



GRAU EN DISSENY

guia acadèmica 26 – 27

ÍNDEX

Informació ESDI	4
1. Sobre ESDI	4
2. Organització	5
Normativa acadèmica	6
1. Metodologia	6
2. Tipus d'avaluació	6
3. Assistència a classe	7
4. Tutories acadèmiques	7
5. Pas de curs	7
6. Convalidacions i reconeixements	7
7. Convocatòries	8
8. Altres tràmits acadèmics especials	9
9. Qualificacions	9
10. Servei de Carreres professionals	10
11. Relacions internacionals	11
12. Ús dels espais i instal·lacions	11
13. Matriculació	12

14. Requisits d'admissió	12
15. Tallers i seminaris de lliure elecció	12
16. Servei d'orientació i acompanyament professional	13
Pla d'estudis	14
1. Grau en Disseny	14
2. Estructura del pla d'estudis	14
3. Distribució d'assignatures obligatòries i de formació bàsica per cursos acadèmics	15
4. Assignatures optatives	15
5. Descripció d'assignatures obligatòries i de formació bàsica per cursos acadèmics	18
6. Descripció d'assignatures optatives per mencions	44

INFORMACIÓ ESDI

1. SOBRE ESDI

ESDI neix l'any 1989 com a resultat de l'acord entre més de 90 empreses del sector tèxtil i entitats com el Ministeri d'Indústria, la Generalitat de Catalunya, el Gremi de Fabricants i el Consejo Intertextil Español, que van impulsar la creació de la primera Escola Superior de Disseny Tèxtil d'Espanya.

L'escola sorgeix com a resposta a una necessitat real de la indústria: incorporar el disseny als processos productius com a motor d'innovació i competitivitat. Ubicada als Docks de Sabadell, un edifici industrial emblemàtic de principis del segle XX, ESDI representa un exemple de recuperació del patrimoni industrial català. La transformació de l'espai en campus universitari va ser reconeguda amb el Premi Bonaplata de Restauració, consolidant un entorn únic per a l'aprenentatge del disseny.

A començaments dels anys noranta, ESDI esdevé un centre pioner en introduir el disseny en l'àmbit universitari a Espanya. L'any 1992 s'adscriu a la prestigiosa Universitat Ramon Llull, convertint-se en la primera escola de disseny vinculada a una universitat del país. Aquesta fita va permetre que ESDI fos també el primer centre a impartir la titulació oficial universitària de Grau en Disseny. L'any 2000, ESDI es va vincular amb l'Escola d'Arts i Tècniques de la Moda (EATM) de Barcelona, creada el 1968 per un grup de fabricants tèxtils i de col·leccions de moda. Aquesta relació amb l'empresa i la indústria tèxtil és la raó de ser de totes dues institucions i de la seva fusió, i un pilar fonamental del seu model educatiu.

Avui, ESDI manté una relació activa amb empreses i institucions, desenvolupant projectes reals, recerca aplicada i iniciatives vinculades a la innovació, la sostenibilitat i el compromís social. Fidel al seu origen, l'escola forma professionals capaços de pensar críticament, integrar la tecnologia i actuar com a agents de transformació, entenent el disseny com una eina per imaginar i construir futurs possibles.



2. ORGANITZACIÓ

ESDI Escola Superior de Disseny està organitzada en els següents departaments:

- Direcció General
- Direcció Acadèmica
- Coordinació Docent
- Qualitat Acadèmica

Grau en Disseny:

- AEAD Comunicació gràfica i Audiovisual
- AEAD Moda
- AEAD Producte
- AEAD Interiors

Recerca:

- TADD
- The Create Lab

Direcció de Màrqueting i Negoci

- Comunicació i Màrqueting
- Admissions
- Internacional

Carreres Professionals, Alumni i Empresa

Direcció de Finances i Control de Gestió

- Administració
- Secretaria Acadèmica

IT

Manteniment i Neteja

NORMATIVA ACADÈMICA

1. METODOLOGIA

El mètode docent seguit a ESDI busca l'equilibri entre tres components:

1. Els fonaments teòrics que suposen la base de l'aprenentatge.
2. Les eines i els llenguatges que permeten portar les idees a la pràctica.
3. L'experiència professional en el si de les empreses.

Hi ha assignatures de tres tipus:

- Conceptuals: assignatures teòriques que aporten coneixements i competències de l'àmbit de les Humanitats i les Ciències Socials.
- Instrumentals: s'hi treballen les eines i els materials indispensables per entendre els tipus de productes a dissenyar.
- Projectuals: són les assignatures que ensenyen la metodologia de treball específica del disseny.

