.
- Karana, E., Hekkert, P. & Kandachar, P., (2009). Meanings of Materials through Sensorial Properties and Manufacturing Processes. The Journal of Materials and Design.
- Kula D, Ternaux E. Materiology. Basel (etc): Frame; 2009.
- Lefteri, Chris. Making It, 2nd edition: Manufacturing Techniques for Product Design. Blume, 2008.
- MacArthur E. Circular Economy Reports & Publications From The Ellen MacArthur Foundation [Internet]. Ellenmacarthurfoundation.org. 2018 [cited September 2018]. Available from: <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/publications>
- Manzini E. The material of invention. Cambridge, Mass.: The MIT Press; 1989.
- McDonough W, Braungart M. Cradle to cradle. New York: North Point Press; 2002.
- Peña Andrés J, Gil Mur F. Selección de materiales en el proceso de diseño. Barcelona: Ediciones CPG; 2014.
- Pogue D. Making Stuff – NOVA | PBS [Internet]. Pbs.org. 2018 [cited 16 September 2018]. Available from: <http://www.pbs.org/wgbh/nova/tech/making-stuff.html#making-stuff>

CV

Laura Mifsut, Industrial Design and Product Development engineer, owning a Master's degree in Sustainable Product Design: Innovation and Management at IED Barcelona (Spain). The main goal of her projects is to achieve local changes with global impact.

She has international experience leading a cooperative project in Ethiopia, which main need was to promote renewable energies around rural populations. This project was recognized and nationally awarded by Engineers Without Borders Spain. Likewise, she has participated in projects for public organizations, such as the Government of the Principality of Andorra and collaborated with important national foundations such as Vidacaixa S.A.U. Nowadays, she is leading circular economy project in Santa Cruz Tenerife, Spain.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Proyecto Materiales Urbanos
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Sergi Carulla, Otto Canalda

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

EDP14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Proyecto.
- Desarrollo del Producto
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al resultado final.
- Gestión de equipos, roles y actitudes.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se propone abordar el diseño de espacios públicos. Se trabajarán las soluciones espaciales como en las características constructivas que las componen. También se abordará el diseño de los objetos que ocupan plazas, calles y parques.

La asignatura se dividirá en CINCO partes.

-Primera parte: análisis de la forma urbana, el lenguaje propio de la urbanización

-Segunda parte: construir un *brief*

-Tercera parte: proyectar en el espacio público

-Cuarta parte: solución de problemas técnicos, desarrollo de producto y su implantación en el espacio público.

-Presentación del proceso cómo un equipo (estudio) de trabajo

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Descubrimiento y estudio de los procesos productivos que permitan fabricar el objeto diseñado.
- Control de competencias adquiridas mediante la presentación del alumno a un claustro formado por profesores y profesionales del sector.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Se trabajarán los siguientes puntos:

- a) Análisis de preexistencias, déficits y oportunidades del espacio público a trabajar. Usuarios, comportamientos, proyecciones de futuro.
- b) Normativas, premisas y requerimientos para trabajar en el espacio público y diseñar mobiliario urbano. Materiales y soluciones constructivas adecuadas.
- c) Estrategias y posibilidades de desarrollo de proyecto en el contexto de la URBANIZACIÓN EFÍMERA DE LA PLAZA DE LAS GLORIAS. Proyectos en grupos mixtos (interiores-producto) para el desarrollo de un lenguaje propio en el contexto de la ciudad de Barcelona. Innovar con coherencia.
- d) Definición y desarrollo del Proyecto. Mejora de los espacios públicos en diferentes lugares y contextos de la URBANIZACIÓN EFÍMERA DE LA PLAZA DE LAS GLORIAS. Desarrollo de las estrategias espaciales.
- e) Desarrollo de los proyectos de productos para los espacios en el contexto de la URBANIZACIÓN EFÍMERA DE LA PLAZA DE LAS GLORIAS.

Sesión 1 12-02 Sergi Carulla VISITA AL SITIO

Visita de obra URBANIZACIÓN EFÍMICA DE PLAÇA DE LES GLÒRIES. Informe a través de video y fotos. Análisis de lugares y usuarios. Hacer grupos libres de 2 personas.

Sesión 2 14-02 Sergi Carulla

Clase Barcelona y Plaça de les Glòries.

Recursos en línea para información sobre el barrio.

WIP en clase. Análisis de la investigación. Centrarse en la mejor explicación de lugares, usuarios y urbanización efímera.

Sesión 3 19-02 Sergi Carulla

Ejercicio 1 Entrega (grupos libres de dos personas)

1-Presentación Pdf y presentación oral.

Incluir:

a) Descripción y análisis de espacios de la Plaça de les Glòries. Déficits y oportunidades.

b) Descripción y análisis de los usuarios y sus necesidades.

c) Presentar una intervención efímera. Qué podemos aprender de eso?

A través de referencias, videos, imágenes, bocetos y notas.

Presentación oral y PDF.

Presentación del ejercicio 2

Sesión 4 21-02 Sergi Carulla

Ejercicio 2 Entrega (individual):

Propuesta de *Brief*. Defensa de la oportunidad del proyecto y estrategia para su desarrollo.

Detección de los déficits y oportunidades.

Presentación Oral y PDF

Brain storm en común a partir de las presentaciones para definir el enfoque de proyecto y los temas a abordar, investigar y desarrollar.

Decisión final sobre los *briefs* a desarrollar

Presentación del ejercicio 3

Sesión 5 26-02 Otto Canalda y Sergi Carulla

Análisis del brief dado. Análisis de usuarios, espacios existentes y análisis de objetos.

Presentación de propuestas a desarrollar. Pros y contras de cada opción.

CONCEPT final a desarrollar.

Sesión 6 28-02 Sergi Carulla

Clase sobre Espacios Urbanos.

WIP ESPACIOS. Desarrollo de proyectos, propuestas específicas. Cómo el proyecto mejora la experiencia del usuario. Vocabulario urbano.

Sesión 7 5-03 Otto canalda

Clase : Elementos Urbanos.

Presentar los elementos a desarrollar como el carácter de los productos, geometría general, posibles materiales y formas de producción.

Sesión 8 7-03 Sergi Carulla

Work in progress del Ejercicio.

Desarrollo del proyecto. Revisión previa a la presentación intermedia.

Sesión 9 12-03 Otto Canalda y Sergi Carulla

Ejercicio 3 entrega intermedia (grupos mixtos)

Presentación oral / PDF: organizar y presentar sketches, esquemas, maquetas, renders, planos, secciones, perspectivas, fotomontajes y memoria para el desarrollo del proyecto.

Maquetas (s) / *mockup* (s) de la propuesta

- a) Justificar la oportunidad, necesidad y concepto del proyecto.
- b) Innovación y creatividad aplicadas al proyecto.
- c) Relación con el entorno y los usuarios, ¿cómo mejora la experiencia del usuario?
- d) Espacios, dimensiones generales, formas y materiales a analizar durante el desarrollo técnico.
- e) Producción, tecnologías, procesos y soluciones constructivas para analizar durante el desarrollo técnico.

Presentación del ejercicio 4

Sesión 10 14-03 Otto Canalda

Desarrollo técnico

Dimensiones, materiales y formas de desarrollo de la producción. Maquetas y *mock ups*.

Analizar las opciones para construir un prototipo.

Sesión 11 19-03 Otto Canalda

Desarrollo técnico

Desarrollo de los elementos urbanos. Dimensiones, materiales y formas de producción. Prototipado.

Sesión 12 21-03 Sergi Carulla

Desarrollo técnico

Dibujo técnico de la propuesta en los espacios. Dimensiones, materiales y viabilidad constructiva.

Detalles para la implementación del producto en el espacio.

Preparar la presentación del Desarrollo Técnico.

Sesión 13 26-03 Otto Canalda y Sergi Carulla

Ejercicio 4 corrección INTERMEDIA en desarrollo técnico (grupos mixtos)

Presentación oral / PDF / dossier A4:

Planes técnicos. Prototipo / Maqueta (s) / *mock up* (s) de la propuesta

- a) Planos con dimensiones, formas y materiales de los elementos y los espacios.
- b) Descripción de detalles de elementos y proceso de producción.
- c) Proceso de instalación de elementos.
- d) Construcción en obra, detalles y proceso de construcción.

Sesión 14 28-04 Sergi Carulla

Revisión general para la presentación final que incluye todos los pasos del proyecto: investigación, concepto y desarrollo técnico.

Revisión final de la comunicación del proyecto

Revisión final de la memoria del proyecto.

Sesión 15 2-04 Otto Canalda y Sergi Carulla

Entrega FINAL del Ejercicio 5 (grupos mixtos)

Pdf max 3Mb, dossier A3 color.

-Presentación Plaça de les Glòries / Urbanización efímera.

-Brief

-Concept del Proyecto y desarrollo en el espacio urbano.

-Aspectos técnicos. Definición de los materiales y construcción.

-*Renders* finales, *sketches* y memoria del Desarrollo del Proyecto, Planos Técnicos escalados y dimensionados.

-Maqueta (s) a escala.

-Prototipo

-Imágenes del prototipo y del proyecto con los usuarios y en el entorno.

-Memoria escrita de mínimo 4 páginas A4 (Font Arial núm. 11 interlineado o equivalente)

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Proyecto 50 %
Trabajo de investigación (parcial y final) 25%
Presentaciones (parciales y finales) en clase 25%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

PRESENTACIÓN PDF
DOSIER FINAL
MAQUETAS Y PROTOTIPOS
MEMORIA_TEXTO
PROYECTO
BRIEF

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios.
Pertinencia en la identificación del valor sintáctico y semántico de los artefactos y los espacios
Coherencia y constancia en el proceso de trabajo
Coherencia en la relación entre la idea y el resultado final
Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Estudiantes: Notebook formato A5
Material de dibujo
Material de maqueta y prototipo
Ordenador con programas de Cad, dibujo, edición de texto, imagen y vídeo
IED: Ordenador y proyector

7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

1- **Proyecto de investigación** Descripción y análisis de un espacio urbano y sus usuarios.
2- **Dossier técnico.** Proyecto de desarrollo de una familia de elementos urbanos y su implantación en un espacio público

BIBLIOGRAFÍA

- Serra, Josep Maria. *Elementos urbanos mobiliario y microarquitectura*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. 1996
- Minguet, Josep Maria. *Arquitectura del paisaje. Mobiliario Urbano*. Barcelona: Instituto Monsa de ediciones. 2007
- Echavarria, Pilar. *Arquitectura portátil y entornos impredecibles*. Barcelona: Links international. 2006
- MClean, Will & Silver, Pete. *Estructuras de aire, arquitectura, ingeniería y diseño*. Barcelona: Laurence King publishing. Ltd. 2015
- Blanc, Alan. *Landscape construction & detailing*. London: B.T Batsford Ltd. 1996
- Bahamón, Alejandro & San Jinés, Maria Camila. *Rematerial del desecho a la arquitectura*. Barcelona: Parramón Ediciones. 2008.
- Barcelona 1979-2004 from city development towards a high quality city*, _Ajuntament de Barcelona
- Instrucció relativa als elements urbans de la Ciutat de Barcelona*, _Ajuntament de Barcelona
- Supervisor Diane Gray, *Europe City: Lessons from the European Prize for Urban Public Space* , CCCB- Lars Müller
- Ulrich and Eppinger , *Diseño y desarrollo de producto*, Mc Graw Hill Education
- Sennet, Richard, *El Espacio Público*, Editorial Arcadia
- Galí-lzard, *Los mismos paisajes*, Editorial Gustavo Gili
- Gehl, Jan, *Ciudades para la gente*, Editorial Infinito
- Espinàs, Josep María, *Vuit segles de Carrers a Barcelona*, Editorial Destino
- www.publicspace.org
www.uncubemagazine.com
www.landezine.com
www.landscape.coac.net
www.pavillon-arsenal.com
www.bcn.cat

CV

Sergi Carulla

Arquitecto por la ETS Arquitectura Barcelona (UPC)

Paisajista, Màster de Arquitectura del Paisaje de la Fundación UPC.

