

UNDERGRADUATE DEGREE IN INTERIOR DESIGN

MODULE	Foundation Project
SUBJECT	Foundation Project II
SEMESTER (1-8)	2
COURSE	1st UNDEGRADUATE DEGREE IN INTERIOR DESIGN
TEACHER	Joaquim Rosell

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Basic formation

SKILLS general, transversal and specific

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.
 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.

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.

G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.

G21. Manage research methodology.

1. MODULE SUMMARY

- Analyse form, composition and perception.
- Design analysis and criticism based on a multidisciplinary approach.
- Project theory, methodology, idea and concept.
- Anthropometry, ergonomics and introduction to bionic system.
- Research and experimentation methods of the design process.
- Circular economy basic design principles
- Collaborative design basis

2. SUBJECT SUMMARY

The subject is centered on the initiatory creative paths to tackle when facing fundamental topics on interior design.

Some of the sessions will provide tools for the construction of an own project methodology, which will have to be practiced in specific projects by the student throughout the course.

Depending on the rhythm of the course, complementary activities such as visits to exhibits,

construction sites, and professional studios might help enlarge the scope of the subject.

A small scale introductory Project (“Atmosphere”) and a subsequent more complex and evolved proposal (“Studiolo”) will be set out as the main practical backbone of the course.

During all the classes we will insist on precision and technique as necessary qualities of our work within a creative discipline as interior design. Different techniques on graphical communication of concepts, ideas and projects will be explored to further design concepts.

A creative excitement and a constant curiosity, as well as a challenging engagement to accomplish goals have to arise on us during design process. Personal attendance is compulsory as individual and collective reviews will periodically take place.

3. LEARNING OUTCOMES

- Basic knowledge of design: structure, form, color, space and volume.
- Understanding the design process.
- Technical and creative control upon specific design projects demands.
- Design methodologies, creativity development and coherent representation techniques. Sensitiveness towards both present social demands and circular economy production models applied onto design creation..

4. SESSIONS AND CONTENTS

Session 1_Presentation and introduction:

Background as a professional and a teacher, main contents of the subject and structure of the course, some samples of precedent courses, video on creativity.

Session 2-3_Introductory exercise:

A selected specific interior design project. To summarize it (A4 edition) and presentation (shared session, including debate)

Session 4: Project 1 “An atmosphere”:

Presentation of the exercise, some precedent samples, mood board and mind map as strategical tools to advance ideas.

Session 5-7_Work in progress.

Periodical presentations and reviews, model making (1/50).

Session 8_Hand in Project 1.

Session 9_ Visit to MATTER (materials showroom)

Session 10_Project 2 “A studiolo”:

Presentation of the exercise, some precedent samples, mood board and mind map as strategical tools to advance ideas.

Exploration and debate on context conditions (the IED Open Space).

Session 11-14_Work in progress.

Periodical presentations and reviews, model making (1/20)

Tracing paper onto A4 B/N pics (scale, dimensional and material approach).

Image of interior design atmosphere in place (within the IED Open Space)

Session 15_Hand in Project 2.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Research study (partial and final)_5%

In class presentations (partial and final)_5%

Project I_”An atmosphere”_40%

Project II_”A studiolo”_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

PPT Presentation
 Final dossier
 Foam board
 Text comment
 Project
 Moodboard
 Brief

EVALUATION CRITERIA

Coherence and consistency in the working process
 Consistency in the relationship between the idea and the final result
 Use of judgement and application of appropriate solutions to problems

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

Students: A4 or A5 sketchbook, and material for technical drawing and sketches and model making (white or grey cardboard 1 or 2mm, cutter, glue, and complementary materials).
IED: whiteboard or chalkboard, computer, Internet connection, projector. Access to model workshop.

7. RETAKE CONTENT JULY

Ability in generating alternative solutions in quantity and quality [Reformulating Project_II “A studiolo” according to precedent review/ instructions]_75%
 Coherence and cohesion in the production and development of the project [Completion/ new proposal of Project_II “A studiolo” following up alternative solutions]_25%

BIBLIOGRAPHY

1. MUNARI B., Design As Art. Penguin Modern Classics
2. MUNARI B., ¿Cómo nacen los objetos?, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1983
3. MUNARI B., Il Disegno, Il Design [Paperback]. [Arturo Carlo Quintavalle](#), [Giulio Carlo Argan](#), [Gloria Bianchino](#), [Bruno Munari](#)
4. MUNARI B., Air made visible. New York, Lars Müller Publishers, 2000
5. JJ.BELJON, Gramática del arte, Celeste Ediciones, 1993
6. EAMES DESIGN. The work of the Office of Charles and Ray Eames. J.Neuhart, M.Neuhart, Ray Eames. New York, Thames and Hudson, 1998
7. RICHARDSON, PHYLLIS; XS: Big Ideas in Small-Scale Building, Universe publishers
8. E.STEEGMAN. Las medidas en arquitectura. Barcelona, Publicaciones del COAC.
9. NEUFERT E., Architects' Data, 15ª edición, Wiley+Blackwell
10. PETER ZUMTHOR. Atmósferas. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2009.

Interior Design magazines:

Frame, Proyecto Contract, ID, AD, Architectural Record, Architectural Digest, Detail, Domus, Casabella, Lotus, L'architecture d'aujourd'hui

CV

Quim Rosell is a practising architect and a teacher.

His activity combines design praxis and teaching, both together seen as a single, unique experience. He has his own design studio, a design- and research-oriented architecture practice based in Barcelona that usually takes part in ideas and invited competitions.

The firm's built work and projects have been awarded many prizes and tenders. Some of them have been included in publications locally and internationally.

He has taught at the ETH Zürich, the ETSAB-UPC Universitat Politècnica de Catalunya, and the BAU Design College of Barcelona. He has also collaborated with ELISAVA Barcelona School of Design and Engineering, the Université de Montréal, and the BAC Barcelona Architecture Center.

He has been guest editor at different publishing houses such as Gustavo Gili. He is the editor of the book "Minimal Interiors", and "Waterfront homes". He is the author of the book "Afterwards, Remaking landscapes" which presents a wide range of projects, emphasizing their abilities and their potential to embrace new uses.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	REPRESENTATION AND COMMUNICATION LANGUAGES AND TECHNIQUES
SUBJECT	REPRESENTATION TECHNIQUES
SEMESTER (1-8)	1ST
COURSE	1ST UNDEGRADUATE DEGREE DESIGN PRODUCT, INTERIOR, TRANSPORT, GRAPHIC
TEACHER	QUIM ROSELL

IN CLASS HOURS	
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	-
CHARACTER	MANDATORY

SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

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

1. MODULE SUMMARY

- Visual composition and perception.
- Research into volume and spatial conception.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.

2. SUBJECT SUMMARY

Main objective is to see and represent our built environment in terms of spatiality applied to interior design by means of a thorough reading and analyses of site and context followed by the execution of its representation.

This goal is based on a clear understanding of the idea/ message to come up with and communicate, the use of optimal technical resources, and finally the stimulation of creativity.

3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Methodology is flexible enough to combine/ encourage lessons of common interest together with personal attention devoted to specific issues of each project students create.

Main contents are as follow and have different duration:

1. Memory: development of freehand sketching daily objects and maps.
2. Observation: negative spaces as an approach to form.
3. Space construction through observation: perspective of 1 vanishing point at the school and at home; reality and pictures)
4. Space construction from a 2D base (I, II): perspective of 1 and 2 vanishing points (a project).
5. Virreina square performance: to draw on the pavement an apartment at 1:1 scale.
6. Presentation: set of selected representations of the course. A portfolio.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Exam
Research study (partial and final)
In class presentations (partial and final)
Active participation in class and group works

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 dossier
Sketchbook

EVALUATION CRITERIA

Neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation systems.
Clarity and coherence in the selection and/ or creation of elements of visual communication.

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

Wooden pencil 4B, 2B, B, HB, F, H, 2H
Eraser Satedler and metal sharpener
Thin black ink marker
A4, A5plus sketchbook
Tracing paper

BIBLIOGRAPHY

- D.K.CHING F., Dibujo y proyecto. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1999, ISBN: 978-84-252-2081-4
- D.K.CHING F., Manual de dibujo arquitectónico. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1999, ISBN:978-84-252-2021-0
- KIT WHITE., 101 cosas que aprendí en la escuela de arte. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2014, ISBN: 978-84-252-2597-0
- PANERO J., ZELNIK M., Las dimensiones humanas en los espacios interiores, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1997, ISBN: 978-84-252-2174-3
- PORTER T. y GOODMAN S., Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985 ISBN: 978-84-252-1149-2
- REDONDO E. y DELGADO M., Dibujo a mano alzada para arquitectos. Aula de dibujo profesional. Parramón Ediciones, Barcelona, 2006 ISBN: 978-84-342-2549-7

CV

Quim Rosell is a practising architect and a teacher. His activity combines design praxis and teaching, both together seen as a single, unique experience. Co-founder and principal of Rosell Bernárdez arquitectes, a design- and research-oriented architecture practice based in Barcelona that usually takes part in ideas and invited competitions. The firm's built work and projects have been awarded many prizes and tenders. Some of them have been included in publications locally and internationally. He has taught at the ETH Zürich, the ETSAB-UPC Universitat Politècnica de Catalunya, and the BAU Design College of Barcelona. He has also collaborated with ELISAVA Barcelona School of Design and Engineering, the Université de Montréal, and the BAC Barcelona Architecture Center. He has been guest editor at different publishing houses such as Gustavo Gili. He is the editor of the book "Minimal Interiors", and "Waterfront homes". He is the author of the book "Afterwards, Remaking landscapes" which presents a wide range of projects, emphasizing their abilities and their potential to embrace new uses.

UNDERGRADUATE DEGREE IN INTERIOR DESIGN

MODULE	Language and technical representation and communication
SUBJECT	Technical Drawing I
SEMESTER (1-8)	2
COURSE	1ST UNDERGRADUATE DEGREE IN INTERIOR DESIGN
TEACHER	Gemma Ferré

IN CLASS HOURS	40
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.

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.

1. MODULE SUMMARY

- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Constructing, composing and conveying ideas, thoughts and information.
- Drawing in design project.
- Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.
- Flat and descriptive geometry.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Technical graphic language and its communicational importance in the field of design.
-

2. SUBJECT SUMMARY

The main aim is to present the students with different drawing systems, help them understand the necessary underlying theory and teach them how to apply the knowledge acquired. □The Content and sessions section includes detailed information about all the topics covered during the course, including the different tools used, and how to incorporate them in the projects

3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Class 1

Presentation, organization and methodology of the course
Tools and materials

Class 2

Presentation Gio Ponti Hotel Parco dei Principi
Hydraulic tile exercise
Pattern design and practice with setsquares

Class 3

Hydraulic tile exercise
Design of different combinations.

Class 4

Autocad I
2D autocad Tiles drawing

Class 5

Autocad II
2D autocad Tiles drawing

Class 6 Intermediate submission

Proyección ortogonal I. Oil and vinegar set design
Plan, views and sections. Scale 1.1

Class 7

Proyección ortogonal II. Steltman chair
Plan, views and sections. Scale 1.10

Class 8

Workshop Virreina
Workshop presentation
Material analysis. Graphic scale

Class 9

Workshop Virreina
Measuring in the main place
Plan drawing at scale 1.50

Class 10

Workshop Virreina
Plan drawing at scale 1.50

Class 11

Workshop Virreina
Plan drawing at scale 1.1 in the main place

Class 12

Proyección ortogonal III
Details and sections. IED class door and wardrobe

Class 13

Autocad III
Plan drawing at scale 1.50

Class 14

Autocad IV
Plan drawing at scale 1.50

Class 15

Final submission / Final exam

Practical exercise in class

Class 16

Feedback

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Exam 20%
Exercises 70%
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

Handmade drawings in A3
A3 Final dossier (originals and digital format pdf)

EVALUATION CRITERIA

- A. Evolution and personal contributions to the working process
- B. Participation in class
- C. Appropriate solution of the required exercise
- D. Correct use of techniques and materials

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

A3 paper
A3 size parallel motion
50x70 cm. board
Architectural scale (30 cm. minimum)
Set square (30 and 45 degree)
Wood pencil or 2 mm. lead-holder and leads (HB, H, 2H)
Sharpener or Lead-holder sharpener
Rubber
Ink pen (0.1, 0.2, 0.3, 0.5)
Special drawing tools necessary for specific sessions will be announced one week in advance

7. RETAKE CONTENT JULY

Exam 30%
Exercises 70%

BIBLIOGRAPHY

ENRIQUE STEEGMAN, JOSÉ ACEBILLO, *Las medidas en arquitectura*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2008 ISBN: 9788425222375

PENSANDO A MANO. Flores→ *La arquitectura de Flores&Prats*. Editorial Arquine SA. ISBN 978-607-7784-74-6

CV

She has a degree in architecture by the Barcelona Technical School of Architecture, ETSAB, since 1996.

She has worked in several architecture offices, for instance Elias Torres/Martínez Lapeña, Enric Miralles, Jordi Bellmunt etc.

She has worked as Exhibitions Coordinator at the Col·legi d'Arquitectes de Catalunya (Official Architects Association) for 10 years.

At present she works as a freelance Architect and Cultural Manager, developing Architecture, Interior Design and Exhibition-related projects.

She has been teaching subject matter Drawing I at the La Salle School of Architecture. Since 2009, she teaches at IED MSc in Exhibitions, and is currently taking care of subject matters, Technical Drawing I and II as part of the Postgraduate Course in Interior Design and Projectes I at the Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Reus. Tarragona. Universitat Rovira I Virgili

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TITULO SUPERIOR DISEÑO INTERIORES
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).

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	REPRESENTATION AND COMMUNICATION LANGUAGES AND TECHNIQUES
SUBJECT	REPRESENTATION TECHNIQUES
SEMESTER (1-8)	1ST
COURSE	1ST UNDEGRADUATE DEGREE DESIGN PRODUCT, INTERIOR, TRANSPORT, GRAPHIC
TEACHER	QUIM ROSELL

IN CLASS HOURS	
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	-
CHARACTER	MANDATORY

SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

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

1. MODULE SUMMARY

- Visual composition and perception.
- Research into volume and spatial conception.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.

2. SUBJECT SUMMARY

Main objective is to see and represent our built environment in terms of spatiality applied to interior design by means of a thorough reading and analyses of site and context followed by the execution of its representation.

This goal is based on a clear understanding of the idea/ message to come up with and communicate, the use of optimal technical resources, and finally the stimulation of creativity.

3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Methodology is flexible enough to combine/ encourage lessons of common interest together with personal attention devoted to specific issues of each project students create.

Main contents are as follow and have different duration:

Block 1 Memory: development of freehand sketching daily objects and maps.

Observation: negative spaces as an approach to form.

Block 2 Space construction through observation: perspective of 1 vanishing point at the school and at home; reality and pictures)

Block 3 Space construction from a 2D base (I, II): perspective of 1 and 2 vanishing points (a project).

Block 4 Virreina square performance: to draw on the pavement an apartment at 1:1 scale.

Block 5 Presentation: set of selected representations of the course. A portfolio.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Exam

Reasearch study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

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: aproaching 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 dossier

Sketchbook

EVALUATION CRITERIA

Neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation systems.

Clarity and coherence in the selection and/ or creation of elements of visual communication.

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

Wooden pencil 4B, 2B, B, HB, F, H, 2H

Eraser Satedler and metal sharpener

Thin black ink marker

A4, A5plus sketchbook

Tracing paper

7. RETAKE CONTENT JULY

All exercises done along the year must be presented again.

BIBLIOGRAPHY

- D.K.CHING F., Dibujo y proyecto. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1999, ISBN: 978-84-252-2081-4
- D.K.CHING F., Manual de dibujo arquitectónico. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1999, ISBN:978-84-252-2021-0
- KIT WHITE., 101 cosas que aprendí en la escuela de arte. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2014, ISBN: 978-84-252-2597-0
- PANERO J., ZELNIK M., Las dimensiones humanas en los espacios interiores, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1997, ISBN: 978-84-252-2174-3
- PORTER T. y GOODMAN S., Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985 ISBN: 978-84-252-1149-2
- REDONDO E. y DELGADO M., Dibujo a mano alzada para arquitectos. Aula de dibujo profesional. Parramón Ediciones, Barcelona, 2006 ISBN: 978-84-342-2549-7

CV

Quim Rosell is a practising architect and a teacher. His activity combines design praxis and teaching, both together seen as a single, unique experience. Co-founder and principal of Rosell Bernárdez arquitectes, a design- and research-oriented architecture practice based in Barcelona that usually takes part in ideas and invited competitions. The firm's built work and projects have been awarded many prizes and tenders. Some of them have been included in publications locally and internationally. He has taught at the ETH Zürich, the ETSAB-UPC Universitat Politècnica de Catalunya, and the BAU Design College of Barcelona. He has also collaborated with ELISAVA Barcelona School of Design and Engineering, the Université de Montréal, and the BAC Barcelona Architecture Center. He has been guest editor at different publishing houses such as Gustavo Gili. He is the editor of the book "Minimal Interiors", and "Waterfront homes". He is the author of the book "Afterwards, Remaking landscapes" which presents a wide range of projects, emphasizing their abilities and their potential to embrace new uses.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
ASIGNATURA	Dibujo Técnico I
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN INTERIORES
DOCENTE	Gemma Ferré

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

El objetivo es conocer los distintos sistemas de representación de la realidad a través del dibujo. Entender y aplicar los conceptos adquiridos mediante ejercicios prácticos. Aprender a dibujar a mano y entender el dibujo como herramienta de construcción de la realidad. Aprender a observar aquello que es objeto de la experiencia. Identificar su estructura, su formación, y también sus medidas, sus relaciones espaciales propias, y con otros elementos.