Aquests grups tenen assignat un horari bàsic al matí, excepte 4t curs, que el té bàsicament a les tardes. Durant el període lectiu, poden tenir algunes classes fora del seu horari bàsic. Els estudiants de les titulacions superiors han de realitzar, durant el quart curs, un període de pràctiques en empreses (mínim de 120 hores) que els permet integrar-se i adaptar-se al món laboral real.

2. TIPUS D'AVALUACIÓ

Com a norma general, l'avaluació és contínua i dins del període lectiu fixat per a l'assignatura, d'acord amb la seqüència del pla d'estudis i el calendari marc aprovat per la universitat. S'entén per avaluació el procés de valoració del grau d'assoliment dels aprenentatges per part de l'estudiant en relació amb les competències de l'assignatura. L'avaluació es duu a terme a partir d'evidències objectives i quantificables, amb criteris transparents degudament comunicats.

L'avaluació única es reconeix com un dret de l'estudiant que, en exercir-lo, renuncia a l'avaluació contínua en una o unes assignatures en concret. L'exercici d'aquest dret no pot comportar discriminació respecte a l'avaluació contínua en relació amb la qualificació màxima que es pugui obtenir, ni amb els criteris d'avaluació i nivells d'assoliment de competències associades a l'assignatura. Perquè un estudiant es pugui acollir a l'avaluació única (només en el cas de les assignatures teòriques) haurà de:

- Sol·licitar al professor o professora encarregat/da de l'assignatura, dins de les primeres 3 setmanes des de l'inici del quadrimestre, si és possible realitzar l'avaluació única.
- Sol·licitar a la secretaria acadèmica el formulari de "sol·licitud d'avaluació única", que l'estudiant ha de completar i lliurar al professor o professora per obtenir-ne el consentiment.
- Un cop signat tant per l'estudiant com pel docent, el document s'ha de lliurar a la secretaria perquè la direcció acadèmica de l'escola n'atorgui l'autorització.
- Després de la signatura, la secretaria ho notificarà tant a l'estudiant com al docent.

3. ASSISTÈNCIA A CLASSES

En el marc de l'avaluació contínua, l'alumnat té el deure d'assistir obligatòriament a les classes. El seu incompliment pot comportar la pèrdua del dret a avaluació (NA) en aquelles assignatures en què el professor titular ho consideri justificat. A la guia docent de cada assignatura, el professorat haurà d'indicar el percentatge mínim d'assistència a classe per poder superar l'assignatura. En cas que no s'indiqui aquest percentatge al programa, s'aplicarà, com a norma general, el percentatge mínim d'assistència del 80%, havent de justificar l'alumnat els motius de les absències. En funció de la naturalesa de les causes de les absències sobrevingudes, el professorat, prèvia consulta al tutor/a de l'alumne/a del centre, podrà decidir si procedeix la pèrdua del dret a l'avaluació en convocatòria ordinària.

Un cop transcorreguts els 10 minuts d'inici de classe, d'examen o de lliurament de treballs, l'alumne no podrà entrar a l'aula excepte si pot justificar el retard amb algun document vàlid.

No està permesa l'assistència a classes d'assignatures en què l'alumne no estigui matriculat, sense autorització de direcció acadèmica.

Les faltes es justificaran en casos de malaltia o problemes mèdics, assistència a exàmens fora de centre o citacions d'organismes oficials sempre que es presentin els corresponents justificants. Altres possibles casuístiques com problemes familiars greus seran valorats per part dels professors i/o tutors. L'assistència a centres de treball i els retards deguts al transport públic no es consideraran faltes justificades. Tots els justificants han de ser documents originals signats o segellats. No s'accepten justificants escanejats enviats per correu electrònic.

4. TUTORIES ACADÈMIQUES

L'alumnat podrà sol·licitar sessions de tutoria per formular les consultes que consideri convenientes, preferentment a les Àrees d'Experimentació i Aplicació del Disseny o al Departament Universitari. Addicionalment a les classes corresponents, el centre establirà un règim de tutories per a determinats tipus d'assignatures i competències a desenvolupar.

5. PAS DE CURS

Les assignatures pendents dels cursos anteriors necessàriament s'hauran de matricular. L'alumne/a ha de donar prioritat a aquestes assignatures.

6. CONVALIDACIONS I RECONeixEMENTS

Les assignatures cursades en altres estudis universitaris o en Cicles Formatius de Grau Superior es poden convalidar o reconèixer. Per reconèixer o convalidar assignatures per expedient acadèmic s'ha de facilitar, segons l'any de matrícula, la documentació següent:

- ALUMNES DE NOU ACCÉS: Lliurar el Certificat acadèmic oficial dels estudis cursats, que inclogui la titulació, les qualificacions obtingudes amb la mitjana final i adjuntar el programa, continguts o guia docent de les assignatures cursades.