En 2005 funda con Óscar Blasco, SCOB arquitectura y paisaje (www.scob.es) desarrollando proyectos de espacio público, paisaje, arquitectura y diseño de mobiliario urbano.

Ha trabajado como responsable de proyectos urbanos en diversas administraciones públicas.

Desde 2007 es profesor del Máster de Arquitectura del Paisaje (UPC) y del Centro de Arquitectura de Milán y desde 2018 del IED Barcelona.

Otto Canalda

Diseñador Industrial por Elisava, Escuela Universitaria de Barcelona Diseño e Ingeniería

Desde 1999 trabaja en BD Barcelona Design, siendo en la actualidad Responsable I+D

Desde 2003 colabora con Ramón Úbeda desarrollando productos para empresas como Metalarte, BD Barcelona Design, Viccarbe, Escofet, Benito Urban, Oken, ABR.

Desde el 2006 está vinculado con la docencia en EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB), Elisava, Escuela Universitaria de Barcelona Diseño e Ingeniería y en IED Barcelona.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Design itinerary
SUBJECT	Trends
SEMESTER (1-8)	6
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Sanna Völker

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.
 T14. Manage research methodology in creating viable projects, ideas and solutions.
 T17. Contribute to social awareness of cultural heritage, its impact in various fields and its ability to generate significant values through his/her professional activity

G3. Establish relationships among formal language, symbolic language and specific functionality.
 G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.
 G6. Promote knowledge of the historical, ethical, social and cultural aspects of design.
 G9. Investigate the intangible and symbolic aspects affecting quality.
 G12. Go deeply into art and design history and tradition.
 G13. Be acquainted with the economic, social and cultural context in which design takes place.
 G21. Manage research methodology.

EDI4. Analyse, interpret, adapt and produce information regarding the completion of projects.
 EDI6. Interrelate formal and symbolic languages with specific functionality.
 EDI12. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which interior design is developed.

1. MODULE SUMMARY

- Provide students with a critical approach as regards new trends.
- Analyse social trends in products and design.
- Define areas of opportunity in relation to the market, society and technology.
- User: identify needs and an approach to environment (trends, new technologies).
- Research: historical approach to product.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.

2. SUBJECT SUMMARY

Learning the essential methodological tools to identify, analyse, develop and present trend studies by giving the student a visual context based on the contemporary culture and current social climate. Analysis of society to understand its influence on the field of design, consumer attitudes, life styles, social changes, cultural and political movements, science and technology. The “Trend board” is used as a methodology and language in order to communicate trends, working with colour palettes and associated abstract concepts.

3. LEARNING OUTCOMES

- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Research methods and experimentation.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Class 1. Mon 11/02 (3 hours) - Introduction of module, organisation and teachers (all teachers). Introduction of class; planning, objectives and evaluation systems. Introduction of trends; examples of trend forecasting and social context. Exercise 1 (Art&Design research) and 2 (trend-board) are introduced.

Class 2. Wed 13/02 (3 hours) - Presentation of trend- and mood boards with references from trend forecasting sites, fairs and exhibitions, magazines, social media and brands. Presentation and assignment of individual trend-boards concepts. Work in class on development of exercise 2 (Trendboard).

Class 3. Mon 18/02 (3 hours) - 2 individual student presentations of exercise 1 (Art&Design research) 20 min. Theoretical and visual presentation of trends within the frame of society and the commercial market. Individual tutorials - development and concept of exercise 2 (Trendboard).

Class 4. Wed 20/02 (3 hours) - 2 Individual student presentations of exercise 1 (Art&Design research) 20 min. Individual tutorials - development and concept of exercise 2 (Trendboard).

Class 5. Mon 25/02 (3 hours) - 2 Individual student presentations of exercise 1 (Art&Design research) 20 min. Delivery and in-class presentations of exercise 2 (trend-board). Exercise 3 (Material board) is introduced. Still life, set design and material boards are introduced with references from photographers, set designers, stylists and interior designers.

Class 6. Wed 27/02 (3 hours) - 2 Individual student presentations of exercise 1 (Art&Design research) 20 min. Group tutorials - development and concept of exercise 3 (Material board).

Class 7. Mon 04/03 (3 hours) - 2 Individual student presentations of exercise 1 (Art&Design research) 20 min. Group tutorials - development of exercise 3 (Material board).

Class 8. Wed 06/03 (3 hours) - 2 Individual student presentations of exercise 1 (Art&Design research) 20 min. Group tutorials - Last corrections of final presentation/exercise 3 (Material board).

Class 9. Mon 11/03 (3 hours) - 2 Individual student presentations of exercise 1 (Art&Design research) 20 min. Delivery and in-class presentations of exercise 3 (Material board).

5. EVALUATION

EVALUATION CRITERIA

- Research study (partial and final) 50%
- In class presentations (partial and final) 20%
- Project 30%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:		Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result		10
Excellent: approaching a professional level		9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9	
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9	
Poor: Weak, marginal suspended		4-4,9
Insufficient: Clear Suspense		0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

- PPT Presentation or other formats
- Moodboard

EVALUATION CRITERIA

- Accuracy in identifying the syntactic and semantic value of the artifacts and spaces
- Clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication
- Consistency in the relationship between the idea and the final result
- Accuracy of the use of vocabulary and language

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

- Laptop with internet access
- Notebook
- Drawing tool (paper, pen)

7. RETAKE CONTENT SEPTEMBER

Research study (partial and final) 80%
In class presentations (partial and final) 20%

BIBLIOGRAPHY

BOOKS

Edelkoort, Lidewij. Brown Age. Autumn/Winter 2020-21. 2019
Edelkoort, Lidewij. Earth matters. 2018
Edelkoort, Lidewij. Manifesto by Lidewij Edelkoort. 2018
Setting the Scene. Barcelona: Index Book. 2014
Sinofzik, Anna. The still Life. Berlin: Gestalten. 2015

MAGAZINES

Barfod, Mette. RUM International. Copenhagen
Thiemann, Robert. FRAME. Amsterdam
Abio, Javier. NEO2. Madrid
Tony, Chambers. Wallpaper. London

WEBS

WGSN [online]. 1998. [Consulted on: 01 of February 2019]. Available on: www.wgsn.com
LIDEWIJ EDELKOORT [online]. [Consulted on: 01 of February 2019]. Available on: www.edelkoort.com
TRENDSENSES [online]. [Consulted on: 01 of February 2019]. Available on: www.trendsenses.com
ECLECTIC TRENDS [online]. [Consulted on: 01 of February 2019]. Available on: www.eclectictrends.com

CV

Sanna Völker is a product and furniture designer born in Sweden. Since 2005 she has been living and working between Scandinavia and Spain.

In 2010 Sanna participated in the yearly in-house design contest at IED Barcelona and was awarded a scholarship to study Product Design (2010-2013). During her years at IED she participated in a number of I+ED projects and together with Marta Cuquet she was awarded first prize in the contest 'Jump the Gap'. Her last project at IED, a thesis carried out for Bertone, was awarded with the 'Best of the best thesis award 2013'.

In 2013 she initiated an internship with the Singapore/Barcelona based studio Outofstock. Among other Scandinavian furniture brands they designed for was Bolia. Sanna was later invited to work with the brand on a freelance basis and has been part of the international 'Bolia Design Team' since 2015. Sanna is currently leading her own design studio, Studio Sanna Völker, where she carries out furniture and products of both commercial and experimental character. Her work has been exhibited in Milan, Paris, Barcelona and Cologne. She combines her studio work with curating of design exhibitions and teaching at IED Barcelona.

www.sannavolker.com / @studiosannavolker

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Gestión del diseño de Producto
ASIGNATURA	Marketing de diseño de Producto
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Claudia Rieradevall

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria especialidad

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T1. Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el Diseño.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de los objetivos personales y profesionales.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos de Diseño.

G21. Dominar la metodología de investigación

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

EDP14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

EDP15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Marketing aplicado al Diseño de Interiores.
- El valor del Diseño de Interiores.
- Organización y legislación específicas de la actividad profesional.
- Prevención de riesgos laborales.
- Gestión de calidad.
- Recursos y costes de la actividad profesional.
- Dar las herramientas necesarias para materializar un proyecto real.
- Dotar al alumnado de las nociones de estructuras, medidas, presupuestos, comparativos y contratos y coste de la obra en su totalidad.
- Dotar al alumnado de las herramientas para poder gestionar una reforma y un proyecto teniendo en cuenta los tiempos de cada parte dentro del global.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Comprender e investigar el mercado de la artesanía en Catalunya. Encontrar el hueco de mercado para el nuevo concepto de producto PDP. Posicionar el producto y definir su target group. Desarrollar el concepto de producto, el packaging y el branding. Darle un valor de precio al producto para que sea vendible. Entender qué políticas de comunicación, son las adecuadas para el producto. Y aplicar al producto términos de marketing de sostenibilidad.

Entender el producto como un artículo para ser vendido con éxito son los conceptos básicos que se abordarán.

Diseñar un Plan de Marketing para el PDP será la aplicación práctica de estos conceptos.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocimiento de las diferentes áreas de trabajo del marketing, así como las principales herramientas fundamentales aplicables a cada una de las áreas.
- Aplicación de principios y herramientas en el análisis de casos.
- Ofrecer una visión práctica del análisis y la planificación del marketing.
- Conocimiento de las herramientas necesarias para materializar un proyecto real. - Conocimiento de las nociones de estructuras, medidas, presupuestos, comparativos y contratos y coste de la obra en su totalidad.
- Conocimiento de las herramientas para poder gestionar una reforma y un proyecto teniendo en cuenta los tiempos de cada parte dentro del global.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Clase 1/ 16 Abril (lunes): Presentación por Artesanía Catalunya (David Places)

Clase compartida con Sebastian.

* Me presento a los alumnos, y presento la metodología de trabajo de la asignatura y el calendario.

Clase 2/ 18 Abril (miércoles): Introducción al Marketing e Inicio del Plan de Marketing para el PDP.

Explicamos:

- ¿Qué es el Marketing?
- Inicio del Plan de Marketing: ANÁLISIS INTERNO enfocado al Centro de Artesanía de Catalunya y ANÁLISIS EXTERNO del territorio de Cataluña: análisis del entorno, del consumidor e investigación del mercado del souvenir.