Las sesiones incluyen información detallada sobre los temas desarrollados durante el curso y ejercicios prácticos, que servirán para incorporarlos a los proyectos

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

Clase 1

Presentación, organización and metodología del curso
Herramientas y materiales

Clase 2

Presentación Gio Ponti Hotel Parco dei Principi
Ejercicio baldosa hidráulica
Diseño de un pattern y práctica con regla

Clase 3

Ejercicio baldosa hidráulica
Diseño de una baldosa y sus combinaciones

Clase 4

Autocad I
Dibujo autocad 2D de las baldosas

Clase 5

Autocad II
Dibujo autocad 2D de las baldosas

Clase 6 Entrega intermedia

Proyección ortogonal I. Representación de un juego de aceiteras
Planta alzado y sección. Escala 1.1

Clase 7

Proyección ortogonal II. Representación de la silla Steltman
Planta alzado y sección. Escala 1.10

Clase 8

Workshop Virreina
Presentación ejercicio
Análisis del material i concepto de escala

Clase 9

Workshop Virreina
Toma de medidas en el lugar
Dibujo planta escala 1.50

Clase 10

Workshop Virreina
Dibujo planta escala 1.50

Clase 11 Workshop Virreina

Dibujo planta escala 1.1 en la plaza

Clase 12

Proyección ortogonal III
Detalles y secciones. Representación de puerta i armario aula IED

Clase 13

Autocad III
Dibujo autocad 2D planta Virreina

Clase 14

Autocad IV

Dibujo autocad 2D planta Virreina

Clase 15

Entrega final dossier (papel i digital)

Exámen final

Clase 16

Feedback

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen 20%

Presentaciones (parciales y finales) en clase 70%

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo 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 para las presentaciones intermedias y final

Dibujos a mano formato A3

Dossier final ejercicios originales

Dossier final pdf

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A. Evolución y contribuciones personales en proceso de trabajo

B. Participación en classe

C. Solución apropiada del ejercicio requerida

D. Uso correcto de la técnica y los materiales

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

Papel A3

Paralex A3

Tabla 50x70 cm.

Regla (30 cm. Mínimo)

Lápiz de madera o portaminas de 2 mm (HB- 2H)

Goma i afilador

Rotuladores negros punta fina (0.1, 0.2, 0.3, 0.5)

El material especial necesario para sesiones específicas se anunciará una semana antes de la sesión

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Examen 30%

Presentaciones (parciales y finales) en clase 70%

BIBLIOGRAFÍA

ENRIQUE STEEGMAN, JOSÉ ACEBILLO, Las medidas en arquitectura. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2008 ISBN: 9788425222375

PENSANDO A MANO. Flores- La arquitectura de Flores&Prats. Editorial Arquine SA. ISBN 978-607-7784-74-6

CV

Arquitecta por la Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona (ETSAB).
Especialidad Proyectos. 1995

Con despacho propio desde el año 1998, con especialidad en proyectos de reforma y rehabilitación, interiorismo, y diseño de espacios efímeros

Coordinadora de exposiciones del Colegio de Arquitectos de Catalunya (1998-2008)

Ha colaborado en diversos despachos de arquitectura y interiorismo: Tusquets, Díaz i Associats, Enric Miralles, Elías Torres i José A. Martínez Lapeña, Jordi Bellmunt i Alfons Flores escenógrafo.

Profesora del Postgrado Diseño y producción de Espacios Expositivos del IED Barcelona Escola Superior de Disseny.

Actualmente es profesora de Technical Drawing for Interior Design I y II, en IED Barcelona Escola Superior de Disseny Y PROFESORA DE Proyectos y dibujo I en la Escola Superior d'Arquitectura de Reus. Universitat Rovira i Virgili

UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MATERIA/MODULE	Language and technical representation and communication
ASIGNATURA/SUBJECT	Technical drawing 1
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO/COURSE	1st PRODUCT
DOCENTE	Ignasi Paré

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Mandatory

COURSE DESCRIPTION

The aim of this course is to introduce the student in geometry and multiview drawing with research and experimentation methods, as well as the technical graphic language and its communicative features in the field of design.

SUBJECT SUMMARY

Technical drawing is the language of professionals that allows them to communicate the required information of an object for the analysis and construction of the product. It is the graphic representation of an object or an idea.

The basic objective is, on the one hand, to work on the development of the space ability of each student in order to understand the laws that govern bodies in space. Both, 2D and 3D geometry will be worked on for this purpose.

A second objective will be the acquisition of the knowledge and rules of technical drawing to be able to represent the shapes and volumes of space. In order to do so, the orthogonal and axonometric projection system will be used.

To learn the communication systems, we will work and draw by hand without the use of any type of software aid system. For the correct execution of the technical drawings we will use the necessary tools to be able to draw by hand. We will also be drawing quickly and directly exercises in sketches, freehand, without tools, to communicate an idea.

LEARNING OUTCOMES

The student will be able to draw and interpret geometric bodies and volumes with the orthogonal projection system and also make perspectives. They will develop the ability to create figures in space and manipulate them, using geometry and drawing to communicate clearly and accurately shapes and ideas.

SESSIONS AND CONTENTS

1. Presentation, tools and drawing rules.
2. 2D Geometry. Essential system.
3. 2D Geometry. Polygons, curves.
4. 3D Geometry. Surfaces. Polyhedrons.
5. 3D Geometry. Rules surfaces..
6. Orthographic projection. Standard views
7. European and american projection. Choice of views
8. Auxiliary views. True lengths
9. Sectional views
- 10.. Handmade views. Sketch
11. Isometric projection
12. Perspectives and views. Review
13. Final exam.
14. Feedback

INTERMEDIANTE & FINAL PRESENTATION

Exercises and exam

EVALUATION CRITERIA

1. Neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation systems 50%
2. Clarity and coherence in the creation of elements of visual communication 30%
3. coherence and consistency in the working process 20%

REQUIRED MATERIAL (STUDENS/IED)

IED:

Students: Pencils, rules, compass, paper sheets A4 and A3

RETAKE CONTENT JULY+SEPTEMBER

Recuperation exam

BIBLIOGRAPHY

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

CV

ACADEMIC DATA

Master in Industrial Design and Product Development by UPC, Polytechnic University of Barcelona (1992-1993).

Degree in Industrial Design by the Elisava School of Barcelona (1986-1990).

Graduated in Graphic Arts (Industrial Design) by the School of Applied Arts and Artistic Crafts of Barcelona, "Llotja" (1990).

PROFESSIONAL DATA

Creation and production of home lamps.

Design, manufacture and sale of the 'Fillin Lamp'. Production and technical development for commercial through traditional and online sales points. (2015-current)

Design manager at 'As Dara' company of domestic furniture.

Analysis and planning, industrial design, product development, research of new materials and suppliers, image and communication, design of spaces.

Development of furniture projects, bedrooms and living rooms (2003-2014).

Co-founder of the Teruel / Paré design studio.

Development of industrial and interior design projects for several companies: Metakor (fittings for

furniture), Blauet (lighting), Tapizados Gems (sofas), Mago (urban furniture), Concepta (contract) (2001-current).

Freelance designer for the company 'Aja' of bathroom furniture.

Analysis, design, technical development and product communication. Development of projects of bathroom furniture and accessories. (1996-2003)

Creation of the design studio.

Development of industrial and interior design projects for various companies: Aja and Cryma (bathroom accessories and furniture), Gargot (lighting), Origin (office furniture), Fil d'or (trade), Dalfiori (packaging) (1996-current)

Industrial designer at the IED research center in Milan.

Research and development of biomimetics and design projects for Fiat, Unilever, Cromodora, among others. Development of the conceptual phase of Fiat Multipla (1995).

Collaborator at several recognized design studios in Barcelona: Josep Puig and Transatlantic group, Invenio, Associate Design. (1988-1994)

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Fundamentos del diseño
ASIGNATURA	Fundamentos del diseño II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	AVIV SHANY

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

COMPETENCIAS transversales y generales

- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos.
- Dominar la metodología de investigación 3en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Dominar la metodología de investigación.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Métodos de investigación y experimentación propios de los procesos del Diseño.
- Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.
- Análisis de la forma, composición y percepción.
- Análisis y crítica del 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 funcional en el taller.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocimientos básicos del Diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.
- Abrazar la importancia de un concepto y la mejora de una imaginación original.
- Conocimiento físico de diferentes materiales y maquinaria de taller.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1:

- Introducción y objetivos de la asignatura.
- Explicación de los 2 ejercicios teóricos y 2 ejercicios físicos.
- Presentación oral del objeto elegido, teniendo en cuenta las características emocionales y contextuales.
- Explicación del **ejercicio 1º "Intercambiando objeto"**
- ¿Qué es el estilo Pecha Kucha? (20x20)

Sesión 2:

- Presentación del **ejercicio 1º "Intercambiando objeto"** (estilo Pecha Kucha)
- Comentarios y feedback del ejercicio.
- Explicación **ejercicio 2º "40 Estudios"**
- Mapeo de disciplinas de diseño .

Sesión 3: (última sesión antes de las vacaciones de Semana Santa)

- Presentación del **ejercicio 2º "40 Estudios"** (estilo Pecha Kucha)
- Comentarios y feedback del ejercicio.
- 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)
- Explicación **ejercicio 3º "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 4:

- Comentarios del Brainstorm y guías para continuar.

Sesión 5:

- Comentarios del Brainstorm y revisión de la maqueta del estudio y guías para continuar.

Sesión 6:

- Presentación del **3º ejercicio "Pensando con papel"**
- Comentarios y feedback del ejercicio.
- Explicación **ejercicio 4º "50% Upcycling"** (Brainstorm + maquetas de estudio +modelo final o prototipo funcional)

Sesión 7:

- Comentarios de Brainstorm y guías para continuar.

Sesión 8:

- Comentarios de Brainstorm y guías para continuar.

Sesión 9:

- Eligiendo 3 conceptos finales.

- Comentarios de Brainstorm y guías para continuar.

Sesión 10:

- Presentación intermedia del **ejercicio 4º "50% Upcycling"**
(Solamente presentación oral con las hojas de la lluvia de ideas: presentación de los tres conceptos y evidencia de la toma de decisiones que conducen al concepto final).
- Comentarios y guías para continuar.

Sesión 11:

- Revisión de la maqueta del estudio.
- Comentarios y guías para continuar.
- Explicación de lo que se debe entregar en la presentación final.

Sesión 12:

- Trabajando en el modelo final.
- Comentarios y guías para continuar.

Sesión 13:

- Trabajando en el modelo final.
- Revisión del material a entregar en la presentación final.
- Comentarios y guías para continuar.

Sesión 14:

- Presentación final del **4º ejercicio "50% Upcycling"**:
 1. Dossier final DinA4 que incluye:
 2. Las hojas plagadas del Brainstorm que muestra el recorrido del pensamiento (* SOLO PALABRAS)
 3. Breve texto sobre el concepto.
 4. Dibujos y sketches de desarrollo (5 en total)
 5. Moodboard con imágenes y colores.
 6. Fotos de modelos de proceso / maquetas de estudio (Fotos de laboratorio=media lab)
 7. Fotos del prototipo / modelo final (fotos de laboratorio y fotos en el contexto)

*(El mismo material se debe entregar en una presentación en PDF, las hojas del Brainstorm se tiene que fotografiar)

Sesión 15:

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

5. 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.

Percentiles de evaluación:

- Ejercicio 1º **"Intercambiando objeto"** 10%
- Ejercicio 2º **"40 Estudios"** 20%
- Ejercicio 3º **"Pensando con papel"** 20%
- Ejercicio 4º **"50% Upcycling"** 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

Para la presentación final del **4º ejercicio "50% Upcycling"**

Dossier final DinA4 que incluye:

- Las hojas plagadas del Brainstorm que muestra el recorrido del pensamiento (* SOLO PALABRAS)
- Breve texto sobre el concepto.
- Dibujos y sketches de desarrollo (5 en total)
- Moodboard con imágenes y colores.
- Fotos de modelos de proceso / maquetas de estudio (Fotos de laboratorio=media lab)
- Fotos del prototipo / modelo final (fotos de laboratorio y fotos en el contexto)

*(El mismo material se debe entregar en una presentación en PDF, las hojas del Brainstorm se tiene que fotografiar)

6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS)

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

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 , Milán y Tel Aviv.

www.avivshany.com

info@avivshany.com

https://www.instagram.com/aviv_shany

<https://www.facebook.com/Studio.Avivshany>

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA/MODULE	LENGUAJES Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN
ASIGNATURA/SUBJECT	Técnicas de Representación II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO/COURSE	1º Diseño de Producto
DOCENTE	Enric Saiz

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	NO HAY
CARACTER	FORMACIÓN BÁSICA

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.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

OBJ.1- Lectura de modelos para la representación bidimensional y tridimensional.

OBJ.2- Dominio del dibujo analítico, reflexivo y representativo para el desarrollo de formas, objetos y espacios.

OBJ.3- Práctica, reconocimiento y gestión de materiales y recursos para el dibujo.

OBJ.4- Dibujo de la figura humana aplicada al diseño de producto y espacios.

OBJ.5- Fluidez en el dominio de dibujos tridimensionales con variables de luz y textura enfocados al producto y al espacio .

OBJ.6- Desarrollo de hábitos para el dibujo en el contexto de lo cotidiano (sketchbook).

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.

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. 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.

MATERIAL NECESARIO (ALUMNOS Y/O 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 s 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
Cuter tipo visturí, goma y maquineta.
Carpeta block tipo Data king

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

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. *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 comunicació visual, contribució a una metodologia didàctica*, 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.

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 comunicacón como Nuk Studio y Mc comunicacón 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.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR DISEÑO TRANSPORTE, PRODUCTO, INTERIORES
DOCENTE	IRENE SIERRA

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 practicara el uso de paginas múltiples, tipografía, bloques de texto, vectorizado, color, mascarar, 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).

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
ASIGNATURA	Dibujo técnico I
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TITULO SUPERIOR DISEÑO 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 del dibujo.
2. Geometría 2D, sistemas esenciales
2. Geometría 2D, polígonos, curvas.
3. Geometría 3D, superficies, poliedros.
4. Geometría 3D, superficies regladas.
5. Orthographic projection. Vistas standards
6. Proyecciones europeas o americanas.
7. Vistas auxiliares, longitudes
8. Secciones
9. Sketch
10. Proyección isométrica
11. Vistas y perspectivas. Revisión.
12. Examen final
13. Feedback

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Evaluación continua. Entrega de ejercicios
Proyecto 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

Evaluación continua. Entrega de ejercicios
Proyecto final

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 JULIO

Proyecto técnico de recuperación

BIBLIOGRAFÍA

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

CV

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 Mobilar, 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

MODULE	DESIGN FOUNDATION
SUBJECT	DESIGN FOUNDATION II
SEMESTER (1-8)	2º SEMESTER
COURSE	1º UNDERGRADUATE DEGREE PRODUCT, INTERIOR AND TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	JAMES GIPLIN

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

SKILLS general, transversal and specific (SPECIFIED BY IED)

- T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.
 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.
 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.
 G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.
 G21. Manage research methodology.

1. MODULE SUMMARY (SPECIFIED BY IED)

- Analyse form, composition and perception.
- Design analysis and criticism based on a multidisciplinary approach.
- Project theory, methodology, idea and concept.
- Anthropometry, ergonomics and introduction to bionic system.
- Research and experimentation methods of the design process.

2. SUBJECT SUMMARY

The methodology of product design process step by step;
 From the search of the idea, thru process and study mock ups until the fabrication of a final model and/or functional prototype.

The subject starts some theoretical exercises and researches, continuing with focusing on the fundamental use of brainstorming as a tool to invent new products, continuing with the expansion of projective skills through craft and physical knowledge and ending with the construction of a final model and/or functional prototype at the workshop.

3. LEARNING OUTCOMES (SPECIFIED BY IED)

- Basic knowledge of design: structure, form, colour, space and volume.
- Understanding the design process.

4. SESSIONS AND CONTENTS

*(send mail to school telling the students to bring to the first session a small object that they are emotionally linked to. re mail a few days later the same mail)

Session 1:

- Introduction of the subject.
- Goals and the objectives of the subject.
- Short briefs for the 2 theoretical exercises and 2 physical exercises.
- Oral presentation of chosen object, accounting for the emotional and contextual characteristics.
- Explanations of exercise 1° "Swapping object" (presentation of the object including all the technical characteristics, designer material manufacturing technique ect.)
- What is Pecha Kucha style? (20x20)

Session 2:

- Presentation of exercise 1° "Swapping object" (Pecha Kucha style)
- Personal feedback of the exercise.
- Explanation exercise 2° "40 Studios"
- Mapping design disciplines as a group

Session 3: *(last session before spring break)

- Presentation of exercise 2° "40 studios" (Pecha Kucha style)
- Personal feedback of the homework.
- Explanation of brainstorming: Why&How (examples from lasts years.)
- Demonstration of brainstorming at class. (starting point-the family)
- Explanation exercise 3 "Thinking with paper" *(brainstorm+Physical)
- Introduction of the concept rationalization triangle.
- User (Student himself), context (student Dormitory) choosing a concept and transmit it thru a model.
- Materials (Paper, cutting tools, glue, tape, cardboard)

Session 4:

- feedback of Brainstorm and guides to continue.

Session 5:

- Feedback of Brainstorm, reviewing the 3D study mock-up and guides to continue.

Session 6:

- Presentation of 3° exercise "Thinking with paper"
- Personal feedback of the presentation.
- Explanation exercise 4° "50 % upcycling" *(brainstorm+Physical)

Session 7:

- Feedback of Brainstorm and guides to continue.

Session 8:

- Feedback of Brainstorm and guides to continue.

Session 9:

- Choosing 3 final concepts.
- Feedback of Brainstorm and guides to continue.

Session 10:

- Intermediate presentation of exercise 4° "50 % upcycling"
(only oral presentation with big pages of the brainstorm- presentation the three concepts and evidence of decision making leading to the final concept to be taken forward for further development.)
- Personal feedback and guides to continue.

Session 11:

- Learning by doing: reviewing the 3D study mock-up.
- Explanation of what need to be delivered at the final presentation.

Session 12:

- Working on the final model.
- Personal feedback of the homework and guides to continue.

Session 13:

- Working on the final model.

Session 14:

- Final Presentation of 4° exercise "50 % upcycling":
Final dossier DinA4 including:
 - Fold out pages of the brainstorm showing the process (*ONLY WORDS)
 - Concept text
 - Development drawings (5 in total)
 - Moodboard with images and colors.
 - Photos of process models/ study mockups (Studio lab photos)
 - Photos of prototypes (Studio lab photos and context photos)
 - the same same material in a PDF presentation.

Session 15:

- Written feedback for each student.

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Exercise 1 "Swapping object" 10%

Exercise 2 "40 studios" 20%

Exercise 1 "Thinking with paper" 20%

Exercise 2 "50 % upcycling" 50%

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

Characteristics:

Excellent: Comparable level to a professional result

Excellent: approaching a professional level

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

Enough: Satisfactory, some weak, some good

Grade:

10

9-9,9

7-8,9

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended
Insufficient: Clear Suspense

4-4,9
0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

1. Neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation systems.
2. Use of judgment and application of appropriate solutions to problems.
3. accuracy in identifying the syntactic and semantic value of the artifacts and spaces
4. Consistency in the work process.

EVALUATION CRITERIA

Repetition of one exercise until reaching a sufficient level.

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

Each student has to have a kit that has to bring to every class.

The kit contains:

Din A4, cutter, short metal ruler (15cm), stapler and staples, paper tape and a simple protective mask, ear defence and eye protection.

7. RETAKE CONTENT JULY

Repetition of one exercise until reaching a sufficient level.

BIBLIOGRAPHY

"Brainstorming and Beyond: A User-Centered Design Method"

By Chauncey Wilson

"Elements of design and the structure of visual relationships"

By Rowena Reed Kostellow and Gail Greet Hannah.

"Maquetas – Tecnicas y construccion"

By Wolfgang Knoll and Martin Hechinger.

"La idea y la materia"

By Isabel campi I Valls

"Educar para un Nuevo mundo"

By Maria montessori

"Sketches of Frank Gehry" (documentary)

By Sydney Pollack

"The Art of Looking Sideways"

By Alan Fletcher

1. Byrne, David. **How Music Works**
2. Edwards, Jeremy. **Objets anonymes**. Jean-Michel Place Editions, Paris 2000
3. Barthes. R. (1957) **Mythologies**. Farrar, Straus and Giroux
4. Sudjic. D. (2009). **The Language of Things**. Penguin UK.
5. Maeda, J. (2006). **The Laws of Simplicity** (Simplicity: Design, Technology, Business, Life). MIT Press
6. Ian Noble, Russell Bestley. (2004) **Visual Research: An Introduction to Research**

Methodologies in Graphic Design. (Bloomsbury Publishing)

7. Marshall. P. (1997). **Research Methods: how to design and conduct a successful project.** Plymouth. How to Books Ltd.
8. Shaughnessy, A. & Brooke, T. (2009) **Studio Culture: The secret life of the design studio,** Unit Editions.

Ustwo London, **Pixel Perfect Precision** (<http://cdn.ustwo.com/PPP/PP3.pdf>) a guide to artworking for the screen

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. Founding design studio and fabrication workshop commissionedbyyou.com bringing together the designing and making processes.

commissionedbyyou.com

madebyus.cat

jamesgilpin.com

UNDERGRADUATE DEGREE IN

MATERIA/MODULE	Representation and communication languages and techniques
ASIGNATURA/SUBJECT	Representation Techniques II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO/COURSE	1st Product Design
DOCENTE	Enric Saiz

HORAS FRONTALES	42
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Obligatory

COURSE DESCRIPTION

Instrumental techniques in structure, expression and 2D and 3D representation. Construction, composition and transmission of ideas, thoughts and information. Drawing as a part of the design project. Drawing as the first, quickly and direct tool to materialized ideas.

SUBJECT SUMMARY

Principles of organization of the forms and systems of visual perception for graphic representation of an object or space for an industrial design project. Learn drawing and representation systems as a tool for understanding and visualization of ideas to communicate adequately a design project. Hand Sketches elevation drawing analytic spaces and basic to complex objects, and representation of that space at a high level of rendering.

With these objectives:

Instrumental techniques in structure, expression and 2D and 3D representation. Construction, composition and transmission of ideas, thoughts and information. Drawing as a part of the design project.

Mastering the use of drawing and modeling as a basic tool manually test reflection i representation of ideas and concepts.

Knowing and applying fluent languages and expressive resources of representation and communication.

Acquire instrumental techniques of the structure, expression and two- and three-dimensional representation; Analysis, construction, structure, representation and expression for the development of product and space projects.

Addressing the representation of the human figure in all its functional aspects for the implementation of product and space projects.

Namely modular and manage drawing production criteria of scale, timing and level of definition and the application of resources based on the phases and requirements of a project.

LEARNING OUTCOMES

- Reading models for 2D and 3D dimensional representation.
- Domain analytical, reflective and representative for the development of forms, drawing objects and spaces.
- Practice, recognition and management of materials and resources for drawing.
- Drawing the human figure applied to product design and spaces.
- Fluency in the domain of three-dimensional drawings with varying light and focused on product shapes and texture.
- Developing habits for drawing in the context of everyday life (sketchbook).

SESSIONS AND CONTENTS

1. Presentación of the objectives of the course, level of drawing techniques, materials and working definition of project planning. First sketches reminders, objects and freehand drawings.

2. Introduction to the constructive elements of the drawing. The dot and the line. Reading of simple bidimensional three-dimensional shapes. Relations between objects. Readings proportions, width and height. Orthogonal drawings as an analysis and reflection platform. Line value.

3. Perspective. representation of simple objects. Quick execution drawings. Understanding the relationship between look and skyline view. Practice and control of sketch as a drawing of speculative shape. Reiteration of orthogonal drawing stages and its different perspectives.

4. Drawing the human figure with products. Study of partial body elements, drawings of details and approximations.

5. Light. Stains as construction elements. Representation from transparent materials, layering construction halftone and shadow.

6. Light. Behavior of the shape: open and closed. Representation of open and closed forms from aimed illuminations. Understanding of the definition of form in terms of proximity and remoteness.

7. Light. States: Light, halftone and shadow. Reading the basic three lights understanding of the key values. Representation of gray color representation grayscale.

8. Organic forms. Exploration of complex curves shapes, contour lines and ellipses.

9. Other tools and resources to draw. Sketching with other materials, tools and systems to end drawings with quickly effects, textures and skills.

10. Microproject. Representative-communicative drawing. Oriented to master and consolidation of the concepts and resources learnt.

11/12. Microproject. Representative-communicative drawing. Oriented to master and consolidation of the concepts and resources learnt.

13. Microproject. Optimization and development of all resources acquired for product drawing.

14. The final sketch in time. Presentación A3 sketchbook sketches and renderings.

15. Feedback

INTERMEDIANTE & FINAL PRESENTATION

Presentation: 1 sketchbook

Final Presentation: Final Sketchbook

USB digitalized contents presentation

EVALUATION CRITERIA

1. Neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation systems.
2. The use of appropriate materials, techniques and resources.
3. Clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication.
4. Consistency in the relationship between the idea and the final result.

REQUIRED MATERIAL (STUDENS/IED)

IED: Comfortable class to sketch with a projector.

Students: Students work mainly in A4 and A3 paper. Use larger roles for some of the classes provided are not discarded.

SIMPLE PAPER DIN A3 80 y 120gr.

PAPER letraset A3

Cardboard in grey, black and clear colour.

Pencils 2HB, mechanical pencil 0.7.

PENCIL staedtler sketching 2B

5B

Black colorpencil.

Hard white pencil and other fatty.

Pen black BIC,

Makers cool grey 1,2,3,4,5 and black

Thin cutter, eraser and doobby.

Folder A-3 Data king.

RETAKE CONTENT JULY+SEPTEMBER

They must deliver all the work done during the course with the appropriate changes you specify plus a special exercise that is directly related to the problems revealed by the student throughout the course.

BIBLIOGRAPHY

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. *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, Barcelona. 1975.

Industrial designer, artist and professor begins his studies in Fine Arts in sculpture at Barcelona University.(Universitat de Barcelona, 1995). Soon realizes his vocation for industrial design and gets his degree in 1999 by ESDI. Not long after that he co-funds Spongelab Studio specializaed in whole general design. Later on he collaborates with several studios like Gemma Bernal & associats, communication companies, like Nuk Studio, Mc Comunicació and other designers as Martin Ruiz de Azúa. He combines his profesional activity with the educational teaching at differents High schools.

At 2006 starts his own studio adressed to all types of companies, entities and projects. He full fills his academical formation with a Master degree in Art and Mass Media in 2012. Currently he maintains his business with the necessary balance in education and commitment to creative and artistic work as strictly product.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	Volume
SUBJECT	Volume II
SEMESTER (1-8)	2nd
COURSE	1st UNDEGRADUATE DEGREE IN INTERIOR DESIGN, PRODUCT DESIGN AND TRANSPORTATION DESIGN
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.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Cultura del diseño
ASIGNATURA	Sociología
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO, DE INTERIORES Y DE TRANSPORTE
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.

Sesión 2: Ciencias Sociales, ¿para qué?

¿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.

Sesión 3: 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?

Sesión 4: 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

Sesión 5: 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?

Sesión 6: 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.

Sesión 7: Métodos de investigación (1) - focus on: el método cualitativo.

¿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.

Formación de los grupos para el trabajo final y presentación del enunciado.

Sesión 8: Métodos de investigación (2) - focus on: el método cuantitativo.

¿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.

Sesión 9: 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.
-

Sesión 10: Sociología y diseño

¿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 11: 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.

Sesión 12: Feedback colaborativo

Sesión de exposición en grupo del trabajo realizado hasta ahora y feedback colaborativo.

Sesión 13: Sociología y ciudad

Diseño y espacio público. ¿Cómo puede el diseño intervenir en el espacio público para mejorarlo? ¿Cómo puede la sociología guiar un diseño responsable e inteligente? ¿Qué es el diseño social?

Las ciudades y las personas. ¿Cómo una ciudad se (auto)diseña en función de las necesidades y valores culturales de una sociedad?

Sesión 14: Sociología y cultura

Analizamos diferentes maneras de hacer fiesta y reflexionamos sobre los valores culturales que se transmiten con y a través del ocio, la música, los excesos y el desfase. ¿Cómo una sociedad se refleja en su cultura de fiesta? ¿Cómo un lugar de fiesta puede guiarnos a reflexionar sobre una sociedad entera?

- Barcelona VS Berlín.
 - El análisis etnográfico del festival Burning Man, las tribus y los rituales.
-

Sesión 15: Sociología y ...

Los contenidos de esta sesión se elegirán en función de los intereses de los estudiantes. El objetivo es remarcar el amplio campo de acción de las CCSS en el ámbito del diseño.

Sesión 16: Presentación trabajos finales y feedback.

Sesión extra 1 (3h) – Trabajo de campo 1

Sesión extra 2 (3h) – Trabajo de campo 2

5. EVALUACIÓN SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Proyecto final de investigación: 40%
Ejercicios en clase: 25 %
Trabajo de Investigación intermedio 35 %

* Se valorará positivamente la participación y la actitud proactiva 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 en las presentaciones intermedias y final

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Proyecto (de investigación)
Planning de trabajo

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 JULIO

- Proyecto de investigación (planteamiento metodológico de la investigación) : 40%
- Investigación final: 60%

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., Raijmakers, 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 un año trabaja como investigador y consultor en la empresa Domestic Data Streamers, alternando proyectos de investigación aplicados al desarrollo de instalaciones interactivas y trabajos de consultoría en innovación para empresas.

UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Foundation Project
SUBJECT	Foundation Project II
SEMESTER (1-8)	1st
COURSE	1st UNDEGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Horge Pérez

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Basic

SKILLS general, transversal and specific

- T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.
 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.
 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.
 G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.
 G21. Manage research methodology.

1. MODULE SUMMARY

- Analyse form, composition and perception.
- Design analysis and criticism based on a multidisciplinary approach.
- Project theory, methodology, idea and concept.
- Anthropometry, ergonomics and introduction to bionic system.
- Research and experimentation methods of the design process.

2. SUBJECT SUMMARY

The goal of this course is to allow the student to get a better understanding of the foundations of Transport Design Process. How to research in order to generate ideas, how to develop a concept and communicate it.

The Design Thinking process (Research, Analysis, Ideation, Development) allows to define every single step.

By studying the process of creativity applied to the design of products and transports, the students will get to create the Brief, Concept, Shape, Look (Colour & Trim), Mood, Values and Experience, to give more solidness to their design.

3. LEARNING OUTCOMES

- Basic knowledge of design: structure, form, colour, space and volume.
- Understanding the design process.

- Theory and Methodology from Ideation and Concept to formalize and visualize.
- Introduction to Product & Brand & User Experience & Environment, relationship.

4. SESSIONS AND CONTENTS

SESSION 1

-4 steps of the Design Process

- Presentation of each student, teacher and course
- Fine description of every step / sessions / exercise
- Examples

SESSION 2

-Research

- How to observe your users?
- How to observe the existing products?

-Creative Briefing

- Briefing: What does it need to contain? How to make it?

Ex. 1 / Briefing. Presentation layout for students' final project brief (txt)

SESSION 3

-Analysis

- Tendencies: Define the ones that will guide the design for the idea and the conception
- Analysis and synthesis of the Research
- How to analyze the environment / culture / brand?

Ideas

- Brainstorming: Why do it and how to take advantage of it?
- Define Inspiration & Concept
- Moodboard
- Generate sketches (Key Sketch)

Ex.2 / Passprang concept & Ivo Video & Sokoll presented as examples for ex.8 students' final project. Time 6-10min.

Ex.3 / Your favorite Transport. (brief + concept + UX + Environment +Moodborad + Shape & Look +

Color & Trim + sketch concept + sketch process + communication material (3 pictures) + 50 words.
Timing 6-10min.

Presentation Ex.3 / Teacher presents his favorite one.

SESSION 4 – Guest Teacher

Ergonomics. How to adapt my design ideas to my real users' measures?

SESSION 5

Finish Ex.1 / Every student presents their brief for final project in 3min. (layout seen in session 2).
Group check-in (traffic light/ 5 votes x 1 student)
+ 50 words reduced version for communication (word file)

Shape process

- Line
- Surface
- Volume (Global Concept)
- Micro (Detail Concept)

Development (Stylist and Visualize)

- Shape & Look

Presentation Ex.3 / Students 1&2 present their favorite transport

Presentation Ex.2 / Volta Project

Presentation Ex.4 / Design 1 concept into 3 Shapes & Styles. A4 Sketches + optional model 1:10. + 3 SIDE VIEW sketches (Line/Surface/Volume) + 3 Students Key Sketch (Line/Surface/Volume).
+ Optional. Every student should use this exercise to develop their final project.

SESSION 6

Design Through Scale (Individual work)

Student working to define key FRONT VIEW sketch of ex.4 + define key TOP VIEW sketch of ex.4

Student scan or photograph 3 Key SIDE VIEW sketches (Line/Surface/Volume). **.JPG**

Presentation Ex.3 / Students 3&4 present their favorite transport

Presentation Ex.2 / BMW Project

SESSION 7 (Media Lab & Movable projector)

Design Through Scale (Individual work)

- Project Side view sketch in Real scale
- Interaction with Real Users
- Design from small to real Scale (Main lines that gives the silhouette)
- Check-in real scale and re-sketch & restyle

Ex.5 / 3D Alias Collaboration. Students bring to 3D Alias classes ex.4 key SIDE + FRONT + TOP view in .jpg

How to adapt the sketch to OX, OY, OZ.

Finish Ex.4 / Design 1 concept into 3 Shapes & Styles.

- A4 Sketches
- JPG Format / 3 Key Sketch (Line/Surface/Volume)
- PDF Format / 3 SIDE VIEW sketches x 3 (Line/Surface/Volume)
- Group check-in (traffic light/ 5 votes x 1 student)

Ex.6 Motorbike Volumetric 1:1 model. 3 Motorbike Chassis. Make teams (4 profiles).
(Team work) Define brief + concept + UX + Environment

SESSION 8 (Open Space / 205 class)

Motorbike Volumetric 1:1 model (team work)

- Design Through Lines using Sketches

Presentation Ex.3 / Students 5&6 present their favorite transport

Presentation Ex.2 / **Patinete** Project

Finish Ex. 5 / Print in 1:6 OX, OY, OZ of the final project SIDE+FRONT+TOP view. Print into Makers Lab

SESSION 9 (Open Space / 205 class)

Motorbike Volumetric 1:1 model (team work)

- Design Through Surface using Paper & Cardboard

Presentation Ex.3 / Students 7&8 present their favorite transport

Presentation Ex.2 / E-VOX Motocarga Project

SESSION 10 (Open Space / 205 class)

Motorbike Volumetric 1:1 model (team work)

- Design Through Volume using Foam

Presentation Ex.3 / Students 9&10 present their favorite transport

Presentation Ex.2 / Volta Project

SESSION 11 (205 class)

Finish Ex.6 Show Motorbike Volumetric 1:1 model (Team work)

Send by email before the class begins a visual presentation, with the same format and methodology of Ex.3 (brief + concept + UX + Environment +Moodboard + Shape & Look + Color & Trim + sketch concept + sketch process + communication material (3 pictures) + 50 words.

Print a Board Panel A1 as a Resume of the Visual presentation and send it by email. It can be printed at Makers Lab.

Design Through Scale (Individual work)

- Design in 1:6 Scale (Attention to design details). Bring the print it of ex.5/ OX, OY, OZ.
- Cut in cardboard 3 section of OX, OY, OZ. to have a volume of your final project
- Check-in of final key sketch / key renders

Ex. 7 / Create a slides volumetric model 1:6 with the result of ex.5

Optional refill with Wires / Foam / Foam, to create a full volume model for final presentation project

Presentation Ex.3 / Students 11&12 present their favorite transport

SESSION 12

Design Final Project (Individual work)

- Check-in first part of final project presentation (freeze brief + concept + UX + Environment +Moodboard)
- Coherency between (key sketches / key render seen in 11th session) & (brief + concept + UX + Environment +Moodboard)

Present Ex.3 / Student 13 presents his/her favorite transport

SESSION 13

Checking Full Final Project Presentation (Individual work)

- (brief + concept + UX + Environment +Moodborad + Shape & Look + Color & Trim + sketch concept + communication material (3 pictures)

SESSION 13

Checking Full Final Project Presentation (Individual & Class Group Work)

- Brief + concept + UX + Environment +Moodborad + Shape & Look + Color & Trim + sketch concept + communication material (3 pictures)
- + 50 words. Timing 6-10min.

SESSION 14

Public Final Design Project Presentation. Presentation of every student's final project & Dossier for all ex. 1 to 8 in 2 pdf (low resolution version & high resolution version)

Focus into:

- Concept
- Product
- Experience of the Users
- Brand Values
- Explanation of Design Process, how students have developed their project
- Personal Traffic Light

Group check-in (traffic light/ 5 votes x 1 student)

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Project Process 40% / Result of Ex. 1, 2, 4 & 6

Technical Exercises 20% / Result of Ex. 5 & 7

Research study 20% / Result of Ex.3 & 8 (Research part)

Class Final presentations 20% / Oral and Digital Final Presentation Ex. 8

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 Minor failure	4-4,9
Insufficient: Clear suspended Clear failure	0-3,9

MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Ex. 1 / Briefing. Present layout for students' final project brief

- Word Format / layout seen in session 2.
- Word Format / 50 words reduced version for communication

Ex. 2 / Analysis one IED Project.

- Word Format / 200 words
- Traffic light by each student

Ex.3 / Your favorite Transport.