Tarea para clase 3_ Se harán grupos de 4 y cada uno se responsabilizará de analizar: el ANÁLISIS INTERNO y un apartado del ANÁLISIS EXTERNO para el PDP, para crear un gran mapa que se llevará a cabo en la clase del 25 de Abril.

Clase 3/ 25 Abril (miércoles): Brainstroming grupal del Análisis interno y externo para el PDP.

En esta sesión de brainstorming se plasmará el ANÁLISIS INTERNO y ANÁLISIS EXTERNO de la artesanía en el mercado de Catalunya. La idea es que todos los alumnos compartan su visión con el objetivo de crear un gran mapa que nos sirva como guía para el PDP.

- Se discuten en clase los resultados de la investigación.

Explicamos la determinación de la Oportunidad de mercado.

Tarea para clase 4_Cada alumno tendrá que justificar la existencia de un hueco de mercado para sus propuestas de concepto de producto y presentarlo en formato p.point o similar que se llevará a cabo el 3 de Mayo.

Clase 4/ 3 Mayo (jueves): Cada alumno expondrá su Oportunidad de mercado al resto del grupo.

- Crítica por parte del profesor.

Explicamos la Definición del Concepto de producto, Posicionamiento y determinación del Público objetivo.

Tarea para clase 5_cada alumno presentará el concepto de producto, posicionamiento y target group en formato p.point o similar que se llevará a cabo el 15 de Mayo.

Clase 5/ 15 Mayo (martes): Presentación del concepto de producto, posicionamiento y target group.
(de 5 alumnos)

- Crítica por parte de los alumnos, haremos una crítica conjunta.

Explicamos Política de producto.

Tarea para clase 6_Cada alumno presentará un plafón con las características del producto, packaging y branding que se llevará a cabo el 18 de Mayo.

Clase 6/ 18 Mayo (viernes): Exposición de todos los plafones con las características del producto, packaging y branding.

- Crítica por parte de los alumnos, haremos una crítica conjunta.

Explicamos:

- Política de Precio.
- Escandallo de un producto.

Tarea para clase 7_ Cada alumno presentará en formato p.point o similar la Política de precio y el Escandallo que se llevará a cabo el 25 de Mayo. (el 23 de Mayo no habrá entregas)

Clase 7/ 23 Mayo (miércoles): Política de Comunicación.

Haremos un ejercicio en clase, el alumno tendrá que decidir qué tipo de comunicación es la más conveniente para su PDP. (se debatirá en grupos).

- El profesor irá pasando por cada uno de los grupos para resolver dudas.

Tarea para clase 8_ Cada alumno presentará en formato p.point o similar la Política de precio y el Escandallo que se llevará a cabo el 25 de Mayo.

Clase 8/ 25 Mayo (viernes): Presentación Política de precio y Escandallo de producto.(de 5 alumnos)

Explicamos: Marketing de la Sostenibilidad.

Tarea para clase 9_Traer en formato p.point o similar todo el Plan de Marketing para su revisión,

antes de la revisión final. Para el **1 de Junio**.

Clase 9/ 1 Junio (viernes): Revisión del Plan de Marketing final, individualmente.

El objetivo de esta sesión es revisar y mejorar aspectos para la presentación final que se llevará a cabo el 6 de Junio.

Clase 10/ 6 Junio (miércoles): Entrega final PDP (incluye Marketing & Packaging).

Clase compartida con Sebastian.

- Presentación pública de los proyectos con la asistencia de profesionales invitados.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo de investigación (entregas parciales):60%
Presentación final: 40%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Presentaciones intermedias del Plan de Marketing para el PDP:

1. Presentación p.point o similar.
2. Plafón

Presentación final del Plan de Marketing para el PDP:

Presentación en formato digital (utilizada como soporte visual durante la presentación). Independientemente del formato escogido por el alumno para su presentación, es obligado entregar una versión de esta presentación en formato PDF.

Tiene que incluir todos los puntos trabajados durante la asignatura y tienen que estar justificados para el producto PDP:

1. ANÁLISIS EXTERNO
2. OPORTUNIDAD DE MERCADO
3. CONCEPTO DE PRODUCTO, POSICIONAMIENTO Y TARGET GROUP
4. CARÁCTERÍSTICAS DEL PRODUCTO, PACKAGING & BRANCDING
5. POLÍTICA DE PRECIOS. ESCANDALLO DE PRODUCTO.
6. POLÍTICA DE COMUNICACIÓN
7. MARKETING DE LA SOSTENIBILIDAD

Además tiene que incluir:

8. HOJA/FICHA TÉCNICA DEL PRODUCTO PDP
Ficha descriptiva del producto. Hoja en formato A4 (a presentar tanto impresa como en formato PDF) con una foto descriptiva del producto, un breve texto explicativo del mismo, nombre y breve información sobre el artesano colaborador, material escogido para el producto, acabados, proceso productivo, coste de producción y precio de venta estimado.
9. PACKAGING: render 3D y/o PROTOTIPO (físico) del packaging que se vea su utilidad y función para el producto PDP.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- calidad y rigurosidad en la selección de las fuentes de información
- coherencia y constancia en el proceso de trabajo
- pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final
- claridad y coherencia en la explicación de las ideas

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Para la Clase 3/ 25 Abril (miércoles) haremos un Brainstorming grupal, y necesitamos:

- una pizarra grande o un mural de papel.
- rotuladores de distintos colores
- post-its grandes de distintos colores.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Trabajo de investigación_40%

Dossier final _60%

- calidad y rigurosidad en la selección de las fuentes de información
- pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final
- claridad y coherencia en la explicación de las ideas
- claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

Presentación del Plan de Marketing para el PDP en formato PPT o similar, y copia en PDF.

BIBLIOGRAFÍA

Se facilitará en clase, según la temática.

CV_CLÀUDIA RIERADEVALL VENTOSA

MARKETING STRATEGY & INGENIERA DE PRODUCTO

Máster Ejecutivo en Dirección de Marketing y Comercial en EADA Business School. Máster en Desarrollo de producto en Universidad Politécnica de Catalunya. Ingeniera en Diseño de Producto con más de 12 años de experiencia en el sector de la iluminación en las empresas: SANTA & COLE y LAMP LIGHTING. Dedicada específicamente en el Desarrollo de producto, la Producción y el Marketing orientada al cliente y a los resultados. Con conocimientos de la Estrategia Comercial aplicada al producto.

Mi objetivo es crear productos vendibles, útiles, sociales y sostenibles que satisfagan las necesidades de los clientes de una forma coherente y eficiente pensando en un mundo mejor.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Textile Project
SEMESTER (1-8)	6
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Raquel Llberia

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.
T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.

G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

G22. Analyse, evaluate and verify the production viability of projects based on the criteria of formal innovation, business management and market demands.

EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP5. Analyse natural models and systems and their applications in product and system design.

EDP6. Determine the appropriate construction solutions, materials and production principles in each case.

1. MODULE SUMMARY

- Conceptualisation.
- Develop selected concept.
- Define product.
- Develop product.
- Knowledge and practice of design process.
- From concept to idea, from formalisation to final refining.

2. SUBJECT SUMMARY

The course will consist of introducing new advances in materials, techniques and technologies.

The future of textiles will be discussed in order to allow students to understand the relationship between new advances and technology in the context of product design, textile design and fashion design.

They will initiate their own research and experimentation processes to develop innovative samples and their production processes.

Students will develop a specific project for a specific type of user focus on his work , where the textile application will play a decisive role in the design and development of it, obtaining a 1:1 real scale model.

3. LEARNING OUTCOMES

- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Research methods and experimentation of individual materials.
- Discover and study production processes to be able to manufacture a designed object.

At the end of the project, the student will have an overview of new trends in new materials that will help them understand the future of textile materials, from its conception, until its development and final application. The student will learn to be critical and analytical about their use and functionality.

On a practical level, the student will be able to develop research and make it a powerful tool in their professional development, being able to produce innovative samples in terms of material or new technologies.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Statement:

Develop a product that responds to a real need following functional and aesthetic criteria. The product has to have a relationship with the textile world and / or wearable technology. The project must be carried out within the framework of application of the following topic:

- Work clothes.

Keywords:

· Textile · Easy life · Functional fashion · Comfort · Mobility · Technology-design

Sessions.

Day 1- 20/03/2019: Presentation of the project and inspiration.

Day 2- 25/03/2019: Correction: Moodboard inspiration, adaptation to the use / acting scenario and correction of the first ideas of the project.

Day 3- 01/04/2019: Correction: Initial sketches + Moodboard / stage (color and textiles) samples) + products + user interaction sketches + textile selection (samples) + models of paper (from 2D to 3D, making pattern options).

Day 4- 04/04/2019: Correction. Develop samples in various types of fabrics, textures and colors.

Day 5- 08/04/2019: Intermediate presentation and feedback. Marta Morralla guest.

Day 6- 11/04/2019: Implementation of the corrections on the feedback and start of the development of the Final product with a full-scale prototype and final fabrics.

EASTER HOLIDAYS

Day 7- 25/04/2019: Development of the product, proposal of final presentation and correction.

Day 8- 29/04/2019: Development and Correction (prototype scale 1: 1)

Day 9- 02/05/2019: Development and Correction (prototype scale 1: 1) checking each student presentation guide idea.

Day 9- 06/05/2019: Pre-final presentation. Lecturer Evaluation .

Day 10- To confirm: Final presentation front to the jury.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

20% Research work: Analysis capacity will be assessed; quality and relevance of the selection of information sources

50% Process work: The work process will be evaluated; consistency and consistency in the work process and also the capacity for experimentation - adequacy in the use of materials, techniques and resources

30% Presentation: The presentation and finishing of the final product and the visual communication of it will be evaluated - clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

INTERMEDIATE PRESENTATION OF THE DAY 08/04/2019

Digital Dossier:

1. Concept, project memory, sketches or parts of sketchbook
2. Moodboard
3. Product description, including user and use / application environment
4. Photographs of the models in paper or fabric and the initial manipulations in textile .

Physical Presentation:

1. The final model of the chosen proposal at a 1: 1 scale
2. Selected fabric samples

FINAL PRESENTATION OF THE DAY .08/05/2019

Physical Presentation of the Final Dossier:

1. Concept, project memory, sketches or parts of sketchbook.
2. Moodboard.
3. Final concept and product description, including user.
4. Photos of paper models and initial textile manipulations.
5. Product plans with annotations .
6. Formal details .
7. Explanation of the selection of materials and fabrics.
8. Photos of the final prototype.
9. Naming, branding, and product communication.

Physical prototype in real scale 1/1

Postal A5 with product photo and small description.

EVALUATION CRITERIA

1. Analytical skills: quality and relevance of the selection of information sources
2. Working process: coherence and consistency in the working process
3. Experimentation skills: the use of appropriate materials, techniques and resources
4. Visual communication: clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Students will bring research materials as they are requested during the classes and they are:

- Sketchbook
- Paper sheets
- Cutting Mat
- Glue
- Sewing set

- needles, threads, ..
- textiles
- Video / audio / photography

Students must provide samples of textiles and materials.

IED will provide professional support in sewing and in the development of the programming part of the products.

7. RETAKE CONTENT SEPTEMBER

The student will have the option of doing the retake in September, presenting the same thing that is required for the final delivery during the subject, in case the first presentation attempt does not achieve the final requirements of the areas covered in class.