- PDF Format / Visual Presentation / Brief + concept + UX + Environment +Moodboard + Shape & Look + Color & Trim + sketch concept + communication material (3 pictures)
- Word Format / 50 words reduced version for communication
- Oral Presentation & 6-10 Timing

Ex.4 / 1 concept into 3 Styles

- PDF Format / A4 Sketches
- JPG Format / 3 Key Sketch (Line/Surface/Volume)
- PDF Format / 3 SIDE VIEW sketches x 3 (Line/Surface/Volume)
- + optional model 1:10

Ex.5 / OX, OY, OZ

- Print in 1:6 OX, OY, OZ of my final project SIDE+FRONT+TOP view

Ex.6 / Motorbike Volumetric 1:1 model (Line / Surface / Volume)

- PDF Format / brief + concept + UX + Environment +Moodboard + Shape & Look + Color & Trim + sketch concept + sketch process
- JPG Format / communication material (3 pictures)
- Word Format / 50 words reduced version Concept for communication
- Print a Board Panel A1 as a Resume of the Visual presentation and send it by email. It can be printed at Makers Lab. To be used for the Oral presentation

Ex.7 / Slides volumetric model 1:6 of final project design

- JPG Format / communication material (3 pictures of the model)
PDF Format / OX, OY, OZ of my final project SIDE+FRONT+TOP view

Ex.8 / Final Project Design

- PDF Format / Visual Presentation / Brief + concept + UX + Environment +Moodboard + Shape & Look + Color & Trim + sketch concept + communication material (3 pictures)
- Word Format / Brief layout seen in session 2.
- Word Format / 200 words Concept
- Word Format / 50 words reduced version for communication
- Oral Presentation & 6-10 Timing
- PDF Format / A4 Sketches (minimum 50 sketches)
- JPG Format / 3 Key Sketch (Line/Surface/Volume)
- JPG Format / communication material (3 renders)
- + optional model 1:6

EVALUATION CRITERIA

- The use of appropriate materials, techniques and resources
- Coherence and cohesion in the production and development of the project
- Use of judgement and application of appropriate solutions to problems
- Effectiveness in time and resource management

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

Specific Sketchbook for the subject, to bring to every session (format between A4-A5)

If it's possible, a computer from session 11 to 15 (optional 3,5,7 sessions)

Cardboard, wire, foam (8, 9, 10 sessions)

7. RETAKE CONTENT JULY

Project Process 40% / Result of Ex. 1, 2, 4 & 6

Technical Exercises 20% / Result of Ex. 5 & 7

Research study 20% / Result of Ex.3 & 8 (Research part)

Final Project 20% / Digital Final Presentation Ex. 8

BIBLIOGRAPHY

BOOK:

LEWIN, T. i BORROFF, R. "How to design cars like a pro" / S.I.: Motorbooks / 2010

NAHUM, A. i DESIGN MUSEUM (LONDON, E. "50 cars that changed the world" / Antique Collectors' Club ed. / 2016

Peter L. Phillips / "Creating the perfect Design Brief" Allsworth Press New York ed. / 2004

Tom Kelley with Jonathan Littman / "The ten faces of innovation" / Profile Books / 2006

MAGAZINE:

Frame (genral)

Domus (general)

WEB:

<http://cardesignnews.com/> (general)

<https://www.designboom.com/> (general)

<https://www.dezeen.com> (general)

(ex. specific article)

Dezeen's top 10 transport designs of 2017 / Natashah Hitti | 2 December 2017

<https://www.dezeen.com/2017/12/02/top-10-transport-designs-2017-review-car-bicycle-train-drone/>

"Mon Uncle" Jaques Tati / 1958 https://www.youtube.com/watch?v=PPs_A_Bf_uA

Cocorico "Monsieur Poulet" Jean Rouch / 1974 / <http://www.filmsdocumentaires.com/films/3410-jean-rouch-cocorico-monsieur-poulet>

CV

Horge Pérez studied Industrial Design at IED Madrid & Milan and a Master of Design Management at EOI.

Started his professional career in Fabrica, Benetton's Research Centre headed by Oliviero Toscani.

Promoted to Project Manager, collaborated with Benetton Sport Group, which included trademarks as Nordika, Killer Loop, Prince, Roller Blade and Playlife.

In 2004, selected as one of the 10 best under 30's Spanish designers by the Ministerio de Cultura.

Since 2008, working as Innovation Manager to developed new products, new brands and new companies in Spain and Italy.

Since 2007, collaborates with IED Barcelona as the director of I+ED Lab (Innovation & Education) to develop projects between companies, public and private organizations & IED network.

Some of the developed projects are:

PSI for CAPMAR (Barcelona + Copenhagen) Solar Bus Stop,

VOLTA EV-1 MOTORBIKE (Girona) Electric Motorbike equivalent to 400cc,

"Wearable transport" for BMW (Munich) Project between Fashion and Transportation designers,

"European Design Contest" for Mercedes Benz (Stuttgart + Milano) for the launch of GLK car,

E-VOX Motocarga for Scutum (Barcelona) Project in collaboration with UPC Engineers

and other projects based on Multidisciplinarity and Multiculturality.

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	REPRESENTATION AND COMMUNICATION LANGUAGES AND TECHNIQUES
SUBJECT	REPRESENTATION TECHNIQUES
SEMESTER (1-8)	1ST
COURSE	1ST UNDEGRADUATE DEGREE DESIGN PRODUCT, INTERIOR, TRANSPORT, GRAPHIC
TEACHER	ORIOL MAS

IN CLASS HOURS	
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	-
CHARACTER	MANDATORY

SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.
T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

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

1. MODULE SUMMARY

- Visual composition and perception.
- Research into volume and spatial conception.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.

2. SUBJECT SUMMARY

Learn the basics fundamentals of drawing and perspective.

Stop drawing with references.

Start drawing from the imagination.

3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

- 01 – INTRO DRAWING REFERENCES
- 02 – LINE QUALITY
- 03 – ONE POINT PERSPECTIVE
- 04 – TWO POINT PERSPECTIVE
- 05 – PROPORTIONS SUM OF OBJECTS
- 06 – ELIPSES AND CILINDERS
- 07 – LIGHT AND SHADOW
- 08 – SIDEVIEW TO PERSPECTIVE
- 09 – ROUNDS AND FILLETS
- 10 – SPHERE
- 11 – FLAT AND CURVY SURFACES
- 12 – BOAT AND PLANE SECTIONS
- 13 – DRAWING PRODUCTS
- 14 – REFLECTIONS
- 15 – FINAL EXERCISE DESIGN A VEHICLE

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

FINAL EXERCISE **40%**

BASIC THEORY (LESSON 01 – 04) **15%**

PRIMITIVES (LESSON 05 – 10) **20%**

APPLIED THEORY (LESSON 11 – 13) **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

Final dossier (Sketchbook)

EVALUATION CRITERIA

FINAL EXERCISE **40%**

BASIC THEORY (LESSON 01 – 04) **15%**

PRIMITIVES (LESSON 05 – 10) **20%**

APPLIED THEORY (LESSON 11 – 13) **25%**

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

Pens
Pencils
A3 Paper
Markers (Optional)

7. RETAKE CONTENT JULY

Design an imaginary car. Final design with at least 3 views of the same car.

Side View

3/4 Front

3/4 Rear

Sketchbook A3 25 pages.

Exploration about different car proportions.

Theme selection and then draw the final views.

BIBLIOGRAPHY

Scott Robertson – HOW TO DRAW

Scott Robertson – HOW TO RENDER

CV

Oriol Mas

Automotive Designer

oriolmaspascual@ied.edu

Experience:

Automotive Exterior Designer at RUCKER LYPSA (EDAG GROUP)
(February 2018 - Present)

Automotive Interior Designer at SEAT, S.A. (VW Group)
(May 2017 - January 2018) (9 months)

Exterior Design Internship at JMC - Jiangling Motors Co., Ltd
(August 2016 - January 2017) (6 months)

Transportation Design Internship at IDIF Automotive
(July 2015 - August 2015) (2 months)

Education:

Transportation Design / IED Barcelona
2012 -2016

UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	DESIGN CULTURE
SUBJECT	SOCIOLOGY
SEMESTER (1-8)	2
COURSE	1st GRAPHIC, FASHION, INTERIOR, PRODUCT
TEACHER	ANDREU BELSUNCES

IN CLASS HOURS	
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	NONE
CHARACTER	MANDATORY

SKILLS general, transversal and specific

T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

T9. Get well integrated into multidisciplinary teams and diverse cultural contexts.

T16. Use of means and resources at his/her disposal with responsibility towards cultural and environmental heritage.

G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.

G10. Be capable of adapting to changes and industrial technological evolution.

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

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.

G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.

G22. Analyse, evaluate and verify the production viability of projects based on the criteria of formal innovation, business management and market demands.

1. MODULE SUMMARY

0. Foundations of anthropology as applied to design.
1. Foundations of sociology and consumer culture.
2. Learn about the main sociological theories related to design.
3. Learn about useful microtheories that can be applied to everyday reality.
4. Train students to be able to read and create qualitative and quantitative sociological tools. Learn about different types of societies in order to understand their overall operating mechanisms.
5. Learn about tools to discuss, create and present ideas.

2. SUBJECT SUMMARY

Designing goes far beyond producing an object or conducting a process. As Joichi Ito, director of the MIT Medialab, explains, the design seeks to modify the world around it. Consequently, knowing our environment, its characteristics, needs and possibilities is crucial.

Today, ways of understanding and making design are increasingly present in areas of life where they were not previously present, such as governments, cities, schools, production and distribution of products, economy, environment, etc. Based on this reality, this course claims the link between social science (CCSS) and design through a specific objective: to learn how to use CCSS as a tool to understand, analyze and influence our social environment, so that we can develop conscious designs that have the best possible relationship with the people and ecosystems of which it forms part.

To this end, we will explore three forms of relationship between social research and design:

Social research applied to the design process: the usefulness of social research in the various phases of design when analysing behaviours, trends, contexts of use and needs in order to arrive at a design result that is most appropriate to its own objectives.

Design as a form of social research: design practice generates knowledge about design itself, but also about the context and the people with and for whom it works. Techniques such as prototyping or testing generate valuable knowledge that can only come about through the practice of design.

CCSS applied to a better understanding of design itself: CCSS are a way of looking at things, and as such, can be applied to a better understanding of how design works. How do certain products work? What uses do people make of them? What behaviors or actions impose certain designs? In what ways do the designs relate to the complex ecosystem they are part of? Are we aware of the enormous - often invisible - power of design?

These three axes of work will help us to understand what we can do if we use the CCSS both as "glasses" to interpret reality and as a "tool" to, together with design, intervene in a **fair, ethical, sustainable** and conscious way in it.

Some of the sociological research tools we will learn to use in class will be quantitative and qualitative data collection and analysis techniques, understanding where, how and when to apply them. Everything we learn in this subject will be from practice, analyzing and intervening in real cases, and checking, at all times, what can be useful for us everything.

3. LEARNING OUTCOMES

1. To know the social keys that explain the environments in which we live and the behaviour of citizens, users and consumers.
2. Realize the importance of analyzing the context of a social reality and the needs of the people for (and with) whom it is designed.
3. To know the necessary tools to create sociological profiles.
4. To know different perspectives of the CCSS on design.
5. To know trend analysis tools based on CCSS techniques and the knowledge of past, present and future societies.
6. To know the basic tools of opinion polls.
7. Learning to "listen" to the arts and humanities as "voices of their time".
8. Learn to analyze phenomena without giving up the complexity of which they are part.
9. Develop a critical view of reality, design in general and of the work itself.

Esquema general

Sesiones 1 - 6 Fundamentos de las CCSS.

Sesiones 7 - 9 Métodos de investigación.
Sesiones 10 - 15 Capsulas: Sociología y ...
Sesión 16 Presentaciones
Sesiones extra Trabajo de campo

4. SESSIONS AND CONTENTS

Session 1: Laying the Foundation (Human)

- Presentation of the teacher and the students.
- Presentation of the academic objectives of the course and how they fit into the holistic training of a designer.
- Presentation of blocks of contents and exercises, and therefore of the evaluation criteria of the subject.

Exercise:

To make groups of affinity by tastes, origin, language and that groups are constituted. Let each one present another person, let us reflect on how there are things external to us that make us belong or differentiate ourselves.

Session 2: Social Science, what for?

How do we define society? What is Social Science? What are they for? What is society and how does it relate to other spheres of reality? Why are CCSS necessary and useful for design? With this first approach we will introduce the value of social sciences in various fields: industry, politics, marketing, activism, city, etc.

Exercise:

We will risk trying to understand how phenomena such as fashion, new technologies or terrorism work by listing the actors involved, their motivations and interests.

Session 3: Structures and scales: ways of understanding the social

The social body can be analyzed from multiple perspectives, disciplines and scales. What is the difference between the micro and the macro in CCSS and how does this affect individual and collective settings? Which are the most stable elements of society, and which are the most changing? What fields are covered by sociology, anthropology, ethnography, political science or economics?

Exercise:

We will analyze a series of phenomena and place them in the macro or micro coordinates of the social body, see what happens in these phenomena, decide what we want to understand about them, and what disciplines can help us achieve our goal.

Session 4: Social change

Our social and cultural system is governed by the capitalist system. What is capitalism? Why does it help us understand the world we live in? How does it relate to historical and geographical factors?

In this session we will analyze the past and the present to learn how to find the signs of the future.

- Beginnings of modernity
- Industrial revolution
- World Wars
- Cold War and the golden age of capitalism
- Postmodernity and globalization
- Current events: localisms vs. global society, anarchocapitalism vs. social economy

Exercise:

Once we have understood the capitalist system, we will analyze its impact on facets linked to design and our daily lives.

Session 5: Identity(s): people, organizations, desires and interests

How are social identities constructed, both individually and collectively? Are they fixed or mutable? In what ways have they been built in the past, and how are they built today? Which actors are involved and with which interests? How does design harness and power certain identities? How do we use what we consume to talk about ourselves and seek ways of belonging and distancing ourselves from other social groups? With what elements do we build our own stories and self-definitions?

Exercise:

We will individually and collectively analyze our preferences, our affinity coordinates and our consumption patterns. Afterwards, we will analyze different advertising spots investigating the identity characteristics to which they allude.

Session 6: Delivering of essay

Delivery and presentation of the work that has been done during the first 5 sessions. Collective debate on each of the works.

Session 7: Research methods (1) - focus on: the qualitative method.

What is qualitative analysis and what are its main techniques? When does it apply? What do you mean? Examples of qualitative analysis work will be presented. How to systematize and structure the information we collect about interactions between individuals and groups. Design Thinking at the service of innovation.

Formation of the groups for the final work and presentation of the statement.

Exercise:

Propose a survey to collect information for the final work.

Session 8: Research methods (2) - focus on: the quantitative method.

What is quantitative analysis and what are its main techniques? When does it apply? What do you mean? Examples of quantitative analysis work will be presented in order to understand the value of the data and the importance of collecting, analysing and representing it clearly and effectively.

Exercise: Do a participatory research as a simulation for the final work.

Session 9: Social experiments and success stories

Different social experiments and cases of successful research work will be presented, highlighting the applicability of the theoretical and practical notions learned during the previous two sessions.

The Street Corner Society, one of the first ethnographic studies carried out "on the street".

The Hawthorne Project, for the first time psychology and anthropology are applied to a business environment.

Dan Ariely and his social psychology experiments.

Jan Chipchase and the pop-up method.

...

Exercise: Propose a social experiment that might help you gather information for your work.

Session 10: Sociology and design

How does sociology help design to do its work better and how does sociology help to better understand design? How can design be studied from a research perspective to better understand people and societies?

Presentation of the work Eventnography, made for Beefeater with the aim of exploring the lifestyles of people attending indie music festivals in Spain.

Exercise: essay, performance or video that briefly analyzes a design piece from the CCSS. What types of interactions does it cause? How do you condition or regulate them?

Session 11: The actor-network theory: when human and non-human

To understand a social phenomenon, we must not only look at human beings, but also at organizations, institutions, objects or forms of organization. In this session we will understand how to understand social phenomena, taking into account the relationships that different actors build around a technology.

Exercise: analyzes a technology from the perspective of the actor-network theory.

Session 12: Collaborative Feedback

Group presentation session of the work done so far and collaborative feedback.

Session 13: Sociology and the City

Design and public space. How can design intervene in public space to improve it? How can sociology guide a responsible and intelligent design? What is social design?

Cities and people. How does a city (self-)design itself according to the needs and cultural values of a society?

Exercise: How could you improve your neighborhood using design and social studies? Make a brief proposal with its subsequent presentation.

Session 14: Sociology and culture.

We analyse different ways of having a party and reflect on the cultural values that are transmitted through leisure, music, excesses and mismatches. How does a society reflect on its party culture? How can one place of celebration guide us to reflect on an entire society?

Barcelona vs. Berlin.

Ethnographic analysis of the Burning Man festival, tribes and rituals.

Exercise: Do a sociological analysis of one of your party nights. What identities are deployed? What is the function of music? What urban tribes are found in these places? How do people behave?

Session 15: Sociology and...

The contents of this session will be chosen according to the interests of the students. The aim is to highlight the wide field of action of the CCSS in the field of design.

Session 16: Presentation of final papers and feedback.

Extra session 1 (3h) - Field work 1

Extra session 2 (3h) - Field work 2

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

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: Analysis of a social phenomenon involving design.

Considering that one of the main objectives of this course is to learn how to develop a sociological perspective, we propose as an exercise to analyze a social phenomenon where design intervenes (questions related to social networks, public space, architecture of the university itself, tools or software that we use in our daily lives, spaces in our own homes, etc.).

The ability to analyse using the knowledge acquired so far (as well as other knowledge that the student considers appropriate) will be particularly valued, as well as the ability to construct an understandable discourse and defend these arguments when necessary.

The presentation format will be free (video, comic, text, data visualization, performance, etc), but it must have a deliverable format. The originality and form of the presentation (which is well written, filmed and edited, layout, etc.) will be valued, but never more than the content of the analysis.

2: Final group work.

For group work, the teacher will create teams of between 3 and 5 people. Each group will play the role of being a communication and design agency that must carry out an assignment proposed by the teacher, who will play the role of the client.