BIBLIOGRAPHY

Books:

- MANUAL DE TEJIDOS / TEXTILES REFERENCES BOOK – Au/Ed: Ma Carmen López Soler – 2007
- THE TREND FORECASTER’S HANDBOOK. Martin Raymond. Birkhauser.
- TECHNOTEXTILES. Thames & Hudson.
- WORLD TEXTILES, a concise history – Au: Mary Schoeser – Ed: Thames & Hudson – 2003
- SUSTAINABLE / Fashion and Textiles, design journeys – au: Kate Fletcher – Ed: Earthscan – 2008
- CLOTHING TECHNOLOGY – Ed: Verlog Europa – lehrmitter – 2008 - FABRIC FOR FASHION, The Swatch Book.
- FABRIC REFERENCE – Au Mary Humphries – Ed: Pearson – 2004 - Transmaterial 3 – Ed: Brownell –2010

Magazines:

- TEXTILE VIEW magazine
- MIX Magazine

Websites:

- Wgsn.com
- <http://www.textielmuseum.nl/en/>
- www.fashioningtechnology.com
- www.trendtablet.com
- www.kvadrat.dk
- <http://www.cdmt.es/> Museu Textil Terrassa
- <http://www.cetemmsa.com/>

Textile Stores:

Ribes y Casals
Stocks Textiles: C/Tànger 46

Museums:

Museu del Disseny DHUB
Materfad

CV

CV Raquel Llaberia

Raquel's interests are based on the boundaries between the disciplines of product design and fashion.

She studied the Degree in Product Design between Barcelona (Elisava, University School of Design and Engineering of Barcelona) and San Francisco (California College of the Arts). In September 2013, she co-founded HUNCH Office, an office of design and experimentation established in Barcelona, with which she worked all over the world, combining the creation of fashion collections with product design, clothing technology and textile research and consulting services.

The HUNCH Office team worked for companies such as Adidas, Ogilvy Public Relations, Studio Banana or Unicef and has collaborated with institutions and organizations such as DHUB (Museo del Diseño of Barcelona), Embassy of the Netherlands, Eurecat Technology Center or Materfad Centro de Materials among others.

Currently works as a freelance designer for other brands, combining her collaborations with teaching at the IED Barcelona in the Design and Fashion area and also in Elisava.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	PDP Project
SEMESTER (1-8)	6
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Sebastián Alberdi

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T1. Organise and plan work in an efficient and stimulating manner.

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.

T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G14. Appreciate the dimension of design as a factor of equality and social inclusion, as well as a facilitator of cultural values.

G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.

G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.

EDP1. Determine the final characteristics of products, services and systems in a manner that is consistent with the structural, organisational, functional, expressive and economic requirements and relationships defined in the project.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP8. Learn about the processes to produce and develop products, services and systems.

EDP10. Produce and communicate appropriate information regarding production.

1. MODULE SUMMARY

- Conceptualisation.
- Develop selected concept.
- Define product.
- Develop product.
- Knowledge and practice of design process.
- From concept to idea, from formalisation to final refining.
- How to prepare a brief: essential elements.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- Establish assessment criteria.

2. SUBJECT SUMMARY

PDP (Personal Development Project)

Spain, and in particular Catalonia is a territory with a great artisanal tradition. Crafts of many kinds were developed over the centuries giving shape to civilization as we know it nowadays. As in many other countries around the world, a craftsmanship tradition is a reflection the culture, people, geography and soul of a society.

In a digital era fallen in love with 3d printing and CNC production techniques, it seems like as designers we are forced to spend our days in front of a computer avoiding any kind of contact with the humans. Nothing further than that, in this particular scenario, local craftsmanship could be a great catalyzer of ideas and a perfect excuse to reconnect with our roots understand who we are as a society placed in a specific piece of land.

The main objective of the course is to explore the limits and synergies between craftsmanship and design, with the notion of "Local Memory" as a starting point and guide during the project.

To achieve this goal, we will have the collaboration of Artesania Catalunya and its artisan´s network. The possibility of collaborating with artists or craftsman who aren´t part of Artesania Catalunya circle, after discussion with the tutor, is also open.

3. LEARNING OUTCOMES

- Study an advanced design project based on a methodology focusing on new product innovation.
- Create future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the present and past in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Discover and study production processes to be able to manufacture a designed object.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Class 1 / November 29: Introduction.

Short presentation of the project brief and craftsmanship list.

Assignment for next class: Each student must choose the three crafts fields that is more interested in and prepare a visual presentation with the reasons why she/he would be interested in working with them.

Class 2 / March 27: Official presentation of the project, brief and module operation. Presentation of Artesania Catalunya with David Places as special guest.

What is a souvenir?
What type of souvenir are we looking for?
For Whom?

In this session (shared with Marketing professor) we will also share the module calendar in detail with the students.

Assignment for next class: Catalunya: understanding the cultural, social and geographical context. Each student will do a personal research in order to share the findings during the next class in a group brainstorming session.

Class 3 / April 03: Group brainstorming session.

During this session we will create two big mind maps. The first one will be built around the idea of "what does Catalunya means to us" and a second one will go around the concept of memory.

Assignment for next class: Each student will create 2 individual mind maps on paper (minimum format will be an A2 sheet each)
The first map will be about the craftsmanship selected and all the things that could be related to it.
The second one will show the students personal point of view about the idea of memory.

Class 4 / April 12: Students will publically present the two individual mind maps. Sharing with the group the links they found between the chosen crafts and their personal vision of memory. First concept approach and public debate.

Assignment for next class: First concept proposals will be created in the mixed format of sketches and key words. Each student will explore and present a minimum of 10 design concepts.
Each design concept presented will have at least 5 sketches explaining the idea behind, potential shape/context.

Class 5 / April 23: First concepts presentation.
Review and critic of the first 10 design concepts.
Selection of the 3 best concepts to keep working with.

Assignment for next class: Market research of potential direct competitors (to check if there are similar products in the market)
Evolve the selected concepts.

Class 6 / April 26: (co-presence class with Anaïs) Evolution of design concepts review.
Review and critics of the design concepts together with the market research findings.
Selection of the best concept to develop as a final product (if there is no finalist the student will keep evolving a maximum of two concepts in order to select the final one in the next class)

Assignment for next class: Evolution of the finalist concept both in sketch and mock up level
Depending on the needs of the project the tutor will indicate the right way of development needed.

Class 7 / April 30: The design concept is frozen.
Correction of the design concept evolution (latest sketches and mock ups) and technical advice.

Assignment for next class: Starting of technical phase.
Each student will present a document with all the minimum technical information that is relevant for the manufacturing of the product. Material use, format, general measurements, desired finishes and any constructive detail that can make the design unique.

Class 8 / May 7: Technical material review. Last details to start the piece/s production.

Assignment for next class: Project communication.
. write a descriptive text of the design proposal.
. present in sketches or digital collages (a draft of at least one descriptive, one functional and one "sexy" photo of the product)

Class 9 / May 9: Project communication. Individual review.

Assignment for next class: Each student will continue developing the descriptive texts and photography concept based on the comments and suggestions.
Definition of the product name and why (storytelling)
Start working on the video concept (first drafts/moodboards/examples/inspirations)

Class 10 / May 14: Project communication.
We will review all the communication material generated in order to validate it.
Public discussion about the different video concepts.

Assignment for next class: Production status report.
Keep evolving the communication material.
Start working on the final presentation draft. Create a physical or digital draft in which we can see the presentation format and style.

Class 11 / May 16: Production check.

Review of the production status of the designed piece/s, packaging concept, video and final presentation draft.

Assignment for next class: Each student will prepare a public presentation with two elements, a visual mood board that describes the project concept (in digital for projection in class) and an oral presentation of maximum 2 minutes about the project.

Class 12 / May 21: Public presentation rehearsal.

During this class, each student will publically present the project to the rest of the class. Followed by critics, debate and suggestions to improve and make it easier to understand it.

Assignment for next class: Each student will bring to the class the final product in order to review it and get it ready for the final photography session.

Class 13 / May 23: Final product review.

Assignment for next class: Photography works to be done in order to generate all the material necessary to communicate the project in the final presentation and press material.

In parallel the students will refine the final presentation layout.

Class 14 / May 28: Review of Photography material.

In this session we will review all the photography generated and based on that we will decide the ones to use and the potential corrections to be made for the final presentation.

Class 15 / May 31: Academic Final Presentation.

Class 16 / To be confirmed: Final Presentation with Artesania Catalunya. The Artisans that collaborated in the projects are invited.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Research & Concept definition 20%

Final physical product 30%

Video 20%

Press photography material 30%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

- 1. Final Product** (Packaging included)
- 2. Digital Presentation:** No matter what is the used format in the final digital presentation, it is compulsory the delivery of a presentation in PDF format. This PDF cannot be higher than 10 Mb.
- 3. Video.** To be submitted independently to the Digital Presentation.
- 4. Sketchbook.** This document will be built during the entire course in a free format.
- 5. Press Material.**

- 5.1. Minimum of four photos of the product (descriptive, conceptual/sexy, process and picture with the Artisan) Maximum of 7 pictures. All in JPG format both in high resolution with a minimum width of 3000 pixels if in portrait format and 4000 pixels if in landscape format.
- 5.2. Project descriptive text.
- 5.3. Short text (max. 4 lines)

EVALUATION CRITERIA

1. Appropriateness of the brief / self-brief / review of the brief.
2. The use of appropriate materials, techniques and resources.
3. Consistency in the relationship between the idea and the final result.
4. Clarity and coherence in the selection and /or creation of elements of visual communication.

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Students

- . Sketchbook
- . Materials to build mock ups (they will be requested along the Project duration and based on each design concept needs)

School

Classes 3 and 4,

- . White sheets – A 0 format – for Brainstorming sessions both individuals y groupal.
- . Color Post.its

7. RETAKE CONTENT SEPTEMBER

As a result of failing the PDP class, the student will have to re do the entire Project (based on the feedback received by the tutor)

The material to submit at the retake is the same material requested for the final presentation.

Depending on each particular case, the tutor together with the school will decide if the new project is made in collaboration with the originally given Artisan or not.

The evaluation system is:

Research & Concept definition 20%

Final physical product 30%

Video 20%

Press photography material 30%

BIBLIOGRAPHY

- Munari Bruno, *¿Cómo nacen los objetos?*, Ed. Gustavo Gilli, 2002.
- *The Power Of Making*, Ed. por Carny Daniel, V&A Publishing and the Crafts Council, 2011.
- Campbell Duncan, Rey Charlotte, *The Craft and the Makers*, Ed. Gestalten, 2014.
- Narotzky Viviana, *La Barcelona del Diseño*, Ed. Santa & Cole, 2007
- Capella Juli, *Made in Spain. 101 íconos del diseño español*, Ed. Electa, 2008
- Torrent Rosalía, *El diseño Industrial en España*, Ed. Cátedra, 2010

CV

Sebastian Alberdi

Diseñador industrial nacido en Argentina (1978) trabaja desde su estudio en Barcelona, ciudad en donde ha vivido desde dejar su Buenos Aires natal en 2002.

Co-fundador del colectivo de diseño [Outofstock](#), durante los últimos 11 años ha desarrollado proyectos de mobiliario, iluminación y complementos del hogar para empresas del ámbito internacional tales como [Ligne Roset](#), [Blå Station](#), [Bolia](#), Discipline, [Ekobo](#), [industry+](#) o [Designer Box](#). Sus trabajos han recibido elogios internacionales y han sido expuestos en Paris, Tokio, Londres, Singapur, Estocolmo y Milán entre otras ciudades.

Además de su estudio de diseño, es profesor y asesor externo en el Departamento de Diseño de Producto del Instituto Europeo di Design Barcelona.

El trabajo de Sebastián está en constante evolución, explorando los límites de los materiales, la tecnología y la artesanía, en busca de nuevos códigos funcionales y visuales.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO - Especialidad Diseño de Producto

MATERIA	Prácticas profesionales
ASIGNATURA	Prácticas profesionales de Diseño. Especialidad Diseño de Producto
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º Diseño. Especialidad Diseño de Producto
DOCENTE	Raffaella Perrone

HORAS FRONTALES	0
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	Asignaturas obligatorias de los semestres 1, 2, 3, 4, 5 y 6
CARACTER	Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T1. Analizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizar la y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T6. Realizar autocrítica hacia el propio desarrollo profesional e interpersonal.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo

T11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

T12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los canales adecuados de formación continuada.

T13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

T15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA (ESPECIFICADO POR IED)

Experiencia profesional de los conocimientos adquiridos y las competencias desarrolladas durante los cursos anteriores.

RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Prácticas en empresa del sector del diseño de producto, desarrollo, dirección de arte y comunicación de producto.

Realización de tareas supervisadas por un tutor designado por parte de la empresa colaboradora. Estas tareas serán diseñadas por el equipo docente y constituirán el eje central de la asignatura. Estarán orientadas y supervisadas desde el centro de prácticas y por el centro docente con un tutor en cada una de las partes. Las actividades a realizar estarán constituidas por sesiones presenciales en el centro de prácticas. Las actividades estarán pactadas antes por las dos partes y se clasificarán las fases para lograr las competencias descritas. La realización de éstas será la evidencia de su trabajo a lo largo de la asignatura y se plasmará en una memoria que se entregará al departamento didáctico para facilitar su evaluación.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (ESPECIFICADO POR IED)

Adquisición de la experiencia profesional en una empresa del sector del diseño de producto, desarrollo, dirección de arte y comunicación de producto en empresas, estudios o agencias de comunicación.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Memoria de prácticas para la evaluación de los resultados de aprendizaje. 50%
Memoria de evaluación de la empresa. 50%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Capacidad de autocrítica sobre el trabajo hecho y los conocimientos adquiridos (25%)
2. Presentación de la memoria - maquetación ortografía (25%)
3. Evaluación de la empresa (50%)

CONTENIDO RECUPERACION

El alumno deberá repetir las partes que no haya desarrollado

CV

Raffaella Perrone

Estudió en el Politecnico di Milano y en la Escuela de Arquitectura de Barcelona.

Desde el 2000 al 2016 ha ejercido como docente y responsable del

Departamento de Proyectos en ELISAVA Escuela Universitaria de Barcelona.

Desde Julio 2016 es Directora General del Área de Diseño de IED Barcelona, aparte de seguir ejerciendo en la actividad docente y la investigación.

En los últimos años ha participado en muchas conferencias sobre creatividad, diseño y educación, publicando artículos y ensayos a nivel nacional e internacional. Ha sido profesora invitada en cursos en el Politecnico di Milano y en la Universidad Libre de Bolzano (IT).

Desde Junio 2017 es Vicepresidenta de ADI-FAD (Asociación de Diseño Industrial del Fomento de las Artes y del Diseño) en Barcelona

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Itinerary Product Design
SUBJECT	Design Project Management
SEMESTER (1-8)	7
COURSE	4th UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Jaume Massons Kike Macías

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

- T1. Organise and plan work in an efficient and stimulating manner.
 T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.
 T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.
 T10. Lead and manage working groups.
 T14. Manage research methodology in creating viable projects, ideas and solutions.
 T17. Contribute to social awareness of cultural heritage, its impact in various fields and its ability to generate significant values through his/her professional activity
- G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.
 G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.
 G6. Promote knowledge of the historical, ethical, social and cultural aspects of design.
 G7. Organise, manage and/or coordinate working teams and be capable of fitting into multidisciplinary teams.
 G9. Investigate the intangible and symbolic aspects affecting quality.
 G11. Communicate ideas and projects to clients, argue reasonably, know how to evaluate proposals and guide discussion.
 G13. Be acquainted with the economic, social and cultural context in which design takes place.
 G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.
 G21. Manage research methodology.
- EDI12. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which interior design is developed.
 EDI13. Learn about the economic and organisational framework in which the business of interior design is developed.
 EDI15. Consider the positive social influence of design, assess its impact on improving the quality of life and the environment and its ability to create identity, innovation and quality in production.

1. MODULE SUMMARY

- Rationale and theoretical-practical analysis of interior design management projects.

2. SUBJECT SUMMARY

Familiarize students with investigation, definition, conceptualization, and management and review stages of a project in all areas of development. Be capable of defining one or various products by identifying a market opportunity based on brand understanding and assessing the needs of final consumers.

Students will be capable of analysing all information generated during the project and adjust tactically.

The course will also focus on improving communication skills and presentation delivery.

Regarding the Final Project, students will be encouraged to select sustainable and social impact proposals.

The aim is to give to students an overview of the project management to be applied in companies but also for freelancers and consultants when servicing to clients.

The subject will cover the main aspects of conceptualization, definition of objectives, plan setting, calculation of requirements and implementation overview and follow up.

Exercises and Business Cases are embedded in the course to facilitate the comprehension and application of topics and tools, such as, market research, feasibility analysis, economic and financial scope, profitability and expansion.

3. LEARNING OUTCOMES

- Tools to assess and project the technical aspects of design as applied to a project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

SESSION 1.

Students and teacher's introduction. Subject description. Rules of evaluation. International Project Management experiences & examples.

SESSION 2.

Tools and best practices for Managing Interior Design projects internationally.

SESSION 3.

General theory of Project management for Corporations and Start-Ups. Project initiation process. Roles and responsibilities in projects. Examples and field of application.

GP: Choose a project and describe objective, scope and main milestones.

SESSION 4.

Managing your time will make you happier.

SESSION 5.

Project organization and planning techniques. Project stages concatenation and progress evaluation. Project control. Economics measurement and performance (KPI's).

GP: Definition of the 3 phases: conceptual development, production, and business expansion.

Milestones and success criteria for each phase.

SESSION 6

Career advising: How to get to the international companies.

SESSION 7.

Agile and Scrum advanced Project Management Methodologies.

GP: Market research for each team, and SWOT analysis. Project sequence and timing setup.

SESSION 8.

Pitch Deck for investors and Elevator Speech for projects / start-Ups

GP: Table of investments and projected costs in the project.

SESSION 9.

Personal & High Performance Teams' Management techniques.

GP: Projected results for the first 3 operating periods.

SESSION 10.

Personal Marketing Plan and Career coaching.
GP: Elevator Speech presentation.

SESSION 11.

Group project final review.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Evaluation system 1: Elevator Pitch - Group work 10%
Evaluation system 2: Final Presentation – Individual Performance 20%
Evaluation system 3: Business Plan - Group work 70%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Dossiers
Power Point or KeyNote

EVALUATION CRITERIA

- Clarity and coherence in the selection and/or creation of elements of visual communication
- Coherence and consistency in the working progress
- Consistency in the relationship between the idea and the final result
- Effectiveness in time and resource management

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

IED: Theoretical classroom.
Students: PC with MS-office or equivalent

7. RETAKE CONTENT JULY

The whole program and contents focusing on those aspects not to completely passed. %
The student will have to deliver an additional project or exercise to pass the module %

BIBLIOGRAPHY

O'Donnel, Fergus. *Simply Brilliant: The Competitive Advantage of Common Sense*. Prentice-Hall. 2001
Barker, Stephen & Cole, Rob. *Brilliant Project Management: What the Best Project Managers Know, Say and Do*. Pearson Education. 2012
M. Horine, Gregory. *Gestión de proyectos*. Anaya multimedia, 2009
Brojt, David. *Project management*. Granica. 2007
Allen, David. *Getting Things Done: The Art of Stress-Free Productivity*. Penguin Books. 2002
Cirillo, Francesco. *The Pomodoro Technique*. FC Garage GmbH. 2013
Kondō, Marie. *The Life-Changing Magic of Tidying Up: The Japanese Art of Decluttering and Organizing*. USA. Ten Speed Press. 2014

CV

Jaume Massons

Jaume is a Marketing & Project Management Professor at several Business Schools in Barcelona. He received his European Masters in Sports Organization Management from IOC (Lausanne, Switzerland). Over the past 14 years he has gained experience as consultant in the field of marketing & management working for a marketing consulting firm implementing several national and international projects. He performed as adviser for the Minister of Sports in Panamá, Consultant and trainer for Olympic Solidarity in East Timor and Marketing Executive & Business Developer in Saudi Arabia. He has also founded 3 start-ups focusing on CRM, applied consultancy in developing countries and mobile app development. Recently He is collaborating as mentor with the Catalan Sports Cluster (Indescat) both to develop the program and promote entrepreneurship in the field of sports.

<https://www.linkedin.com/in/jaumemassons/>

Kike Macías

Kike is a graduate in BA (Hons) Interior Design and Project Manager with an extensive experience in design and management in projects international projects. In his experience have done collaborations with brands such as Sony, Zara, Roca. With 3 years working in Bangalore, India as Head in Flagship stores and International interior design projects in India, Europe, Middle East, and SEA. Lecturing is another of his passions with experience in design universities in Barcelona, Newcastle, and Mexico, He's a Fellow member in HEA under the UKPSF (U.K, professional standards framework) as Head of Interior Design in the International Campus of Northumbria University in Colombo, Sri Lanka.

Founder of Studioapart, a multidisciplinary studio with international and local clients and combining with his other passion Yoga.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Transport Itinerary
SUBJECT	Mobility Project
SEMESTER (1-8)	7
COURSE	4th UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Adam Walker and Caterina Conte

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.

G21. Manage research methodology.

EDP8. Learn about the processes to produce and develop products, services and systems.

1. MODULE SUMMARY

- Analyse social trends in products and design.
- Define areas of opportunity in relation to the market, society and technology.
- Define product target and positioning.
- Conceptualization.
- Develop selected concept.
- Knowledge and practice of design process.
- From concept to idea, from formalisation to final development.
- Market: an approach to the solutions of competitors.
- Analyse and filter information: select work focuses.

2. SUBJECT SUMMARY

Understand the current needs around mobility in the city of Barcelona and propose new solutions that improve the current user experience taking into account the market needs and business viability of TMB. This project will be divided into the following phases:

1. Project brief & subject introduction
2. Desktop research, understand the market
3. Understanding users, ethnographic research execution
4. Research analysis, personas and customer journeys
5. Ideation, concept generation
6. Validation and iteration
7. Activation, value proposition & blueprinting
8. Conceptualization and final solution

The completion of the project will consist of two deliverables:

- 'Report' capturing the entire design process, from understanding the context to the formalization of the solution.