The client-teacher may present:

- 1) A product that doesn't fit the market. In order to do this, they must analyse the situation, the market, the target and the product, and make proposals for future improvements. Some of the methods worked on in class should be applied and justify their use. This exercise should be presented to the client-teacher in a clear, concise and formally attractive way.
- 2) A social, cultural, health or city problem/challenge that can be improved through design. Starting from this challenge, the team will have to make an analysis of the phenomenon in question and make a proposal for a product, space, campaign, technology or service that will improve its situation. In order to do this, they must make a previous analysis using the methodologies worked on in class and justify their use, and then make a proposal / prototype specifically oriented to the problem presented.

The objective of this exercise is to put into practice the knowledge taught in class as well as to understand the process of design and creation with context, in order to better understand the needs and expectations and needs of the client and the target.

In addition to the presentation, each team is required to submit a written report (maximum 5 pages) as evidence of the investigation conducted. This report can include text as well as graphic and visual material (images, photographs, graphics, infographics,...).

EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

The student will only have to provide the necessary material for the deliveries.

7. RETAKE CONTENT JULY

Failed students will have to make up the course by submitting a report of maximum 10 pages where, in line with the final group work, an outline of a research project applied to the design will be presented.

BIBLIOGRAPHY

- 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*.
- 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.

Morais, R. J. (2010). How Anthropologists Can Succeed in Business : Mediating Multiple Worlds of Inquiry. *International Journal of Business Anthropology*, 1(1), 45–56.

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., Raijmakers, 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*.f

CV

Andreu Belsunces Gonçalves

Degree in Sociology (UB) and Master's Degree in Information and Knowledge Society (UOC). Researches at the intersection of the sociology of technology and design, post-digital cultures, new narratives, collaborative practices and social innovation. At an academic level he has collaborated with Elisava, Istituto Europeo di Design, Tecnocampus - Universitat Pompeu Fabra, Universitat Oberta de Catalunya and Universidad de la República de Uruguay, among others.

In the artistic and cultural field he has worked with UNESCO, AECID, CCCB, Sónar and Medialab-Prado. He has been resident researcher on interface policy at Hangar, curated the digital thinking pavilion at the The Wrong 2016 biennial, written on culture and technology in various media, and published his work in books such as *Crossmedia Innovations* (Peter Lang) or *Fanáticos* (UOC Press). At the professional level, he currently advises Domestic Data Streamers and the CoBoi Social Innovation Laboratory among other institutions, companies and public administrations on applied social research in design, city and participation.

UNDERGRADUATE DEGREE IN INTERIOR DESIGN

MODULE	Mandatory Product Design itinerary
SUBJECT	Lab for Interior Design I - Materials
SEMESTER (1-8)	6
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN INTERIOR DESIGN
TEACHER	Ignasi Pérez Arnal

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	
CREDITS	

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.

- EDI4. Analyse, interpret, adapt and produce information regarding the completion of projects.
- EDI11. Master the specific digital technology related to developing and executing interior design projects.

1. MODULE SUMMARY

- Tools to assess and project the technical aspects of design.
- Instrumental techniques for two- and three-dimensional structure, expression and representation.
- Construction, composition and transmission of ideas, thoughts and information.
- Drawing in a design project.
- Drawing as observation, expression and representation.
- Memorisation and movement.
- Obtain skills to analyse and devise constructive details in order to understand that they are part of the communication language of the profession.

- Teach students how to use a CAD (Computer Aided Design) system from a practical aspect and how it can be applied by interior designers.
- Recognise the potential of this tool as opposed to the traditional system of drawing.
- Familiarise students with the use of graphics software primarily as applied to technical drawings and the creation of two-dimensional planimetry.

2. SUBJECT SUMMARY

3. LEARNING OUTCOMES

- Master the technological resources of communication and assess their influence on design processes and products.
- Master the expressive languages and resources of representation and communication.
- Tools to assess and project the technical aspects of design as applied to a project.

4. SESSIONS AND CONTENTS

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

5. EVALUATION

EVALUATION SYSTEM

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Exam %
- Project %
- Research study (partial and final) %
- In class presentations (partial and final) %
- Active participation in group works %

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

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. RETAKE CONTENT JULY

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

BIBLIOGRAPHY

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura
Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Espacio Comercial
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Ignasi Bonjoch

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario

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.

EDI11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

EDI2. Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

EDI5. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Eco eficiencia y sostenibilidad.
Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, los productos y los procesos.
- 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

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y conocimiento del comportamiento de los elementos que pertenecen al proceso

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafón
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Taller Diseño de Interiores I - Digital Fabrication
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Oriol Carrasco

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: 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.
- EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- EDI11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la 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.
- Memorización y movimiento.
- Obtener competencias de analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.
- Introducir al alumno en el uso de un sistema CAD (Computer Aided Design) desde una

óptica práctica y su aplicación como diseñador de interiores.

- Reconocer la potencialidad de esta herramienta hacia el sistema tradicional de dibujo.
- Familiarizar a los alumnos en el del software Gráfico principalmente para la aplicación de planos técnicos y la generación de planimetría bidimensional.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

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.
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

Examen %

Proyecto %

Trabajo de investigación (parcial y final) %

Presentaciones (parciales y finales) en clase %

Participación activa en el trabajo en grupo %

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafón
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Taller Diseño de Interiores I - Materiales
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Ignasi Pérez Arnal

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: 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.
- EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- EDI11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño
- Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la 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.
- Memorización y movimiento.
- Obtener competencias de analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.
- Introducir al alumno en el uso de un sistema CAD (Computer Aided Design) desde una

óptica práctica y su aplicación como diseñador de interiores.

- Reconocer la potencialidad de esta herramienta hacia el sistema tradicional de dibujo.
- Familiarizar a los alumnos en el del software Gráfico principalmente para la aplicación de planos técnicos y la generación de planimetría bidimensional.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

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.
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

Examen %

Proyecto %

Trabajo de investigación (parcial y final) %

Presentaciones (parciales y finales) en clase %

Participación activa en el trabajo en grupo %

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Taller Diseño de Interiores I - Renderizado
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Oriol Carrasco

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: 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.
- EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- EDI11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la 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.
- Memorización y movimiento.
- Obtener competencias de analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.
- Introducir al alumno en el uso de un sistema CAD (Computer Aided Design) desde una

óptica práctica y su aplicación como diseñador de interiores.

- Reconocer la potencialidad de esta herramienta hacia el sistema tradicional de dibujo.
- Familiarizar a los alumnos en el del software Gráfico principalmente para la aplicación de planos técnicos y la generación de planimetría bidimensional.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

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.
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

Examen %

Proyecto %

Trabajo de investigación (parcial y final) %

Presentaciones (parciales y finales) en clase %

Participación activa en el trabajo en grupo %

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafón
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Comunicación de Proyecto de Diseño de Interiores I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Irene Sierra

HORAS FRONTALES	40
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.

EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

EDI10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la representación bidimensional y tridimensional.
- Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.
- Valoración y representación de la luz.
- Memorización y movimiento.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

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

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger mínimo 2 entre:

- Examen %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en clase y en el trabajo en grupo %

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 escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief
- Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación y especificar %

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en : ... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

CURRICULUM VITAE - Irene Sierra

TRADUCIR AL ESPAÑOL, SINTETIZAR y hablar en 3ª persona

_ Professional Experience

10.2015 / Present time Professor at Instituto Europeo di Design
Barcelona (IED). Teaching Communication in Projects

	To 1 st , 2 nd , 3 rd and 4 th Year students in Interior, Product and Transportation Design for the Design Area of the School. Coordinator of Postgraduate in Fashion Accessories Design.
04.2015 / Present time	Publishing manager at EINA School of Art & Design Barcelona.
03. 2013/ Present time	Founder and Creative Director at Sila Studios.
10. 2009/ 10.2013	Senior Designer at Camper. Trend analyst and Camper Barcelona Design Center coordinator. Collaboration with Art & Design Schools. Research of new talents. Organization of the Summer Camper Workshop at Son Fortesa, Mallorca. Prints design for Camper shoes and bags collection. Graphic designer and art director for different projects published in-house.
07.2006 / 07. 2007	Designer at Stanton Studio. Graphic Design and Illustration.
09.2005 / 01.2006	Internship as Junior Graphic Designer at Columna Group.

[_ Academic Experience](#)

2009/10	Specialization Course of Shoe Patterning in Barcelona
2008/09	Illustration postgraduate at EINA School of Art & Design. Barcelona
2007/08	Illustration postgraduate at London College of Communication.
2002/06	High School Diploma in Arts and Design at EINA School of Art & Design Dissertation title: 'Un libro de 30 metros cuadrados'

[_ Computer Skills](#)

Illustrator, Photoshop, InDesign, Office, etc.

[_ Language Skills](#)

English: Fluently spoken and written
Spanish: Native Language
Catalan: Native Language
French: Beginner

[_ Contact Details](#)

Irene Siera
info@irenesierra.com
+34 676 714 097

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al diseño de Interiores
ASIGNATURA	Dibujo Técnico de Diseño de Interiores I
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN INTERIORES
DOCENTE	Gemma Ferré

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

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.
 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.
 G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
 EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
 EDI10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño
- Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la representación bidimensional y tridimensional.
- Introducir al alumno en el uso de un sistema CAD (Computer Aided Design) desde una óptica práctica y su aplicación como diseñador de interiores.
- Reconocer la potencialidad de esta herramienta hacia el sistema tradicional de dibujo.
- Familiarizar a los alumnos en el uso del software Gráfico principalmente para la aplicación de planos técnicos y la generación de planimetría bidimensional.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

El objetivo es conocer los distintos sistemas de representación de la realidad a través del dibujo. Entender y aplicar los conceptos adquiridos mediante ejercicios prácticos. Aprender a dibujar a mano y entender el dibujo como herramienta de construcción de la realidad. Aprender a observar aquello que es objeto de la experiencia. Identificar su estructura, su formación, y también sus medidas, sus relaciones espaciales propias, y con otros elementos.

Las sesiones incluyen información detallada sobre los temas desarrollados durante el curso y ejercicios prácticos, que servirán para incorporarlos a los proyectos

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

Clase 1

Presentación, organización and metodología del curso
Herramientas y materiales

Clase 2

Presentación Gio Ponti Hotel Parco dei Principi
Ejercicio baldosa hidráulica
Diseño de un pattern y práctica con regla

Clase 3

Ejercicio baldosa hidráulica
Diseño de una baldosa y sus combinaciones

Clase 4

Autocad I
Dibujo autocad 2D de las baldosas

Clase 5

Autocad II
Dibujo autocad 2D de las baldosas

Clase 6 **Entrega intermedia**

Proyección ortogonal I. Representación de un juego de aceiteras
Planta alzado y sección. Escala 1.1

Clase 7

Proyección ortogonal II. Representación de la silla Steltman
Planta alzado y sección. Escala 1.10

Clase 8

Workshop Virreina
Presentación ejercicio
Análisis del material i concepto de escala

Clase 9

Workshop Virreina
Toma de medidas en el lugar
Dibujo planta escala 1.50

Clase 10

Workshop Virreina
Dibujo planta escala 1.50

Clase 11 **Workshop Virreina**

Dibujo planta escala 1.1 en la plaza

Clase 12

Proyección ortogonal III
Detalles y secciones. Representación de puerta i armario aula IED

Clase 13

Autocad III
Dibujo autocad 2D planta Virreina

Clase 14

Autocad IV

Dibujo autocad 2D planta Virreina

Clase 15

Entrega final dossier (papel i digital)

Exámen final

Clase 16

Feedback

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen 20%

Presentaciones (parciales y finales) en clase 70%

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo 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 para las presentaciones intermedias y final

Dibujos a mano formato A3

Dossier final ejercicios originales

Dossier final pdf

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A. Evolución y contribuciones personales en proceso de trabajo

B. Participación en classe

C. Solución apropiada del ejercicio requerida

D. Uso correcto de la técnica y los materiales

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

Papel A3

Paralex A3

Tabla 50x70 cm.

Regla (30 cm. Mínimo)

Lápiz de madera o portaminas de 2 mm (HB- 2H)

Goma i afilador

Rotuladores negros punta fina (0.1, 0.2, 0.3, 0.5)

El material especial necesario para sesiones específicas se anunciará una semana antes de la sesión

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Examen 30%

Presentaciones (parciales y finales) en clase 70%

BIBLIOGRAFÍA

ENRIQUE STEEGMAN, JOSÉ ACEBILLO, Las medidas en arquitectura. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2008 ISBN: 9788425222375

PENSANDO A MANO. Flores- La arquitectura de Flores&Prats. Editorial Arquine SA. ISBN 978-607-7784-74-6

CV

Arquitecta por la Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona (ETSAB).
Especialidad Proyectos. 1995

Con despacho propio desde el año 1998, con especialidad en proyectos de reforma y rehabilitación, interiorismo, y diseño de espacios efímeros

Coordinadora de exposiciones del Colegio de Arquitectos de Catalunya (1998-2008)

Ha colaborado en diversos despachos de arquitectura y interiorismo: Tusquets, Díaz i Associats, Enric Miralles, Elías Torres i José A. Martínez Lapeña, Jordi Bellmunt i Alfons Flores escenógrafo.

Profesora del Postgrado Diseño y producción de Espacios Expositivos del IED Barcelona Escola Superior de Disseny.

Actualmente es profesora de Technical Drawing for Interior Design I y II, en IED Barcelona Escola Superior de Disseny Y PROFESORA DE Proyectos y dibujo I en la Escola Superior d'Arquitectura de Reus. Universitat Rovira i Virgili

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Gestión del Diseño
ASIGNATURA	Gestión de Obra
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Raquel Gil

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T1. Organizar y planificar el trabajo de forma 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 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.

EDI3. Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.

EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

EDI12. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

EDI13. Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.

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

- 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

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 un reforma y un proyecto teniendo en cuenta los tiempos de cada parte dentro del global.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

[Examen](#)

[Trabajo de investigación \(parcial y final\)](#)

[Presentaciones \(parciales y finales\) en clase](#)

[Participación activa en clase y en el trabajo en grupo](#)

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 escoger entre varios:

[Presentación PPT u otros formatos](#)
[Dossier final](#)
[Sketchbook](#)
[Plafon](#)
[Comentario de texto](#)
[Proyecto](#)
[Moodboard](#)
[Brief](#)
[Planning de trabajo](#)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
 Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Historia del Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Historia del Diseño de Interiores I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Oscar Guayabero

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

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.

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.

EDI12. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

EDI15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar 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

- Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para encontrar elementos del arte del pasado que continúan 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 de la arquitectura y el interiorismo.
- Historia y teoría de la arquitectura.
- Sociedad y arte.
- Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para encontrar los elementos que se pueden ver hoy en día en el mundo del interiorismo y del Diseño.
- Dotar al alumno de un espíritu crítico hacia las nuevas tendencias.
- Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos puedan decidir el material más adecuado en un proyecto determinado.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La dinámica será que en cada clase se pedirá que preparen material para la siguiente. Este se colgará en el blog para compartirlo con el resto. Luego en clase se pedirá que por grupos preparen una presentación de algún aspecto de la época que tratamos. El profesor acabará de enmarcar el movimiento y la época, añadiendo datos y aspectos que puedan faltar al conjunto de conocimiento creado por los alumnos.

Al mismo tiempo, individualmente se pedirá un trabajo de investigación de uno de los mini-habitáculos que tratemos en clase. Ese material que se compartirá con la clase al final de nuestra parte del módulo, servirá como parte de la investigación del proyecto de hábitat.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocimiento, análisis y significado histórico del Diseño de Interiores.
- Reflexión sobre la interacción entre la producción artística y su contexto.
- Capacidad de reconocer los espacios institucionales y alternativos de las prácticas artísticas.
- Conocimiento, análisis y significado de la arquitectura y el interiorismo.
- Historia y teoría de la arquitectura.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

1. 26/9 Presentación del curso y del profesor

2,3. 27/9 Trabajo en clase sobre La caseta del director de un barrio de Rotterdam, obra de Pieter Oud y la caseta de camp de Bruno Taut. (Repaso vanguardias históricas)

4,5. 29/9. House am horn de Weimar y Le Cabanon de Le Corbusier (Movimiento moderno)

6,7. 3/10. Visita Casa Bloc. + Trabajo de investigación sobre la caseta de vacaciones del GATPAC, para entregar en la siguiente clase.

8,9. 5/10. Maison des Jours Meilleurs de Jean Prouve y Wichita House de Buckminster Fuller. (Arquitectura de postguerra)

10. 6/10. House of the future de los Smithsons y Future House de Monsanto a Disneylandia. (Mirada al futuro desde la era de la abundancia)

- 11,12. 10/10. Visita Walden con explicación sobre Ricardo Bofill y Taller de Arquitectura
13. 11/10. Pluguin City de Archigram + Mobile and Flexible Environment Module de Ettore Sottsass (Postmodernidad)
14. 17/10. Nemausus de Jean Nouvel (Época de los Starchitects)
- 15,16. 19/10. Visita a la exposición Next Bath Experience
- 17,18. 24/10. Casa Pollo de Santiago Cirugeda y Elemental de Alejandro Aravena. (mirada al panorama actual)
- 19, 20. 31/10. Entrega final y feedback.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo de investigación (parcial y final)
 Presentaciones (parciales y finales) en clase
 Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

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
 Dossier final

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios
- precisión en la aplicación del vocabulario y del lenguaje
- calidad y rigurosidad en la selección 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)

Es conveniente traer el ordenador portátil a las clases

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Trabajo de investigación a decidir según el alumno y su proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Colquhoun, A. *La arquitectura moderna. Una historia desapasionada*. Barcelona: GGili, 2005.
- Abercrombie, S. *A century of interior design 1900-2000*. New York: Rizzoli, 2003.
- Campi, I. *Història del disseny industrial*. Barcelona: Edicions 62, 1994.
- Filler, M. *La arquitectura moderna y sus creadores*. Alba Editores 2012
- Colomina, B. *La domesticidad en Guerra*. Actar. 2007.
- Melgareio, M. *La arquitectura desde el interior, 1925-1937*. Arquia. 2011.