- 'Presentation', summary/pitch of the final concept. To consist of explanatory visualizations of the proposed solution as well as the context of how the solution improves the current user experience and profitability of the metropolitan transport company of Barcelona (TMB) (PPT or any other similar format)

3. LEARNING OUTCOMES

- Create future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the present and past in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Design and development of new transport systems in relation to the needs detected in the previous points.
- Research methods and experimentation of matter.

4. SESSIONS AND CONTENTS

S1 (1.5 hrs): Module/project introduction – “System/service design”
S2 (3 hrs): Market understanding (clients and competitors) – secondary research
S3 (3 hrs): User understanding – prepare and conduct primary research
S4 (3 hrs): Synthesis – profiles and personas (theory and practice)
S5 (3 hrs): Synthesis – customer journey maps (theory and practice)
S6 (3 hrs): Ideation – customer lifecycle, storyboards and value exchange maps
S7 (3 hrs): Validation & Iteration – prototype
S8 (3 hrs): Value proposition & business model
S9 (3 hrs): Service blueprint & guidelines for final deliverable
S10 (3 hrs): Final project presentation

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Evaluation system 1: Synthesis and ideation process - Group work 10%
Evaluation system 2: Implementation process - Group work 20%
Evaluation system 3: Final report and presentation – Individual work 70%

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

PPT Presentation or other formats
Final report

EVALUATION CRITERIA

Critical reasoning – coherence in the assessment of user and market needs
Synthesis capacity – critical analysis of the sources of information
Work process – coherence and constants throughout the work
Visual communication – clarity and coherence in the creation of visual communication elements

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

IED: Normal classroom.

Students: PC or Mac with MS-office or equivalent

7. RETAKE CONTENT JUNE

The whole program and contents focusing on those aspects not completely passed.

The student will have to deliver an additional project or exercise to pass the module.

The retake will be face-to-face in IED

BIBLIOGRAPHY

Stickdorn, Marc / Schneider, Jakob. *This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases*: Wiley. 2012

Stickdorn, Marc / Schneider, Jakob. *This is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World*: O'Reilly Media. 2018

O'Grady, Jennifer. *Design currency*: Pearson education. 2013

Osterwalder, Alexander. *Business model generation*: John Wiley & Sons Ltd. 2010

Tassi, Roberta. "Service design Tools" - communication methods supporting design process [online]. 2009. Available at: <http://www.servicedesigntools.org>

Flowers, Erik. "Demystifying Service Design—Part 1" [online]. 2017. Available at: <https://blog.practicalservicedesign.com/demystifying-service-design-part-1-56be3322d070>

CV

Adam Walker

Adam has a background in service and human centred design. Adam started his design career as a interior/exterior automotive designer based in Torino, Italy. He worked on a number of projects for Fiat, Iveco, Sunny, etc. He then moved into service design, firstly working in the oil and gas industry before consulting on more digital based projects for the likes of the BBC, Channel 4 and BSM. He then joined Claro Partners, a innovation consultancy here in Barcelona where he works with a number of global corporations across various industries. He holds a Bachelor's degree in Automotive Design and an M.A in Multidisciplinary Design Innovation.

<https://www.linkedin.com/in/adam-walker-b2105827/>

Caterina Conte

Caterina is a strategic designer specialized in user research and service/systems design. She started her design career as an architect, but soon shifted to innovation consulting, after getting a Masters in Design and Innovation Management. In her 5+ years of experience, she has worked with global corporations across different verticals including financial services, logistics, social media, infrastructure and global development. Caterina has also conducted ethnographic research and facilitated stakeholder workshops in the Americas, Europe, Asia and Africa.

<https://www.linkedin.com/in/caterinaconteluque/>

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME

MODULE	Mandatory Interior Design Itinerary
SUBJECT	Project communication for Interior Design III
SEMESTER (1-8)	7
COURSE	4th UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN. PRODUCT DESIGN PROGRAMME
TEACHER	Irma Arribas, Jordi Canudas

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.

T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.

G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

EDI1. Generate and produce functional, formal and technical solutions that help to make the best use of interior spaces.

1. MODULE SUMMARY

- Structures and systems.
- Provide students with the tools required to choose the most appropriate material in a given project.
- Provide students with a broad vision of the materials used in interior design.
- Rationale and theoretical-practical analysis of interior design of ephemeral spaces.

2. SUBJECT SUMMARY

The course has as a theoretical framework based on the explorations of the conditions of a design based on street vending. Aspects related to the social, urban, political, environmental, economic aspects will be revisited in the design process to strengthen formal and functional aspects. On the other hand, the subject is linked to a real contest, so the narration, communication and representation of the project will also be aspects to take into account and work.

3. LEARNING OUTCOMES

- Understand the behaviour of elements belonging to the process.
- Explore the dimensions of the space.
- Reinforce the values with which design affects and builds our society.
- Work on the narrative and the faithful representation of the characteristics and character of the project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

The course is based on the theme and objectives stated in the competition contest "Habitácola 2019" launched by the association FAD.

WEEK 1

25.09.18 > Presentation of the course and first working session.

27.09.18 > Share research and team work to *mindmap* specific areas to address. Make teams and assign research fields

WEEK 2

02.10.18 > Close research into specific direction. Brief definition

04.10.18 > Public presentation of possible project directions.

WEEK 3

09.10.18 > Development of design proposals. Group tutorials (IA)

11.10.18 > Development of design proposals. Group tutorials (JC)

WEEK 4

16.10.18 > Presentation of proposals and feedbacks.

18.10.18 > Presentation of proposals and feedbacks.

WEEK 5

24.10.18 > Project narrative and communication of projects. Definition of intentions, values, form, objectives... Individual Group Tutorials.

26.10.18 > Project narrative and communication of projects. Definition of intentions, values, form, objectives... Individual Group Tutorials.

WEEK 6

No Class. Project development

WEEK 7

08.11.18 > Final project presentation

WEEK 8

No Class. Project development

WEEK 9

20.11.18

Feedbacks and course closure.

The dynamics of the course will be based on an open work workshop among the whole community.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

15% Partial presentation of the briefing:

30% Partial presentation of the proposal

55% Final presentation of the design

GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Presentation of the briefing: Oral presentation in the classroom using the white board as support.
Presentation of the proposal: a2 printed panel and sound or audiovisual resources.
Final presentation: Written report, a3 printed panel and audiovisual resource.

EVALUATION CRITERIA

- Coherence in the critical assessment of needs, artifacts, spaces.
- Ability in generating alternative solutions in quantity and quality.
- Coherence and cohesion in the production and development of the project.
- Clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication

6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Sketchbook, markers, pencils, scissors, glue, photo camera, video recorder, audio recorder.

7. RETAKE CONTENT JUNE

It will be necessary that they deliver the whole project under the same parameters that were raised during the course.

The delivery will be based on an in-person presentation of the work carried out.

BIBLIOGRAPHY

Dunne, A. and Raby, F. *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2013

Tharp, B.M and Tharp, S.M. *Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2018

Twemlow, A. *Sifting the trash: A history of design criticism*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2017

CV

Irma Arribas.

PhD in architecture, she has developed part of her interests in the academic world since 2005, teaching at architecture and design universities, undergraduate and master's degrees, always linked to areas of ideation, communication, projects and critical thinking. ETSAB-UPC, ETSAM-UPM, EINA-UAB, IED-BCN, Fine Arts-UB.

Researcher in topics related to creative processes and architecture as a mediation, negotiation and communication strategy. Linked to the research group "Hypermedia: architectural configuration and communication workshop" of the Polytechnic University of Madrid.

Having collaborated with national and international architecture studios, he founded his own ephemeral architecture studio "pocaa" in 2007. Since 2011, through his own platform "BAAANG", he is dedicated to the design and development of architectural communication strategies through hybrid languages.

Jordi Canudas

Jordi Canudas Studio was founded in 2007 in London, after graduating from the Royal College of Art with a MA degree in Design Products. He is member of London based collective 'OKAY Studio' and moved to Barcelona in 2011 where the studio is currently based.

Jordi's practise develops from a conceptual base onto prototyping and testing with a direct approach to materials. Working in a wide range of fields from product design, product development, art direction, interiors as well as one-off and self-production.

Jordi Canudas' work have been exhibited internationally and can be found within the MoMa collection in New-York and the Design Museum Die Neue Sammlung in Munich. His work has been featured in many major design publications and newspapers worldwide, such as Wallpaper, BluePrint, I.D. magazine, Salon Magazine and other international press.

He is currently teaching at Escola Superior de Disseny Elisava and IED in Barcelona and in Bath Spa University in the UK.

<http://jordicanudas.com>

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Producto
ASIGNATURA	Comunicación de Proyecto de Producto II
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Román Bianco
HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4
PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Cómo presentar: memoria del curso, soporte digital y presentación oral.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Este curso se centra en el desarrollo del portfolio impreso y digital del estudiante. El curso se compone de 10 sesiones diseñadas como una ayuda para que los estudiantes hagan una mirada hacia dentro y puedan construir un portfolio consistente que comunique efectivamente su identidad como diseñadores. Tendrán que tener una idea clara sobre el propósito de su portfolio y lo que quieren hacer con él cuando terminen la universidad.

A lo largo del curso, los estudiantes tienen el reto de desarrollar la consciencia sobre la importancia de diseñar su proceso creativo personal, que es el elemento genuino que puede definir su identidad como

diseñadores.

El curso está organizado en diferentes etapas, muy similar al proceso natural de diseñar un proyecto de branding con su parte promocional incluida. Estas etapas se utilizarán en una por sesión.

Cada sesión comienza con la introducción de un tema, realizado por el profesor, que se utiliza para desarrollar un ejercicio práctico. El curso está estructurado como seguimiento individual, pero habrá sesiones conjuntas.

Al principio, los estudiantes comenzarán a cuestionar lo que son como los diseñadores y compartir este debate personal con sus compañeros de clase.

Esto les permitirá probar sus respuestas y llegar a argumentos más fuertes para defender lo que son y que quieren llegar a ser.

Una vez que han sido capaces de describir su identidad, se empezarán a utilizar las técnicas de comunicación para representar esta personalidad en un estilo gráfico.

Entonces empezarán a plantear el contenido de su trabajo y reinterpretarlo desde una nueva perspectiva, ayudando a ser más objetiva y precisa. Entonces empezará un periodo de edición de contenido para aumentar la calidad de su trabajo y relacionarla con su nuevo portfolio.

De este modo, relacionarán la identidad desarrollada para que coincida con su contenido y todo será mucho más consistente.

Se les pide trabajar en tres formatos: Portfolio Impreso, Digital (Web y Presentación) y Presentación Oral.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESIÓN 01 – Introducción Curso / 09.11.18

Introducciones entre alumnos y profesor.

Presentación del curso - ¿Qué es un portafolio? / ¿Cuál es su propósito? / Diferentes formatos y ejemplos / ¿Cómo se puede destacar? / Estándar CV vs. Diseño Infografía CV / Corrientes generales del mercado / El diseño de un portafolio - Etapas y Proceso.

20 min Debate.

Ejercicio A: Presentación Look&Feel Portfolio - Los estudiantes deben preparar una presentación para el tipo de portafolio que les gustaría diseñar.

SESIÓN 02 - Revisión contenido del proyecto (Tutorías individuales) / 14.11.18

Presentación de Ejercicio A – Presentación Concept Portfolio.

A partir de este momento el seguimiento se llevará a cabo por separado, en línea con la propuesta de los estudiantes.

ENFOQUE PRINCIPAL: Revisión de contenidos y selección.

Ejercicio B: Preparación de resumen de contenido. El alumno deberá recopilar el contenido/proyectos para su portafolio y compartirlo en un formato digital.

SESIÓN 03 - Diseña tu Portfolio - Parte 1 (Tutorías individuales) / 16.11.18

El seguimiento se llevará a cabo por separado, en función de la propuesta de los estudiantes.

Revisión de contenido: Diseño de una Identidad / Proceso Natural y Etapas / Prisma de Identidad / Testimonios / Consistency is everything / Logos y Logotipos / Fuentes y Branding / Color y Branding / Aplicaciones Estratégicas.

ENFOQUE PRINCIPAL: Diseño de la Identidad aplicada al portafolio.

Ejercicio C: Propuesta de Identidad. El alumno deberá crear una presentación breve con la propuesta de identidad de su portafolio.

SESIÓN 04 - Diseña tu Portfolio - Parte 2 (Tutorías individuales) / 16.11.18

Continuamos con tutoriales individuales.

El seguimiento se llevará a cabo por separado, en función de la propuesta de los estudiantes.

Revisión de contenido: Escoger un formato / Aprende a ser Objetivo / El contenido y su longitud / El Contenido / Una estrategia se convierte en un formato / Fuentes digitales / Fuentes de impresión
ENFOQUE PRINCIPAL: selección y pruebas de formato.

Ejercicio D: El alumno deberá preparar una maqueta física y traer referencias físicas con la propuesta de formato en escala real.

SESIÓN 05 - Diseña tu Portfolio - Parte 3 (Tutorías individuales) / 16.11.18

Revisión Contenido: Como Diseñar un portfolio - Plantilla y Diseño / 10 mandamientos para seleccionar un buen diseño para el formato elegido.

ENFOQUE PRINCIPAL: La construcción de una plantilla y el diseño de formato eficaz.

Ejercicio E: El alumno deberá hacer una propuesta de masters en InDesign de los templates de su portfolio.

SESIÓN 06 - Diseña tu Portfolio - Parte 4 (Tutorías individuales) / 16.11.18

Continuamos con tutoriales personales y seguimiento individual.

Revisión de contenido: Crea tu narrativa - A todo el mundo le encanta una buena historia. / Creación de un story board / Introducción, Desarrollo y Conclusión / Concepto, Proceso y Diseño Final / Qué contenido se necesita en un portfolio, aparte de los proyectos?

ENFOQUE PRINCIPAL: La creación de una narrativa interesante para el portfolio.

Ejercicio F: El alumno deberá crear una maqueta física de su portfolio a modo de storyboard físico.

SESIÓN 07 - Diseña tu Portfolio - Parte 5 (Tutorías individuales) / 16.11.18

Continuamos con tutoriales personales y seguimiento individual.

Desarrollo de la maquetación del portfolio. Los alumnos deberán enfocarse en crear el montaje de las páginas interiores del portfolio.

Ejercicio G: El alumno deberá entregar la primera tanda de maquetación del portfolio. (Incluyendo un Proyecto)

SESIÓN 08 - Presentaciones Intermedio - Portafolio Mock-up / 16.11.18

Continuamos con tutoriales personales y seguimiento individual.

Presentación de Ejercicio - Portafolio Mock-up. Impreso y montaje digital del portfolio.

El seguimiento se llevará a cabo por separado, en función de la propuesta de los estudiantes.

Ejercicio H: El alumno deberá entregar un draft general de la maquetación del portfolio lo más terminado posible

SESIÓN 09 – Template Website & Presentación Digital- Parte 1 / 16.11.18

Continuamos con tutoriales personales y seguimiento individual.

Revisión de contenido: la expresión visual en presentaciones digitales.

ENFOQUE PRINCIPAL: Crear una presentación digital.

El seguimiento se llevará a cabo por separado, en función de la propuesta de los estudiantes.

Ejercicio I: El alumno deberá entregar pruebas de impresión de la propuesta de portfolio.

SESIÓN 10 – Template Website & Loading Content - Parte 2 / 16.11.18

Continuamos con tutoriales personales y seguimiento individual.

Revisión de contenido: la expresión visual de presentaciones digitales

ENFOQUE PRINCIPAL: Preparar los detalles finales y prueba de presentaciones.

El seguimiento se llevará a cabo por separado, en función de la propuesta de los estudiantes.

Ejercicio J: El alumno deberá entregar una propuesta para la Presentación Final y un Montaje de la web.

PRESENTACION FINAL / 16.11.18

Open space con el jurado y alumnos.

Ejercicio K: Entrega Final de Portfolios Impresos, Presentación Digital y Website.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicio del Curso (Del A al I) 65%

Presentacion Final (Ejercicio K) – 35%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Sesion 02

Ejercicio A: Presentacion Digital Look & Feel Portfolio

Sesion 03

Ejercicio B: Resumen Contenido Portfolio

Sesion 04

Ejercicio C: Propuesta Identidad

Sesion 05

Ejercicio D: Maqueta Formato y Referencias

Sesion 06

Ejercicio E: Masters InDesign

Sesion 07

Ejercicio F: Maqueta Storyboard

Sesion 08

Ejercicio G: Primera Maquetacion

Sesion 09

Ejercicio H: Segunda Maquetacion

Sesion 10

Ejercicio I: Pruebas Pre Impresion

Previo a Navidades

Ejercicio J: Propuesta Presentacion Digital y Web

DESIGN FOLIO REVIEWS

Ejercicio K: Presentacion Final

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A/Proceso de Trabajo

Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

B/ Capacidad de Innovación

Ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas

C/ Comunicación Visual

Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual.

D/ Gestión de Tiempos y Recursos

Eficacia en la gestión de tiempos y recursos.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)**Alumnos:**

Portfolio Físico Impreso (2 Copias) – Una se la quedará la escuela.

Presentación Final

URL con Montaje Web Final

IED:

Ordenadores con Adobe CC

Open Space preparado para el evento de las presentaciones finales.

7. CONTENIDO RECUPERACION JUNIO

Portfolio Físico Impreso (2 Copias) – Una se la quedará la escuela.

Presentación Final

URL con Montaje Web Final

Nota: La nota máxima en recuperación es del 70%

BIBLIOGRAFÍA

Hara, Kenya. Designing Design. Zurich: Lars Müller Publishers. 2014

Sahara, Timothy. Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili. 2004

Wang, Shaoqiang. Imprint - Innovative book and promo design. Barcelona: Promopress. 2011

Caldwell, Cath and Zappaterra, Yolanda. Diseño Editorial. Periodicos y Revistas. Barcelona: Gustavo Gili. 2014

Harris, Ambrose. Impresión y Acabados. Barcelona: Parramon. 2015

CV

Roman Bianco combina su docencia en IED trabajando como Director de Arte y Chief Designer en CreativeAffairs, un estudio de diseño con sede en Londres y Barcelona, dedicado a elevar las marcas. Es Co-Fundador y Director Creativo de Bianco & Co., una nueva marca que desarrolla accesorios textiles.

Roman nació en Barcelona y se trasladó a Londres para estudiar BA (Hons) Product & Furniture Design en Kingston University, donde se graduó con honores. Le ofrecieron una posición para trabajar como Product Designer en el conocido estudio PearsonLloyd donde trabajó en proyectos para Lufthansa y Bene. Posteriormente se trasladó a Barcelona y, después de algunos trabajos independientes, fundó CreativeAffairs y Bianco & Co. Pese a su background en Producto, siempre ha estado interesado en trabajar la Comunicación. Él ahora trabaja en proyectos de Comunicación Visual, Fotografía, Dirección de Arte y Branding.

Roman trabaja en proyectos para clientes nacionales e internacionales.

Contacto:

Roman Bianco

Art Director + Partner

roman@creative-affairs.co.uk

+34 646 898 514

Pujades 127 Baixos

08005 Barcelona

SPAIN

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. ESPECIALIDAD DE PRODUCTO.
DOCENTE	Affonso Orciuoli, Edoardo Fano, Raúl Arribas y Gonzalo Sanchez

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

El curso tiene como objetivo dar la formación adecuada para que los alumnos puedan desarrollar proyectos utilizando la fabricación digital, desde un punto de vista que conjuga la creatividad y la tecnología.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESIÓN 1:

Presentación del profesor y de los alumnos.
Presentación del ejercicio
Distribución de los grupos
Repaso de los programas Rhino, RhinoCAM y Repetier

SESIÓN 2:

Presentación de las máquinas: laser, 3dprinter, CNC
Taller

SESIÓN 3:

Desarrollo de los proyectos
Taller - Rhinoceros

SESIÓN 4:

Taller – Laser, como preparar archivos
Taller – correcciones

SESIÓN 5:

Taller – RhinoCAM, Gcode para CNC
Taller – correcciones

SESIÓN 6:

3dprinter
Taller – correcciones

SESIÓN 7:

Taller – correcciones

SESIÓN 8:

Entrega final

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios en clase 20%
Trabajo de investigación (parcial y final) 40%
Presentaciones (parciales y finales) en clase 40%

NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Presentación PPT u otros formatos

Plafón impreso (DIN A3)

Proyecto materializado, utilizando como mínimo 2 técnicas diferentes (laser, CNC y/o 3dprinter)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación
- adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos
- claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual
- coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Ordenadores con sistema Windows y con Rhinoceros, RhinoCAM y Repetier. Acceso a internet.

Es recomendable que los alumnos tengan el Rhino y Repetier instalados en sus ordenadores personales.

7. CONTENIDO RECUPERACION JUNIO

Volver a presentar el dossier siguiendo las instrucciones del profesor en el último día de clase.

BIBLIOGRAFÍA

Catálogo, *Architectures non Standard*, París: Éditions du Centre Pompidou, 2003.

Iwamoto, Lisa. *Digital Fabrications, Architectural and Material Techniques*. New York: Princeton Architectural Press. 2009.

Kolarevic, Branko, *Architecture in the Digital Age, Design and Manufacturing*, New York: Taylor and Francis. 2003.

Kolarevic, Branko and Klinger, Kevin, *Manufacturing Material Effects, Rethinking Design and Making in Architecture*. New York: Taylor and Francis. 2008.

Ortega, Lluís. *El diseñador total, autoría en la arquitectura de la época posdigital*, Barcelona: Puente Editores. 2017.

Sennett, Richard. *El Artesano*. Barcelona: Anagrama. 2009.

Steele, James. *Arquitectura y Revolución Digital*, Barcelona: Gustavo Gili. 2001

Pottmann, Helmut... [et al.]. *Architectural Geometry*. Pennsylvania: Bentley Institute Press. 2007.