Extra -

- Zevi, B. *El lenguaje moderno de la arquitectura. Guía al código anticlásico. Arquitectura e historiografía*. Barcelona: Editorial Poseidón, 1978.
- Giedion, S. *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978. (Sólo las Partes IV-VI)
- Eleb, M. Y Debarre, A.: *L'invention de l'habitation moderne. Paris 1800-1914*. Bruxelles: Archives d'Architecture Moderne, 1995.
- Feduchi, L. *Historia del mueble*. Barcelona: Blume, 1983.
- FIELL, Ch. *Diseño del siglo XX*. Madrid: Taschen, 2001.
- FIELL, Ch. y P.: *Diseño del siglo XX*. Madrid: Taschen, 2000.
- Fiell, Ch. y Fiell, P. *Design Handbook. Concepto-materiales-estilos*. Taschen: Madrid, 2006.
- FUSCO de, R. *Historia del diseño*. Barcelona: Santa Ecole, 2005.
- FUSCO De, R. *Historia de la Arquitectura Contemporánea*. Madrid: Ediciones celeste, 1997.
- Heskett, J. *Breve historia del diseño industrial*. Barcelona: Ediciones Serbal, 1985.
- Massey, A. *Interior design of the 20th century*. London: Thames and Hudson, 1990.
- VV.AA. *Mecanització de la casa. Una història de l'electrodomèstic*. Valencia: Generalitat Valenciana, 1995.
- Miller, J. *Del Barroco a la Bauhaus. Estilos de decoración*. Barcelona: Blume, 2005.
- Sparke, P. *El diseño en el siglo XX. Los pioneros del siglo*. Barcelona: Blume, 1999.

CV

Oscar Guayabero

Oscar Martínez Puerta, nace en el Raval de Barcelona el año 1968. Realiza estudios de Arte y Diseño Industrial en la Escuela Massana de esta ciudad.

Exposiciones (Curador)

- 2017 Exposición "Una historia compartida. La marca a través de la comunicación" para el centenario de la marca Roca.
- 2016 Director de las Jornadas anuales "Diseño para vivir" celebradas en el Museu del Disseny.
- 2015 "Diseño para vivir". Trabajo de investigación que acabó en formato expositivo en el Dhub y en formato libro. Durante los 3 meses que estuvo expuesta pasaron más de 32.000 visitantes, obteniendo, al mismo tiempo una gran repercusión en prensa.
- 2014 "Traç, el dibujo como herramienta de conocimiento". Exposición para Arts Santa Mònica i Cercle Sant Lluc explorando las capacidades del dibujo como herramienta de trabajo, para entender

el mundo, para probar i experimentar, para recordar o para explicar a los demás aquello que queremos.

- 2014 “Gràfica Canalla”. Recorrido gráfico desde el dadaísmo al grunge rescatando el espíritu transgresor del diseño.
- 2013 Curadoría de la exposición “Rambla Postal”, un recorrido visual e histórico por el conocido paseo de Barcelona, para la Fundació Amics de la Rambla.
- 2012 Curadoría de la exposición “La Immaculada” dentro del festival Blanc Festival del Disseny Gràfic de Catalunya, expuesta en La Sala de Vilanova i la Geltrú
- 2011 Curadoría (junto a Rocío Santa Cruz) de la exposición “Passant Pàgina. El llibre com a territori d’Art”, para la Generalitat de Catalunya. Actualmente en itinerància
- 2011. Curadoría de la exposición “Quaderns d’acampada” para el Cercle Artístic Sant Lluc.
- Desde el 2010 Codirector de la Feria “Arts Libris” sobre libros de artista y experimentación gráfica en Arts Santa Mònica.
- 2010 Curadoría (junto con Laura Meseguer) de la exposición "Helvetica, ¿Una nueva tipografía?" para la Fundació Comunicació Gràfica y expuesta en el Dhub /Disseny Hub Barcelona.
- 2009 Curadoría de la exposición “Efecto souvenir” para el Dhub /Disseny Hub Barcelona.
- 2006-07. Exposición “Objectos, Conceptos y diseños para a un cambio de siglo”, sobre diseño industrial de la última década para al Museo de les Artes Decoratives.
- 2005. “BCN. Pez de Plata. A la búsqueda de un color para la ciudad”, organizada para BMW.
- 2003. Comisariado General del Año del Diseño organizado por el FAD, el Ajuntament de Barcelona, la Generalitat de Catalunya y el Ministerio de Ciencia y Tecnología.
- 2003. Exposición “Creuats-Cruzados-Crossed (Nuevos territorios del diseño de vanguardia)” en el Centro de Cultura Contemporànea.
- 2002-03. “Gràfiques Ocultes” organizada por Krtu (Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya) sobre el diseño gráfico catalán más innovador, sumergido y desconocido.
- 2002. Sub-comisario de la exposición “Pasión” sobre Diseño Español, organizada por el DDI i l’ICEX, con una amplia itinerància por Europa.

Trabajos de asesoramiento, redacción, creación literaria y conceptualización

- Desde el 2015. Asesor externo en comunicación y estrategia del Ayuntamiento de Barcelona.
- 2014. Libro “Conversaciones con Curro Claret”, monografía sobre este diseñador como encargo de la empresa Camper.
- 2013. Redacción del informe sobre nuevas adquisiciones para el Museu del Disseny de Barcelona sobre el campo del diseño de producto.
- 2007-08. Plan estratégico de turismo en Catalunya, 2005-2010. para el Departament d’Innovació Universitat i Empresa de la Generalitat de Catalunya.
- Des del 2007. Responsable de la sección de Arquitectura en el Suplemento cultural del diario Avui.
- Des del 2006. Articulista habitual en los diarios Avui y El País juntamente con Claret Serrahima.
- Des del 2007. Tertuliano en programes de ICat FM i Com Radio.
- 2006. Artículo a la revista Nexus sobre el nuevo diseño catalán.
- 2005. Participación en el estudio sobre la promoción y dinamización del sector de la artesanía i su relación con el Diseño por encargo de la Dirección General de Pymes.
- 2004. Redacción y coordinación del informe “Emergències del Disseny”, sobre el futuro del diseño, desde la perspectiva del FAD.
- 2003. Editor de un monográfico sobre diseño de la publicación Barcelona Metròpolis Mediterrània editada por el Ayuntamiento de Barcelona.
- 2002. Coordinador del anteproyecto del estudio “El Llibre Blanc del Carrer” para el Ayuntamiento de Barcelona.
- 2002. Gana el Premio Narrativas 0 convocado por Eumo Editorial con el libro “100ASA. 36 Exp”.

- 2001. Funda con David Torrents una pequeña editorial. Editorial Portátil.
- 2000. Colabora con el estudio de Javier Mariscal en la redacción de los fascículos “Curso de Diseño Gráfico” editado por la editorial Salvat.
- 2000. Colaboración para a la revista Domus, como a redactor y participante de un artículo sobre jóvenes diseñadores de Barcelona.

Actividad académica

- Actualmente imparte clases de Historia del Diseño, la arquitectura i la imagen en la escuela IDEP, CIC, Escola Massana i el IED.
- Desde 2013 colaboración en el Postgrado de Identidad Gráfica de la escuela Eina.
- Desde el 2012 colaboración con el Postgrado sobre montajes expositivos impartido en el CCCB.
- Des de 2007. Coordinador del Master en Nuevos Formatos Expositivos para escuela Elisava
- Des de 2000 al 2008. Escola Eina, Curs Interdisciplinar.
- Des de 1999 al 2008. Escola Elisava, Artefactes Culturals i Projectes de fi de carrera.
- Des del 2005 al 2009. Escola Bau Taller interdisciplinar.
- 2005. Escola IED. Souvenir,.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al diseño de Interiores
ASIGNATURA	Informática Diseño de Interiores II
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN INTERIORES
DOCENTE	Affonso Orciuoli

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

EDI11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la representación bidimensional y tridimensional.
- Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.
- Dibujo de observación, expresión y representación.
- Valoración y representación de la luz.
- Obtener competencias de analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.
- Familiarizar a los alumnos en el uso del software Gráfico principalmente para la aplicación de planos técnicos y la generación de planimetría bidimensional.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La idea principal de este curso es proporcionar a los estudiantes los conocimientos que les permiten ser capaz de dibujar en 3 dimensiones en sistemas CAD. El curso se centrará en establecer las bases para trabajar usando conceptos básicos pero importantes, en términos de diseño digital. Si en el tercer semestre el foco estaba en 2D, en el cuarto semestre es 3D. En este semestre trabajaremos con el programa Rhinoceros 3D. Asimismo, es importante que cada alumno busque su propia expresión gráfica.

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

- Sesión 1: Presentación, la configuración, el sistema de Rhino en comparación con AutoCAD
- Sesión 2: Los modos NURBS x MESH y visualización
- Sesión 3: líneas, superficies, sólidos Estrategias para modelar en 3D
- Sesión 4: Ediciones básicas, Matrices, flows
- Sesión 5: Bloques Grupos.
- Sesión 6: Cámaras, perspectiva Render, introducción
- Sesión 7: CPlanes
- Sesión 8: Espacio Papel, impresión en papel
- Sesión 9: Repaso de la asignatura, sesión de dudas
- Sesión 10: Examen

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen 10%

Presentaciones (parciales y finales) en clase 65%

Participación activa en el trabajo en grupo 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

Dossier final – impresión de TODOS los trabajos en DIN A3

Entregas digitales (PDFs o 3DMs files)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A. pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación

B. adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos

C. coherencia y constancia en el proceso de trabajo

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

Ordenadores con Rhinoceros 5.0 y V-Ray para Rhino. Sistema operativo Windows.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Dossier: 75%

Examen: 25%

BIBLIOGRAFÍA

Rhinoceros Manual level 1, can be downloaded from www.rhino3d.com

KOLAREVIC, Branko. Architecture in the Digital Age. Design and Manufacturing. Taylor and Francis. New York 2003.

KIERAN, Stephen & TIMBERLAKE, James. Refabricating Architecture. McGraw-Hill. New York 2004.

IWAMOTO, Lisa. Digital Fabrications. Architectural and Material Techniques. Princeton Architectural Press. New York 2009.

CV

Arquitecto italo-brasileño titulado por la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Mackenzie (São Paulo). Afincado en Barcelona desde 1991. MBA por la ETSAB UPC - (Metropolis: Programa de Maestría en Arquitectura y Cultura Urbana), y candidato a doctor por la UIC. Experto en aplicaciones de software en diseño (CAD), simulación (VR) y fabricación (CAM), como docente e investigador asociado en diversas instituciones académicas. Algunas de sus actividades educativas son: Profesor de Arquitectura Informática Aplicada y Máster en Bioarquitectura UIC, donde es co-responsable del Taller de Arquitectura Digital. Cofundador en Rbfd (Brasil). Conferenciante invitado para impartir clases y talleres en varias universidades y también escribe regularmente en diferentes tipos de medios

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Proyectos de Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Espacio de Trabajo
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN INTERIORES
DOCENTE	Jordi Canudas

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CRÉDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARÁCTER	Obligatoria especialidad

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

EDI2. Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

EDI15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar 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

- Llegar a la caracterización formal del proyecto.
- Adquirir la capacidad de llegar de una idea a su fabricación.
- Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles.
- Aprender a trabajar específicamente dentro de un marco de influencias como pueden ser: clientes, proveedores, colaboradores en cada proyecto.
- Aproximación práctica al Diseño de mobiliario.
- Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles.
- Aproximación práctica al Diseño de espacios de trabajo.
- Aprender a trabajar específicamente dentro de un marco de influencias como pueden ser: clientes, proveedores, colaboradores en cada proyecto.
- Observar el entorno y su interpretación en el mundo de los diferentes sectores.
- Aproximación práctica al Diseño de espacios comerciales.
- Introducción al Diseño de espacios comerciales y su evolución gracias a la evolución de las tecnologías aplicadas.
- Aprender a diferenciar el carácter de la marca como herramienta diferenciadora en un espacio.
- Aprender a presentar, tanto de forma digital como oral, el desarrollo completo del proyecto.
- Introducción a la remodelación de espacios urbanos aplicando siempre más de una utilidad.
- Introducción a la investigación de campo sobre las necesidades de los ciudadanos
- Entender los seres humanos como usuarios.
- Investigación: Aproximación histórica al Producto.

- El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, nuevas Technologies).
- El mercado: Aproximación a las soluciones de competencias.
- Análisis y filtrado de la Información: Seleccionando los focos de trabajo.
- Elaboración de un briefing: cómo elaborar un briefing
- Establecer criterios de valoración.
- Sketchs, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.
- Comunicación gestual y verbal.
- Organización de la información.
- Síntesis.
- Guiar al alumno en un proyecto de Diseño avanzado, siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Conducir a los alumnos a la creación de escenarios futuros, como resultado de un análisis profundo del presente y del pasado con el fin de elaborar nuevas ideas.
- Analizar el proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir de forma objetiva las áreas de oportunidades.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La asignatura se estructura alrededor de un único proyecto que, a través de 6 ejercicios prácticos, guiarán al estudiante en el desarrollo detallado de cada fase del proyecto; investigación y concepto, desarrollo del proyecto y su visualización y presentación.

Durante el desarrollo de todo el proyecto resulta de vital importancia la constancia en el Trabajo; hay que venir a todas las sesiones con Trabajo hecho y con la documentación preparada bien sea para presentaciones o para tutorías. Tomar cada sesión como si de un deadline se tratara.

Se fomentará el espíritu crítico a la hora de tomar decisiones y la utilización de metodologías de investigación y experimentación con la voluntad de que resulten proyectos innovadores para dar respuesta a los complejos estilos de vida contemporáneos.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de mobiliario.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de Interiores de espacios de trabajo.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

SESIÓN 01_10.04.2018: Presentación de la asignatura y lanzamiento del ejercicios. Trabajo en el aula.

SESIÓN 02_16.04.2018: Visita al espacio de dónde se desarrollará el proyecto (CASTRO BIKES, Carrer de Maria, 11, 08012, Barcelona) y ejecución del ejercicio 1. Tutorías sobre el ejercicio 2 y lanzamiento del ejercicio 4.

SESIÓN 03_24.04.2018: Entrega Ejercicio 1 (estado actual del espacio y maquetas 1:25). Tutorías ejercicio 02. Definición lugar a investigar para ejercicio 4

SESIÓN 04_26.04.2018: Definición de empresa sobre la que se realizará el proyecto y tutorías ejercicio 02.

SESIÓN 05_02.05.2018: Presentación pública (e impresa A4) del ejercicio 2. Tutorías ejercicio 3 (definición programa y concepto)

SESIÓN 06_07.05.2018: Entrega ejercicio 3 y tutorías de concepto –como resolver el programa/encargo conceptualmente- y primeras propuestas de distribución.

SESIÓN 07_09.05.2018: Entrega planta distribución de proyecto (dónde aplicar el proyecto de tecnología) y presentación pública del ejercicio 4.

SESIÓN 08_14.05.2018: Tutorías proyecto (ejercicio 6)

SESIÓN 09_16.05.2018: Entrega ejercicio 05 –distribución y concepto-

SESIÓN 10_23.05.2018: Tutoria proyecto

SESIÓN 11_25.05.2018: Tutoria de narrativa y presentación de proyecto

SESIÓN 12_28.05.2018: Tutoria proyecto

SESIÓN 13_30.05.2018: toria de narrativa y presentación de proyecto

SESIÓN 14_01.06.2018: Presentacion Final Ejercicio 6

SESIÓN 15_04.06.2018: Entrega Final

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Proyecto 30%

Presentaciones (parciales y finales) y trabajo en clase 70%

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

Ejercicio 1 – Estado actual

En Grupo - Dossier A4 impreso y maqueta

Ejercicio 2 – Investigación

En Grupo – Dossier A4 y presentación Pública en proyector (PDF, PPT o similar)

Ejercicio 3 – Programa/Encargo

Dossier A3 y presentación Pública en proyector (PDF, PP o similar)

Ejercicio 4 – Análisis visitas

Dossier A4 y presentación Pública en proyector (PDF, PPT o similar)

Ejercicio 5 – Distribución y concepto

Dossier A3 y presentación Pública en proyector (PDF, PPT o similar)

Ejercicio 6 – Proyecto

Presentación Pública en proyector (PDF, PPT o similar) + Dossier A3 presentación proyecto + Dossier A3 anexo técnico y de proceso

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo

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

C. Propiedad de juicio en la resolución de problemas.

D. Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos

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

Sketchbook

Herramientas de dibujo

Material para la realización de maquetas

Material fotográfico

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Ejercicio 6 –proyecto- completo

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Worksppheres: Design and Contemporary Work Styles by Paola Antonelli and Terence Riley. The Museum of Modern Art, New York; First Edition edition (July 15, 2002). ISBN-10: 0870700138

LINKS

<http://www.bbc.com/news/business-32523448>

<http://www.forbes.com/sites/jeannemeister/2013/11/06/the-death-of-the-office-what-happens-when-the-workspace-is-mobile-on-demand-and-all-about-networking/#30d7985e2911>

<https://livestream.com/accounts/2985936/nicholasbewick>

<https://www.wired.com/2013/06/herman-miller-and-fuse-project-reinvent-the-office/>

PELICULAS:

Mononcle, Jaques Tati, 1958

The Internship, Shawn Levy, 2013

2001, A Space Odissey, Stanley Kubrik, 1968

Mad Man, Mathew Weiner

CV

Jordi Canudas fundó su estudio el año 2007 en Londres junto al colectivo "OKAY STUDIO" después de graduarse con un Master en Design Products en el Royal College of Art. En su estudio desarrolla proyectos en el campo del diseño de producto, diseño de interiores o la dirección de arte además de la edición de algunos de sus propios diseños. Paralelamente realiza workshops i ponencias a nivel internacional además de formar parte del equipo docente de la Escuela Superior de Disseny Elisava e IED en Barcelona y la Bath Spa University del Reino Unido.

Su método de trabajo parte desde una base conceptual que a través de la materialización y la experimentación dirige el desarrollo proyecto. Trabaja recurrentemente con proyectos relacionados con la luz, dejando entrever un interés en el potencial expresivo de esta. Actualmente está

interesado en cómo las nuevas tecnologías ponen en duda las estructuras existentes así como los métodos de creación, producción y de distribución de estas.

Sus piezas han sido expuestas internacionalmente y forman parte de importantes colecciones como Die Neue Sammlung en Munich o el MoMA en Nueva York.

<http://jordicanudas.com>

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Design Management
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Jaume Massons

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- T17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 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.
- 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.
- 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.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- G21. Dominar la metodología de investigación.
- EDI12. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
- EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
- 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

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de Interiores de gestión del Diseño.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

[Examen](#)

[Trabajo de investigación \(parcial y final\)](#)

[Presentaciones \(parciales y finales\) en clase](#)

[Participación activa en clase y en el trabajo en grupo](#)

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Efímero
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Irma Arribas; Jordi Canudas

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

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.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- 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 espacios efímeros.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y conocimiento del comportamiento de los elementos que pertenecen al proceso

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos

Dossier final

Sketchbook

Plafon

Comentario de texto

Proyecto

Moodboard

Brief

Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
... Dirección web
Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

Josep Ferrando, combina el diseño y la construcción con la docencia. Ha sido profesor en varias universidades desde 1998, entre las cuales están la Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona (ETSAB), La Salle Escuela de Ingeniería y Arquitectura, University Of Illinois en Chicago (UIC), Universidad Torcuato di Tella en Buenos Aires (UTDT), Istituto Europeo di Design, y Eina School of Art and Design.

También ha sido profesor invitado en Hochschule für Technik Zürich (HSZT) en Suiza, y en la Escola da Cidade en Sao Paulo, Universidade Positivo (UNICENP) en Curitiba, y Universidade Federal do Paraná (UFPR), Brasil. Ha impartido conferencias en varias universidades como Harvard Graduate School of Design, Cornell University, Universidad de Palermo en Buenos Aires, University of Illinois en Chicago, y la conferencia International Union of Architects (IUA) en Tokio.

Su trabajo ha sido expuesto en varios países entre los cuales se encuentran Estados Unidos, Suiza, Suecia, Noruega y Portugal, y prestigiosas Galerías de Arquitectura como Aedes Berlín y eventos como la Biennale di Architettura en Venecia.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria itinerario de Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Ergonomía-Mobiliario
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Robert Thomson

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

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.

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

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y conocimiento del comportamiento de los elementos que pertenecen al proceso.
- Estudio y conocimiento de las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen
Trabajo de investigación (parcial y final)
Presentaciones (parciales y finales) en clase
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief

Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria itinerario de Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Iluminación
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Michela Mezzavilla

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

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.

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.

EDI9. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, los productos y los procesos.
- Estructuras y sistemas.
- Análisis de la forma y el espacio. Valoración y representación de la luz.
- 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.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y conocimiento del comportamiento de los elementos que pertenecen al proceso
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos

Dossier final

Sketchbook

Plafon

Comentario de texto

Proyecto

Moodboard

Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. núm. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en: ... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

Michela Mezzavilla es arquitecta y diseñadora de iluminación, y fundadora del estudio reMM. Ha realizado proyectos de iluminación de diferente envergadura y enfoque, desde grandes encargos para arquitectos del calibre de Rogers Stirk Harbour + Partners y Jean Nouvel, hasta proyectos de recursos limitados y soluciones ingeniosas; desde instalaciones altamente tecnológicas, hasta montaje artísticos low-tech. Empeñada activamente en la promoción y difusión de la cultura de la luz a través de iniciativas culturales, artículos y ponencias, sus trabajos han sido seleccionados en premios como los FAD y los premios LAMP de iluminación.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Interiores de Transporte
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Tomás Bedós

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

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.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- 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 Interiores de transportes.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de Interiores náuticos.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y conocimiento del comportamiento de los elementos que pertenecen al proceso

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen
Trabajo de investigación (parcial y final)
Presentaciones (parciales y finales) en clase
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatorias Itinerario Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto de Desarrollo Personal
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN INTERIORES
DOCENTE	Bet Cantallops

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

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.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

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

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

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

EDI1. Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

EDI2. Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

EDI3. Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Análisis de la forma y el espacio. Valoración y representación de la luz.
- Memorización y movimiento.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de Interiores de espacios urbanos.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

El PDP es un camino para descubrir quién quiere ser el alumno como diseñador. Para ello debe profundizar también en quién es como persona. En el camino el profesor le irá poniendo a prueba a través de una serie de ejercicios que le ayudaran a enfrentarse con honestidad con sus capacidades y carencias.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y conocimiento del comportamiento de los elementos que pertenecen en el proceso.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Sesión 1 Ciudades, parte 0 Un paseo por Ciutat Vella 3H

Introducción al curso pisando la ciudad. Haremos un paseo explicando la ciudad sobre el terreno. Leeremos las capas que forman el “genius loci”, el alma del lugar. Nos detendremos en lugares particularmente significativos más allá de lo que las guías turísticas reflejan. Plantearemos el *Ejercicio 01, Ciudades, parte 1 Narrar lugares*

Sesión 2 Ciudades, parte 1 Narrar lugares 3H

Cada alumno presentará su selección de imágenes impresas en B/N del lugar visitado. Comentaremos cuál es el enfoque más preciso para construir una narrativa espacial-visual. Los alumnos construirán su narrativa espacial-visual en los espacios de la escuela cercanos alrededor del aula (interior o pasillo).
Presentación del montaje y conclusiones. Documentación del trabajo.

Sesión 3 Clase frontal, Barrios y Ciudades invisibles 1,5H

Primera parte: charla sobre la historia de Barcelona. Recursos online y libros para aprender sobre la historia y la morfología de la ciudad y sus gentes.
Segunda parte: presentación de la parte 2 *Ciudades invisibles a escena*. Pequeña reseña del libro y de su autor, Italo Calvino. Las portadas del libro en distintos idiomas y su lectura visual.
Cada alumno recibe una de las Ciudades Invisibles para leer y para seleccionar imágenes que la representen para la siguiente sesión.

Sesión 4 Ciudades, parte 2 Ciudades invisibles a escena 3H

Los alumnos presentarán las imágenes de obras de arte que crean que representan la Ciudad Invisible que les ha tocado. Explicarán cuál es su criterio y lo comentaremos.
Los alumnos construirán su narrativa espacial-visual en los espacios de la escuela cercanos alrededor del aula (interior o pasillo).
Presentación del montaje y conclusiones. Documentación del trabajo.

Sesión 5 Ciudades, parte 3 Síntesis creativa 3H

Los alumnos seleccionarán 25 imágenes de las dos sesiones anteriores para establecer relaciones entre el lugar que trabajaron en la 2ª sesión y la Ciudad Invisible de la sesión 4ª.
Los alumnos construirán su narrativa espacial-visual en los espacios de la escuela cercanos alrededor del aula (interior o pasillo).
Presentación del montaje y conclusiones. Documentación del trabajo.

Sesión 6 Maquetas, parte 01 3H

Entrega del ejercicio 01.
Presentación del ejercicio 02 *Maquetas*.
Los alumnos trabajaran en clase construyendo maquetas a partir de acciones mecánicas, sin planear previamente durante un tiempo limitado. Mínimo 7 maquetas por alumno.
Cada alumno dará como mínimo un adjetivo a cada maqueta.
Conclusiones comunes, lista de adjetivos. Documentación del trabajo.

Sesión 7 **Maquetas, parte 02** 3H

Analizaremos la lista de adjetivos. Cada alumno recibirá cinco adjetivos para construir maquetas que intenten reunir las características que resumen los cinco. Mínimo 5 maquetas.

Pondremos en común los resultados para entender hasta qué punto la forma consigue acercarse a los significados. Documentación del trabajo

Sesión 8 **Maquetas, parte 03** 3H

Primera parte

Entrega y presentación oral de un pdf que resuma el trabajo realizado y las conclusiones en relación a los principales descubrimientos comunes e individuales. Instrumentos de proyecto útiles.

Esta entrega se construirá según las directrices de Irene Sierra.

Segunda parte

Presentación del ejercicio 3. **Esto es lo que falta**

Sesión 9 **Esto es lo que falta, parte 01 Investigación del lugar** 3H

Después de visitar el lugar del proyecto, reportar en clase déficits y oportunidades, quién habita o usa el lugar.

El formato de construcción del análisis será un Storyboard a trabajar en clase y a entregar en la siguiente sesión.

Sesión 10 **Esto es lo que falta, parte 02** Construcción del brief 3H

Primera parte: presentar el Storyboard

Segunda parte: en consonancia con lo trabajado en el ejercicio anterior, listar los adjetivos que describen el lugar y sus usuarios. ¿Qué puede ser mejorado? a partir de la clasificación de positivos y negativos, déficits y oportunidades.

Construcción de un brief final. Usos, cuestiones formales, cuestiones técnicas.

Objetivos, lista de adjetivos que responde a las previsiones de mejora.

El brief deberá presentarse en forma de Mind map ilustrado con imágenes del lugar y de las maquetas del ejercicio 2.

Sesión 12 **Esto es lo que falta, parte 03** Definición del proyecto 3H

Primera parte: Presentación del brief.

Segunda parte: Construcción de maquetas que respondan a los adjetivos que hemos listado en la sesión anterior. Implementar en fotos del lugar. Incluir a los usuarios. 3 propuestas por alumno.

Diagrama de usos de cada propuesta. Comparar y escoger el que se ajuste más a los objetivos de mejora del lugar.

Sesión 13 **Esto es lo que falta, parte 04** Dibujo técnico. Representación del proyecto 3H

Primera parte: Presentación del proceso de definición del proyecto y conclusiones finales.

Segunda parte: dibujo técnico. Planearemos cuáles son los planos técnicos necesarios para definir el proyecto.

Sesión 14 **Esto es lo que falta, parte 05** Dibujo técnico. Preparación de la presentación final 3H

Primera parte: dibujo técnico. WIP, revisión e indicaciones sobre los dibujos de los alumnos.

Segunda parte: preparación de la presentación final, centrada en los contenidos. Se trabaja la parte de comunicación de proyecto con Irene Sierra.

Sesión 15 **Esto es lo que falta, parte 06** Pdf Presentación final con todas las etapas del Proyecto.

Brief, contrabrief, maquetas, maquetas en el lugar, diagrama de usos, definición del Proyecto, dibujo técnico, conclusiones finales. 3H

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo de investigación (parcial y final) 25 %
Presentaciones (parciales y finales) en clase 50 %
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo 25 %

NOTAS: Las notas finales van vinculadas 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 por ejercicios
Dossier final digital
Sketchbook
Proyecto
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios
Correspondencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto
Ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas
Pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final

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

Por parte de los alumnos:
cámara o smartphone para videos y fotos
Ordenador con programas de tratamiento de texto, imagen y video, cad para dibujo 2D
Material y útiles de dibujo.
Material y útiles para producción de maquetas.
Por parte del IED: ordenador, proyector

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Presentar un proyecto formal de investigación basado en un Safari Fotográfico, siguiendo las pautas del Proyecto 1. Presentación en PDF
Presentar un proyecto basado en los planteamientos del Proyecto 3. Dossier

BIBLIOGRAFÍA

Cirici, Alexandre / González, Itziar. *Barcelona pam a pam*. Barcelona, Editorial Comanegra, 2012
Munari, Bruno. *Design as art*, Penguin Modern Classics, 2009
Munari, Bruno. *Diseño y Comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1993
Calvino, Italo. *Invisible cities*. Vintage classics, 1997
Calvino, Italo. *Las ciudades invisibles*. Madrid, Siruela, 2017
Queneau, Raymond. *Exercises in style*. EEUU, New directions, 2013

CV

Barcelona, 1966

Arquitecta por la ETS Arquitectura de Barcelona, UPC. Bet ha sido coordinadora externa de Interior Design desde 2009 hasta 2014. Enseña en varias universidades de arquitectura y diseño desde 2000. Bet tiene su propio estudio Saetaestudi (www.saetaestudi.com) que fundó en 1994 con Pere Ortega en Barcelona. Realizan proyectos de arquitectura, urbanismo, diseño de interiores y arquitectura efímera.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Proyecto de Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Rehabilitación de Vivienda
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Charmaine Lay

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 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.
- 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 investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- T17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 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.
- EDI3. Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- EDI5. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- EDI11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Llegar a la caracterización formal del proyecto.
- Adquirir la capacidad de llegar de una idea a su fabricación.
- Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles.
- Aprender a trabajar específicamente dentro de un marco de influencias como pueden ser: clientes, proveedores, colaboradores en cada proyecto.
- Entender la importancia de la remodelación de espacios dentro del interiorismo.
- Entender la figura del interiorista a diferencia del arquitecto en la remodelación de espacios.
- Introducción al Diseño de espacios comerciales y su evolución gracias a la evolución de las tecnologías aplicadas.
- Estudio de presupuesto y viabilidad de la idea.
- Introducción a la remodelación de espacios urbanos aplicando siempre más de una utilidad.
- El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, nuevas Technologies).
- Análisis y filtrado de la Información: Seleccionando los focos de trabajo.
- Gestión de equipos, roles y actitudes.
- Establecer criterios de valoración.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.
- Organización de la información.
- Síntesis.
- Guiar al alumno en un proyecto de Diseño avanzado, siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Conducir a los alumnos a la creación de escenarios futuros, como resultado de un análisis profundo del presente y del pasado con el fin de elaborar nuevas ideas.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de rehabilitación de espacios.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de Interiores de vivienda.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen
Trabajo de investigación (parcial y final)
Presentaciones (parciales y finales) en clase
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Proyecto de Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto Técnico de Interiores
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Enrica Mosciaro

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

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.
 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 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.

EDI1. Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.

EDI9. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Llegar a la caracterización formal del proyecto.
- Aproximación práctica al Diseño de mobiliario. 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 que representa el Diseño de Interiores el dibujo y la maqueta.
- Entender la importancia de la remodelación de espacios dentro del interiorismo.
- Entender la figura del interiorista a diferencia del arquitecto en la remodelación de

espacios.

- Investigación de la comunicación de contenidos en un espacio específico.
- Estudio de presupuesto y viabilidad de la idea.
- Análisis y filtrado de la Información: Seleccionando los focos de trabajo.
- Elementos imprescindibles.
- Gestión de equipos, roles y actitudes.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.
- Organización de la información.
- Síntesis.

r

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de rehabilitación de espacios.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de mobiliario.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

[Examen](#)

[Trabajo de investigación \(parcial y final\)](#)

[Presentaciones \(parciales y finales\) en clase](#)

[Participación activa en clase y en el trabajo en grupo](#)

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Proyecto de diseño de Interiores
ASIGNATURA	Proyecto vivienda
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Marc Beltran

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

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.
 T9. Integrar adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
 T14. Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

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

G21. Dominar la metodología de investigación.

EDI2. Concebir y desarrollar proyectos de Diseño de interiores con criterios que conlleven mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

EDI15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar 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

- Llegar a la caracterización formal del proyecto.
- Adquirir la capacidad de llegar de una idea a su fabricación.
- Saber mantener la coherencia respecto al briefing y hacia todos sus detalles.
- Aproximación práctica al Diseño de mobiliario.
- Observar el entorno y su interpretación en el mundo de los diferentes sectores.
- Investigación de la comunicación de contenidos en un espacio específico.
- Aprender a presentar, tanto de forma digital como oral, el desarrollo completo del proyecto.

- Introducción a la investigación de campo sobre las necesidades de los ciudadanos.
- Entender los seres humanos como usuarios.
- Investigación de la comunicación de contenidos en un espacio específico.
- Investigación: Aproximación histórica al Producto.
- El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, nuevas Tecnologías).
- Análisis y filtrado de la Información: Seleccionando los focos de trabajo.
- Elaboración de un briefing: cómo elaborar un briefing.
- Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.
- Comunicación gestual y verbal.
- Organización de la información.
- Síntesis.
- Conducir a los alumnos a la creación de escenarios futuros, como resultado de un análisis profundo del presente y del pasado con el fin de elaborar nuevas ideas.
- Analizar el proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir de forma objetiva las áreas de oportunidades.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

A través de diversos ejercicios proyectuales y de análisis, se desarrollará la aproximación al concepto de “el espacio y yo” para trabajar (no únicamente en el entorno doméstico) la dimensión y proporción junto con la percepción y la luz de cualquier espacio u objeto y su relación con los sentidos como elementos fundamentales para su apreciación y futuro diseño.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de Interiores de vivienda.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño de mobiliario.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Semana42

17/10 (1.5h). Presentación de la asignatura, metodología y lanzamiento *ejercicio 01 "my space"*

20/10. Discusión, corrección entorno a "my space"

Semana43

23/10. **Entrega** y presentación *ejercicio 01*, lanzamiento *ejercicio 02 "to live"*

25/10. *Discusión, corrección entorno a "to live" píldora PERCEPCIONES/SENSACIONES*

27/10. **Entrega** y presentación *ejercicio 02*, lanzamiento *ejercicio 03 "my body"*

Semana44

30/10. *Discusión, corrección entorno a "my body" píldora DIMENSIÓN/PROPORCIÓN*

02/11 (1.5h). *Corrección y construcción "my body"*

03/11. **Entrega** y presentación *ejercicio 03*, lanzamiento *ejercicio 04 "my soul"*

Semana45

06/11. *Discusión, corrección entorno a "my soul" píldora LUZ*

08/11. *Corrección y construcción "my body"*

10/11. **Entrega** y presentación *ejercicio 04*, lanzamiento *ejercicio 05 "my Urban living Capsule"*

Semana46

14/11. *Discusión, corrección entorno a "my Urban living Capsule"*

16/11. *Corrección y construcción "my Urban living Capsule" píldora MATERIALES*

Semana47

20/11. *Corrección y construcción "my Urban living Capsule"*

22/11. *Corrección y construcción "my Urban living Capsule"*

24.11. **Entrega final y presentación ejercicio 05**

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

Entrega final resumen

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

Ejercicio 01 "my space" (formato din-A4)

1 texto, 1 plano planta y 4 alzados interiores, 1 fotografía, 1 perspectiva a mano

Ejercicio 02 "to live" (formato din-A3)

Brief y Moodboard + Sketchbook

Ejercicio 03 "my body"

Proyecto, planning de trabajo, modelo conceptual escala 1:1 + Sketchbook

Ejercicio 04 "my soul"

Proyecto, modelo maquetas y dibujos de atmósferas + Sketchbook

Ejercicio 05 "my urbn living capsule"
Proyecto, maquetas de trabajo y dibujos e imágenes de atmósferas + Sketchbook

Dossier final

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Coherencia en la evaluación crítica de necesidades, artefactos, espacios
Coherencia y constancia en el proceso de trabajo
Pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final
Propiedad de juicio en la resolución de problemas. Capacidad de diseño y creatividad

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

Materiales necesarios para el desarrollo de trabajo en formato de taller usando técnicas llibres de representación gráfica y presentaciones digitales así cómo de dibujo y construcción de maquetas y á necesario aplicar gráfica y materiales removibles en sus paredes.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Recuperación del ejercicio final y parciales y sketchbook global del curso.