CV

Affonso Orciuoli (São Paulo, 1966)

Arquitecto titulado por Universidad Mackenzie (São Paulo). Máster por Escola Tècnica Superior

d'Arquitectura de Barcelona, Universitat Politècnica de Catalunya – ETSAB UPC, y doctorando por

Escola Tècnica Superior d'Arquitectura, Universitat Internacional de Catalunya – EsArq UIC. Se ha especializado en las aplicaciones informáticas al diseño (CAD), simulación (VR) y fabricación digital (CAM y 3dprinter), actuando como profesor e investigador vinculado a diversas instituciones académicas. Colabora con la empresa MedioDesign en Barcelona. CEO de la Rede Brasileira de Fabricação Digital en Brasil. Entre sus actividades docentes se destacan: profesor de Informática Aplicada a la arquitectura y Máster Biodigital Architecture - EsArq UIC y como profesor en el Istituto Europeo di Design (IED). Experiencia con la enseñanza de diseño y fabricación digital. Miembro Científico del SiGRaDi y grupo de investigación Arquitecturas Genéticas.

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO. Especialidad de Producto

MATERIA	Proyecto Final de Diseño de Producto
ASIGNATURA	Proyecto Final de Diseño de Producto
SEMESTRE (1-8)	8
CURSO	4º Título Superior en Diseño. Especialidad de Producto
DOCENTES	Oscar Blasco, Sergi Carulla

HORAS FRONTALES	400
HORAS TOTALES	750
CRÉDITOS	30

PRE-REQUISITOS	Semestres 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7
CARÁCTER	Obligatoria

RESUMEN DE LA MATERIA

El Proyecto Final de Carrera proporciona la vía para que los estudiantes puedan combinar las habilidades, conocimientos y aptitudes adquiridos de todos los módulos impartidos durante los cuatro años de formación en un proyecto coherente, al servicio de un reto real propuesto por una empresa/institución.

Cada año desde la escuela se propone un tema/marco en el cual desarrollar el proyecto.

OBJETIVO DEL PROYECTO FINAL

El objetivo es múltiple y consiste en:

1. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
2. Diseñar y desarrollar nuevos sistemas producto-servicio en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.
3. Dominio de los procesos productivos para la fabricación del producto.

RESUMEN DE LAS COMPETENCIAS

- Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Realizar autocrítica hacia el propio desarrollo profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrar adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los canales adecuados de formación continuada.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de Diseño de acuerdo con los requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Organizar, dirigir y / o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios ya la evolución tecnológica industrial.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Valorar la dimensión del Diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de búsqueda.
- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
- Dominar la metodología de investigación.
- Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de Diseño de productos y sistemas.
- Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del Producto.
- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en que se desarrolla el Diseño de Producto.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del Diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Aplicación de los conocimientos técnicos necesarios para entrar en el mundo del Diseño de Producto y / o Transporte.

- Trabajo en un proyecto de Diseño de principio a fin, controlando todas las partes relacionadas, desde la investigación del tema, la definición de una marca específica, el abastecimiento y la selección de los materiales
- adecuados, hasta el Diseño y creación de los Interiores, así como la presentación.
- identificación de las tendencias y fuentes de estilo en su trabajo.
- Comparación de su idea a las exigencias del mundo de la Moda actual.
- Enfoque crítico y descripción de su trabajo.
- Capacidad de plantear y desarrollar conceptual, técnico y formalmente un proyecto de fin de carrera.
- Enfoque del proyecto, la producción y la comunicación visual de ideas profesional y creativamente.
- Aplicación de los conocimientos técnicos necesarios para entrar en el mundo de la comunicación visual.
- Trabajo en un proyecto de Diseño de principio a fin haciendo especial énfasis en las fases del proyecto: investigación, desarrollo y producción, manteniendo un enfoque crítico y profesional.
- Aplicación de conceptos visuales y escritos.
- Técnicas de investigación.
- Trabajo en equipo y búsqueda individual.
- Contextualización de temas.
- Presentación escrita y visual del concepto de tesis elegido.
- Aplicación práctica en el proyecto de las fases de investigación, desarrollo y producción.
- Presentación del proyecto ante un tribunal.

FASES

La asignatura se divide en tres FASES:

- **fase de investigación** enfocada a identificar escenarios de futuro, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con la finalidad de elaborar nuevas ideas aplicables a un nuevo entorno. Se analiza el tema de proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva, las áreas de oportunidad.
- **fase desarrollo** enfocada a aplicar estrategias para la generación de ideas y criterios de decisión, innovación y calidad. En esta fase son muy importantes las técnicas de representación y comunicación para la completa definición del proyecto, tanto para su comprensión como para su aceptación y posterior desarrollo.
- **fase de producción** enfocada a prototipar, testear y validar el diseño del producto/servicio que el alumno proponga.

La metodología docente se estructura en:

- clases de tutoría centradas en dar soporte a la metodología de investigación y a la redacción de la memoria de investigación y de proyecto;
- clases de tutoría centradas en el desarrollo de las ideas y su posterior fase de producción;
- *talks* de invitados que tratan contenidos y *cases study* relacionados con el tema/marco del año.
- sesiones especiales con asesores y consultores específicos sobre temas de materiales, desarrollo tecnológico, prototipado, comunicación del proyecto y *public speaking*.

El proyecto tiene un carácter multidisciplinar y se presta a la formación de grupos que puedan trabajar juntos (Interiores/ Producto) en diferentes fases del Proyecto Final. Al final cada alumno debe presentar un proyecto desarrollado a nivel individual, pero en la fase de investigación y parte de desarrollo se puede trabajar en grupos.

El equipo docente está formado por 2 tutores principales de referencia (150 horas de tutoría): Raffaella Perrone, arquitecta, doctora por la UPC y directora del Área de Diseño de IED Barcelona - para la parte de investigación y metodología docente - y Harry Paul van Iersel diseñador de fama internacional en activo - para la parte de desarrollo y producción. Complementan el equipo principal otros docentes que representan las diferentes macroáreas de conocimiento: tecnología y materiales,

representación y modelado, desarrollo de prototipos (70 horas aproximadamente de cápsulas de conocimiento de expertos).

La propia estructura de la asignatura se basa en diferentes formatos de actividades formativas. A parte de la “talks” de invitados relacionados con la temática del Proyecto se suelen invitar profesionales de diferentes sectores para ofrecer una panorámica sobre las oportunidades laborales y el futuro del diseño. En la presentación de la Fase Desarrollo se invitan miembros de la empresa/institución con la cual se está colaborando y profesionales externos, para que los alumnos tengan un feedback real de sus ideas y aprendan a argumentar el proyecto y relacionarse con el mundo empresarial e institucional. Igualmente al final de la asignatura más allá de la entrega y presentación académica se prepara una segunda presentación al “cliente” fuera de IED y con un comité de experto de la empresa o institución con la cual se colabora.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final será el resultado de aplicar las medias de las fases obligatorias:

1. Nota de la Fase de Investigación. 25%
2. Nota de la Fase de Desarrollo. 25%
3. Nota de la Fase de Producción. 50%

Características

Características	Grado
Excelente: nivel comparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, a veces alcanza casi excelente	7-8,9
Suficiente: satisfactorio, algo débil, algo bueno	5-6,9
Pobre: Débil, marginal suspendido	4-4,9
Insuficiente: claro suspenso	0-3,9

La asistencia es obligatoria y la evaluación de las asignaturas es continuada.

Cada fase tiene definidos los entregables y unos criterios de evaluación específicos y el sketchbook es un elemento que los alumnos deben siempre llevar consigo.

Fase de INVESTIGACIÓN

Los entregables son:

- Sketchbook

El sketchbook es un documento de trabajo obligatorio en formato A4 aprox. donde el alumno guarda todo aquello vinculado a su proceso creativo. El sketchbook es un lugar de trabajo, pero debe guardar una coherencia formal. Tiene que ser algo que queremos seguir mirando una y otra vez.

- Dossier de Investigación

10 páginas que sintetizen la toma de decisiones a la hora de definir el el tema (what), el porqué (why) el contexto (where/when) , el grupo de usuarios (who), el cómo (how) sobre el cual se quiere centrar el proyecto. Debe contener material gráfico para su correcta comprensión. Debe contener un índice, introducción y explicar la metodología aplicada a la hora de investigar, la bibliografía y una primera versión del planning de trabajo.

La Nota parcial de la fase de investigación pondera en un 25% sobre la nota final y los criterios de evaluación de esta fase son:

1. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo 25%
2. Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios 35%
3. Rigor, claridad y coherencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual 20%
4. Rigor, calidad y pertinencia en la selección y elaboración de las fuentes de información 20%

Fase de DESARROLLO

Los entregables son:

- Sketchbook
- Video Conceptual
- Memoria de investigación de mínimo 5000 palabras¹, mínimo 30 imágenes, que contenga todo el desarrollo de la investigación, los referentes y las propuestas de desarrollo.

El cuerpo del trabajo debe incluir las siguientes partes:

- Investigación sobre Usuario/Objeto/entorno. Trabajo de campo: entrevistas, encuestas, observaciones. Desk research: Bibliografía, Sitios web, Social networks, Blogs.
- Propuesta de desarrollo (color, texturas, propuestas morfológicas, materiales)
- Conclusiones de la propuesta final. Expuesta de manera ordenada y en coherencia con lo planteado en el apartado introductorio y de desarrollo.

- Presentación Pública en formato expo. Cada alumno tiene a disposición una mesa en la cual explicar/visualizar/exponer durante 6 minutos las conclusiones de esta segunda fase de Desarrollo. La presentación es oral y con el soporte de modelos/ maquetas/ prototipos sketches y muestras de material el alumno puede explicar sus líneas de trabajo.

La Nota parcial de la fase de Desarrollo pondera en un 25% sobre la nota final y los criterios de evaluación de esta fase son:

1. Propiedad de juicio en la resolución de problemas. 25%
2. Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos 35%
3. Claridad y coherencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual 20%
4. Pertinencia en la definición de un briefing/ autobriefing/ contrabriefing 20%

Fase de PRODUCCIÓN

Los entregables son:

- Sketchbook
- Video Final
- Memoria de proyecto
- Prototipo Formal/ Funcional
- Presentación Pública en formato conferencia

- En la presentación final de tesis el jurado está formado por:
El tutor de tesis del alumno.
Coordinador del itinerario relativo
Director operativo de la Escuela Design
Director de desarrollo de la Escuela Design
Director del IED Barcelona

La Nota parcial de la fase de Producción pondera en un 50% sobre la nota final y los criterios de evaluación de esta fase son:

1. coherencia en la relación entre la idea y el resultado final, 25%
2. coherencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto 35%
3. Capacidad de comunicación y los elementos para la comunicación visual, 20%
4. Rigor, calidad y pertinencia en la selección y elaboración de las fuentes de información 20%

La evaluación es continuada y al acabar cada fase se comunican los resultados a los alumnos a través de un feedback oral. Todas las notas son consensuadas entre los 2 principales tutores del proyecto y se agrupan en una tabla de resumen.

MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Ordenador y materiales de producción en función del proyecto.

¹ No se computan los anexos: transcripción de entrevistas, tablas, fuentes secundarias,...

CONTENIDO DE LA RECUPERACIÓN

Nueva presentación del proyecto no aprobado en primera convocatoria añadiendo los cambios y soluciones pertinentes para que cumpla los objetivos fijados en el encargo inicial.

BIBLIOGRAFÍA

Asesoramiento y preparación de bibliografía específica según la tipología de los proyectos, tanto por parte del director del proyecto como del responsable de la Mediateca de IED Barcelona.