BIBLIOGRAFÍA

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

Pallasmaa , Juhani. *Los ojos de la piel La arquitectura y los sentidos de la casa* Barcelona: Gustavo Gili 2014 (2ª edición, 5ª tirada)

Monteys, Xavier. *La habitación : más allá de la sala de estar* Barcelona: Gustavo Gili 2014

Lefas, Pavlos. *Dwelling and architecture: from Heidegger to Koolhaas* Berlin: Jovis 2009

Monteys, Xavier. *Casa collage : un ensayo sobre la arquitectura de la casa* Barcelona: Gustavo Gili 2001

Ábalos, Iñaki. *La buena vida: Visita guiada a las casas de la modernidad* Barcelona: Gustavo Gili 2000

Zumthor, Peter. *Peter Zumthor. Atmósferas* Barcelona: Gustavo Gili 2006 (Descatalogado), disponible en file://server/descargas/00-marc%20B%20en%20server/00-Dropbox%20Transfer/IED2017-2018/zumthor-atmosferas.pdf

Le Corbusier, *Modulor 2*, trans. Albert Junyent, Buenos Aires: Poseidon, 1962, disponible online en <https://monoskop.org/Monoskop>

CV

Marc Beltrán Sastre, arquitecto por la ETSA del Vallès (UPC), 2002

Colabora desde 1998 cómo arquitecto free-lance en el desarrollo de proyectos tan diversos como grandes centros comerciales, pabellones deportivos, viviendas unifamiliares y plurifamiliares, escuelas, ilustración para monográficos de interiorismo, piscinas olímpicas, recogida de datos territoriales para HyperCatalunya, grandes complejos deportivos, barrios residenciales, una fundación privada de arte en Barcelona, diversos proyectos de interiorismo, diseño de mobiliario, plazas públicas, y en el diseño de eventos y de complementos.

En 2007 comienza a impartir en IED asignaturas de Proyectos en los cursos de inglés y español de Diseño de Interiores. Desde 2009 es arquitecto asociado en [onze04architecture](#) con sedes en Barcelona y Nantes. Y desde 2010 también forma parte del equipo de colaboradores de [FACTOR de comunicación y publicidad](#). En 2012 la obra "Sagalito" es seleccionada para los premios FAD de arquitectura y interiorismo. Desde 2013 diseña, produce y lanza al mercado el accesorio para bicicleta plataforma bbr bajo su propia marca registrada [standupforbrompton.com](#). En 2013 inicia su colaboración cómo profesor para el [lona College](#) en el Fine Performing Arts Summer Course en Barcelona.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Cultura del Diseño
ASIGNATURA	Semiótica
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN INTERIORES
DOCENTE	Cecilia Ricciarelli

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

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

La Semiótica o Semiología es la disciplina que estudia los sistemas de significación, para entender en profundidad, cómo estos sistemas son construidos en una sociedad y un momento determinados. Permite observar, comprender y pronosticar tendencias.

Aplicada al Diseño y a la Comunicación Visual, proveerá al alumno de buenos instrumentos para desmontar y volver a montar los discursos, para poder interpretarlos y criticarlos con fundamentos teóricos. También es una herramienta útil para diseñar, a partir de creencias y hábitos que ya estén instalados en las audiencias y públicos que les interesen.

3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

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).

4. CONTENIDOS Y SESIONES

Clase	Contenido	Ejercicios
Sesión 1	<p>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.</p>	<p>Ejercicio, en clase, de interpretación de los personajes de dibujos animados de Disney. El estereotipo y la evolución de la percepción de los personajes.</p>
Sesión 2	<p>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.</p> <p>Introducción al tema final del curso: La superilla en Sant Antoni, recogida de material sobre la superilla en Poble Nou y Sant Antoni.</p>	<p>Análisis textos: artículos Fotos, anuncios...</p>
Sesión 3	<p>Elementos del lenguaje (audio)visual. Narración, construcción de una historia (<i>storytelling</i>). Lenguaje cinematográfico (encuadres, movimientos de cámara, montaje) Percepción e interpretaciones. Ejemplos y comentarios en clase (sobre fragmentos de película, imágenes, diseños, etc.)</p>	<p><u>Ejercicio en clase, grupal:</u> partiendo de un sentimiento el grupo tiene que escribir y posteriormente interpretar frente a la clase, una escena que represente el sentimiento. El grupo tiene que escoger un objeto (que puede proyectar en pantalla) que represente el sentimiento. Terminadas las interpretaciones, análisis de proceso comunicativo.</p>
Sesión 4	<p>Elementos de análisis de la imagen: percepción del espacio en la narración cinematográfica. La narración a través del montaje.</p> <p>Análisis de proceso de narración por imágenes a partir del material recogido por los dos grupos de trabajo.</p>	<p>Ejercicio en equipo: Plaza del Norte/ Plaza de la Virreina.</p> <p>Divididos en dos grupos los estudiantes tienen que tomar fotos de la plaza y, en clase,</p>

	<p>Memoria del trabajo: escribir una página de memoria sobre el proceso de creación y análisis desarrollado en clase. Desde la práctica a la teoría. La memoria se entrega en la clase 5 o 6.</p> <p><u>Preparación trabajo en equipo para la clase siguiente:</u> deben elegir una película de la lista que aparece más abajo (una por grupo) y deberán detallar y comentar lo expuesto en clase hasta el momento en relación a la película. Como los espacios exteriores e interiores contribuyen a construir el discurso narrativo. Este análisis se entregará por escrito y se presentará oralmente en la siguiente clase.</p> <p>Las películas serán: METROPOLIS –F. Lang – 1927 MON ONCLE – J. Tati – 1958 BLOW-UP – M. Antonioni - 1966 BARBARELLA – R. Vadim – 1967 2001 ODISEA EN EL ESPACIO –S. Kubrick – 1968 ZABRISKIE POINT - M. Antonioni - 1970 LA NARANJA MECANICA – S.Kubrick – 1971 TAXI DRIVER – Scorsese – 1976 BLADE RUNNER – R. Scott – 1982 EL COCINERO, EL LADRÓN, SU MUJER Y SU AMANTE – P. Greenaway-1989 PULP FICTION – Q.Tarantino – 1992 THE PILLOW BOOK – P.Greenaway - 1995 TESIS – A. Amenabar - 1996 CUBE –V. Natali - 1997 EYES WILDE SHUT – S.Kubrick – 1999 FIGHT CLUB – D. Fincher – 1999 DOGVILLE – L. Von Trier – 2003 V DE VENDETTA – J. Mc Teigue- 2005 ALICE IN WONDERLAND – T. Burton - 2010 THE ARTIST – M. Hazanavicius - 2011 LA PIEL QUE HABITO – P. Almodovar – 2012</p>	<p>construir una narración a través de las imágenes recogidas.</p> <p>Ejercicio en equipo: análisis de “Ricerca della comodità in una poltrona scomoda” de Bruno Munari</p>
Sesión 5	<p>Presentación oral y entrega de los trabajos de análisis de la película escogida. En equipos.</p> <p>Entrega de una memoria del trabajo.</p>	<p>Ejercicio de evaluación de las presentaciones de los otros grupos.</p>
Sesión 6	<p>Visita a la exposición: DESPRÉS DE LA FI DEL MÓN al CCCB</p> <p>«Després de la fi del món» és una exposició sobre el planeta del 2017, transformat irreversiblement en el</p>	

	<p>planeta Antropocè després de dos segles d'intervenció de l'home en els sistemes naturals. Però també és una exposició sobre com arribarem al món de la segona meitat del segle XXI, i sobre la responsabilitat de la nostra societat envers les generacions que hi naixeran i creixeran.</p> <p><u>Durante la visita a la exposición.</u></p> <p>Explicación y ejemplo de creación de imágenes narrativas posibles desde la semiótica.</p> <p>Se darán parámetros durante la visita para que cada grupo pueda desarrollar un comentario de un aspecto específico de la exposición.</p>	
Sesión 7	<p>Presentación oral y entrega de los trabajos de análisis sobre la exposición visitada. En equipos.</p> <p>Entrega de una memoria del trabajo.</p> <p>Explicación del trabajo final individual (que se entregará en la sesión 10).</p> <p>Este trabajo se entregará por escrito y se presentará oralmente.</p>	Ejercicio de evaluación de las presentaciones de los otros grupos.
Sesión 8	<p>Los puntos de vista. 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</p> <p>en nuestra cultura en este momento, qué impacto está teniendo en el diseño y, sobretodo, como se construye la comunicación. Pro y contra.</p>	
Sesión 9	Clase de una hora y media de recapitulación de los temas vistos a lo largo del curso.	
Sesión 10	<p>Presentación oral y entrega del trabajo final. Análisis de la comunicación del proyecto "Superilla" Individual.</p> <p>Prescindiendo de juicio favorable o menos al proyecto "Superilla" (personal e incuestionable) el estudiante tiene que presentar su argumentación en pro o en contra a través de: estrategias comunicativas adecuadas, capacidad de persuasión, argumentación, ejemplificación, oratoria.</p>	Ejercicio de evaluación de las presentaciones de los otros estudiantes.

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen/trabajo práctico final	25%
Trabajo de investigación (parcial y final)	25%
Presentaciones (parciales y finales) en clase	25%
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo	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

MATERIAL A ENTREGAR

Presentación visual.
Ensayos críticos
Memorias de Trabajo

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 crítica de cine. Consiguió el título de Doctor en Cine por la Universidad Sorbonne Nouvelle de París, 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.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Taller de Dibujo Informático I
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Oriol Carrasco

HORAS FRONTALES	45
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.
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.
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.
- EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
EDI9. Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
EDI10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
EDI11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la 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.
- Obtener competencias de analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son

una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.

- Introducir al alumno en el uso de un sistema CAD (Computer Aided Design) desde una óptica práctica y su aplicación como diseñador de interiores.
- Reconocer la potencialidad de esta herramienta hacia el sistema tradicional de dibujo.
- Familiarizar a los alumnos en el del software Gráfico principalmente para la aplicación de planos técnicos y la generación de planimetría bidimensional.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

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.
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Taller Diseño de Interiores II - Storytelling
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Irma Arribas, Diego Iñiguez y Carlos Yarza

HORAS FRONTALES	45
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.

EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

EDI11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la 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.
- Memorización y movimiento.
- Obtener competencias de analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

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.
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen %
Trabajo de investigación (parcial y final) %
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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al diseño de Interiores
ASIGNATURA	Técnicas de representación de Diseño de Interiores I
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN INTERIORES
DOCENTE	David Ortega

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

G2. Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.

G4. Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, l'espai, del moviment i del color.

EDI 10. Conèixer els recursos tecnològics de la comunicació i les seves aplicacions al Disseny d'Interiors.

EDI4- Analitzar, interpretar, adaptar i produir informació relativa a la materialització dels projectes.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y la 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.
- Reconocer la potencialidad de esta herramienta hacia el sistema tradicional de dibujo.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

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, en cualquiera de sus sistemas de representación.

El objetivo principal es ver y representar a nuestro entorno construido en términos de espacialidad aplicadas al diseño de interiores. Por medio de una lectura y el análisis.

Este objetivo se basa en una comprensión clara del mensaje, de la idea de llegar a comunicarse y, el uso de los recursos técnicos óptimos. Finalmente, la estimulación de la creatividad: el dibujo como herramienta de pensamiento.

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

- 1. Memoria:** desarrollo de bocetos a mano alzada de herramientas.
- 2. Dictado gráfico:** observación de dibujos y conclusiones.
- 3. Proceso:** secuencia de etapas para el montaje de una forma / espacio. Construcción espacial a través de la observación: perspectiva de 1 y 2 puntos de fuga de un pequeño espacio urbano en el Barrio Gótico de BCN.
- 4.** Repetir el ejercicio con planos profesionales de edificios emblemáticos por autores conocidos y análisis de sus dibujos (perspectivas). Construcción espacial a partir de una base 2D: perspectiva de 1 y 2 puntos de fuga.
- 5. Texturas de los principales materiales. Técnicas mixtas:** a mano alzada y digitales (mediante una imagen seleccionada integrada en la representación).
- 6. Espacio y tiempo:** representar un viaje desde la calle hasta el interior de la escuela. Técnicas mixtas: a mano alzada y digitales (mediante imágenes seleccionadas y manipuladas integradas en la representación).
- 7.** De tu país a un objeto cotidiano pasando por 5 o 6 dibujos intermedios.
Fusión digital de todos los dibujos en un único trabajo, entrega sobre un plafón din-a 2
- 8. Correspondencia con módulo tecnológico:**
Redibujar los planos de su proyecto corrigiendo posibles errores, axonométrica general de la vivienda, vistas cónicas exteriores y de diferentes estancias interiores, más detalles constructivos. Por último realizar una composición con todo el material sobre un plafón din-a 2.
- 9. Presentación:** conjunto de representaciones seleccionadas del curso.
- 10.** Un examen (fechas pendientes de concretar)

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Cuaderno de dibujo 50%
Examen 25%
Ejercicio 8 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 PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

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 coherencia 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)

Es importante impartir las clases en un aula donde todos los asistentes puedan ver la pizarra sin ningún problema. Sería ideal mantener la misma aula durante todas las sesiones.

Cada alumno deberá de asistir a clase con su cuaderno din-a 4 o similar y las diferentes herramientas de dibujo. Básicamente lápices de grafito de diferentes durezas, tintas calibradas y diferentes útiles para aplicar color. Estos últimos se especificarán según el ejercicio.

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Cuando la calificación total de la asignatura no llegue a suficiente el alumno deberá de volver a presentarse a examen junto con su dossier. Dicho dossier deberá de incluir de nuevo los ejercicios suspendidos o no realizados, así como el resto de ejercicios ya evaluados durante el curso.

BIBLIOGRAFÍA

D.K.CHING F., Arquitectura forma espacio y orden. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1998, ISBN: 978-84-252-2014-2

D.K.CHING F., Dibujo y proyecto. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1999, ISBN: 978-84-252-2081-4

D.K.CHING F., Diccionario visual de arquitectura. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1997, ISBN: 978-84-252-2020-3

D.K.CHING F., Manual de dibujo arquitectónico. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1999 ISBN:978-84-252-2021-0

ERNST NEUFERT., Arte de proyectar en arquitectura. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002, ISBN: 978-84-252-2051-7

JAVIER JIMÉNEZ y DAVID ORTEGA., Dibujo a mano alzada para diseñadores de interiores. Aula de dibujo profesional. Parramón Ediciones, Barcelona, 2010 ISBN: 9788434235267

JULIÁN F., ALBARRACÍN J., Dibujo para diseñadores industriales, Parramón, Barcelona, 2007 ISBN: 9788434227989

JULIUS PANERO; MARTIN ZELNIK , Las dimensiones humanas en los espacios interiores. Ed. GUSTAVO GILI, 2007 ISBN 9788425221743

PANERO J., ZELNIK M., Las dimensiones humanas en los espacios interiores, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1997, ISBN: 978-84-252-2174-3

PORTER T. y GOODMAN S., Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985 ISBN: 978-84-252-1149-2

REDONDO E. y DELGADO M., Dibujo a mano alzada para arquitectos. Aula de dibujo profesional. Parramón Ediciones, Barcelona, 2006 ISBN: 9788434225497

CV

David Ortega Gómez

Graduado en Diseño de Interiores por la escuela Pau Gargallo de Barcelona en 1997, formó aquel mismo año el Estudio Criterio dedicado al diseño gráfico, industrial y de forma destacada al diseño de interiores, con más de 100 proyectos en decenas de ámbitos diferentes. Desde 2006 es profesor en el Instituto Europeo de Design de Barcelona donde ha impartido diferentes asignaturas y talleres: dibujo técnico I y II, técnicas de representación, tecnología I, II, III y VI, fundamentos I y II, proyecto técnico, visual and creative thinking, global design summer junior... Desde 2014 también es profesor de secundaria y bachillerato en la escuela St. Peter's School, en las materias de arte y dibujo técnico.

Graduado en Diseño de Interiores por la escuela de artes Decorativas de Madrid. (Grado oficial de Diseño especialidad de interiores).

Ha publicado el libro "Dibujo a mano alzada para diseñadores de interiores", Ediciones Parramón y autopublicado el libro pensamiento visual creativo.

Ha sido durante dos años Vicepresidente de CODIC, Col.legi de Dissenyadors d'Interiors i Decoradors de Catalunya.

Actualmente compagina la docencia con su Estudio Criterio.

En los últimos años se interesa, a nivel personal y desde la docencia, por todo aquello que tenga que ver con la creatividad, potenciando las capacidades interiores de cada individuo, realizando alguna conferencia en congresos de enseñanza.

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Interiores
ASIGNATURA	Tecnología de Diseño de Interiores II
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Ignasi Perez Arnal

HORAS FRONTALES	60
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	La asignatura únicamente podrá ser evaluada y cualificada habiendo superado previamente Tecnología de Diseño de Interiores I
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

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

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.

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

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.

EDI2. Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

EDI3. Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.

EDI5. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Eco eficiencia y sostenibilidad.
- Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales, los productos y los procesos.
- Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Estructuras y sistemas.
- Dotar al alumno de una visión amplia de los materiales utilizados en el Diseño de Interiores.
- Obtener competencias de analizar y hacer detalles constructivos, entendiendo que son

una parte del lenguaje de comunicación de la profesión.

2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

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.
- Estructuras y sistemas.

4. CONTENIDOS Y SESIONES

5. EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

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 escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos
Dossier final
Sketchbook
Plafon
Comentario de texto
Proyecto
Moodboard
Brief
Planning de trabajo

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

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

7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

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

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en: dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design – a paradigm shift in design philosophy?" [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Ciencia aplicada al Diseño
ASIGNATURA	Ciencia Aplicada al Diseño
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y 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

Sesión12

- 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.

TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Color y Forma
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y 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

MATERIA	Fundamentos del diseño
ASIGNATURA	Fundamentos del diseño I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y 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.

Commented [1]: Encontraba a faltar esos conocimientos simbólicos...y después mencionar los grandes bloques de trabajo en el proceso de diseño

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/sombra/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

Nosfataru), 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/sombra/proyección.

Sesión 7

Entrega 2nda fase del ejercicio 4

Commented [2]: He añadido más referentes sobre luz y sombra, acabo de ver un libro super sobre Dibujar la luz de GG, se lo he recomendado a Borja para la mediateca, y el mismo sobre dibujar el movimiento.

Commented [3]: He añadido este libro en la bibliografía

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.

Commented [4]: Bases registrar y dar a conocer tus proyectos

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.

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

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

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=sriGH51vWTo>, Bauhaus.
<https://www.youtube.com/watch?v=ulRtoMwxhHM>, 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.

TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Historia del Arte i del Disseny
ASIGNATURA	Historia del Arte i del Disseny
SEMESTRE (1-8)	1-2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y 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 Gráfico, Moda, Interiores y Producto

MATERIA/MODULE	LENGUAJES Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN
ASIGNATURA/SUBJECT	Técnicas de Representación I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO/COURSE	1 Gráfico, Moda, Interiores y 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.

TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y 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”: 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/>

SOULAFSA 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 GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO

MATERIA	Introducción al Marketing
ASIGNATURA	Introducción al Marketing
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y 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**

- Brífling 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/>