Aquesta informació ha d'estar validada i segellada pel centre educatiu d'origen. Tota aquesta documentació es lliura al departament d'admissions de l'escola abans de realitzar la matrícula al juliol, perquè els coordinadors de programa puguin indicar quines assignatures es poden reconèixer. En cas que la titulació d'origen no tingui reconeixement oficial, el nombre màxim de crèdits que es poden reconèixer és de 36 (un 15% del total d'ECTS del Grau en Disseny, 240 ECTS).

· **ALUMNES JA MATRICULATS A ESDI AL GRAU EN DISSENY:** Sol·licitar a Secretaria Acadèmica les assignatures a reconèixer i aquesta revisarà si l'estudiant ha de lliurar documentació addicional a la que va lliurar en el moment de matricular-se a primer curs. Secretaria lliurarà la documentació als coordinadors de programa perquè valorin si és possible reconèixer les assignatures sol·licitades. Aquest procés s'ha de fer abans del 30 de setembre, data límit per realitzar qualsevol canvi a la matrícula.

· **UNA ALTRA VIA DE RECONeixEMENT ÉS PER EXPERIÈNCIA LABORAL:** Si l'estudiant acredita haver estat mínim dos anys exercint com a dissenyador/a en una empresa, tindrà la possibilitat de reconèixer un màxim de 36 crèdits. Aquests crèdits seran revisats i autoritzats pels coordinadors de programa. La documentació a lliurar serà un certificat de l'empresa on s'indiqui el període en què l'estudiant ha estat d'alta com a treballador/a. Les tasques que ha realitzat amb una breu explicació. Aquest document ha d'estar signat pel/la gerent de l'empresa. També s'admet la vida laboral en cas de no poder disposar del certificat d'empresa. En cas de ser autònom, s'han de lliurar els rebuts d'alta.

7. CONVOCATÒRIES

Totes les assignatures tenen dues convocatòries oficials, ordinària i extraordinària. Durant el primer, segon i tercer curs, les assignatures del primer quadrimestre tindran les convocatòries al gener i al juny. Les assignatures del segon quadrimestre i les anuals tenen la primera convocatòria al maig i la segona al juny. L'alumnat de quart any acaba les seves classes regulars al gener i seguidament es realitzen les avaluacions ordinàries. La segona convocatòria de quart curs té lloc a l'abril.

En el cas de les assignatures anuals en què hi hagi diferents professors a cada quadrimestre, el primer quadrimestre tindrà convocatòries oficials al gener i al juny, i el segon quadrimestre les tindrà al maig i al juny. Si la/les nota/es del/s parcial/s són inferiors a 4, s'hauran de recuperar a la següent convocatòria extraordinària del mateix any acadèmic. Si la nota obtinguda en un dels parcials és igual o superior a 4 es reservarà, si és necessari, fins a la convocatòria de juny del mateix any acadèmic.

La introducció del nou pla d'estudis del Grau en Disseny s'inicia progressivament a partir del curs 2026-2027, començant per Primer Curs. En el nou pla d'estudis, totes les assignatures són semestrals i, per tant, les avaluacions ordinària i extraordinària es realitzaran durant els mesos de gener i juny, respectivament, un cop finalitzades les classes regulars de cada semestre.

La matrícula de qualsevol assignatura dona dret a presentar-se a dues convocatòries durant l'any acadèmic. El nombre màxim de convocatòries a les quals es pot presentar un alumne és de quatre durant tota la carrera.

La no presentació (NP) per causes justificades de l'alumne a qualsevol convocatòria s'ha de comunicar per escrit al professor i al tutor corresponent, com a màxim 24 hores després del dia de l'examen de la convocatòria oficial. En aquest cas no compta a efectes de totalitzar les quatre convocatòries esmentades.

En cas de no presentar-se sense causa justificada, constarà com a No avaluat/ada (NA) a l'acta oficial de l'assignatura, amb la conseqüent pèrdua de

convocatòria. L'alumne/a que no superi la quarta convocatòria de qualsevol assignatura té dret a sol·licitar la revisió del material avaluat davant d'un tribunal especial. Aquest tribunal serà nomenat per la direcció i estarà integrat per dos professors/es de l'escola.

Excepcionalment, un cop esgotades les quatre convocatòries i el recurs del tribunal especial, l'alumne/a podrà sol·licitar la possibilitat de disposar d'una cinquena convocatòria. La Comissió de Coordinació Docent valorarà si l'expedient de l'alumne/a i la seva sol·licitud estan fonamentats o no, i li comunicarà si la seva sol·licitud ha estat acceptada o desestimada. En cas negatiu, l'alumne/a no podrà continuar estudiant al centre.

8. ALTRES TRÀMITS ACADÈMICS ESPECIALS

8.1 RECLAMACIÓ DE NOTA

Quan l'alumne no està d'acord amb la qualificació obtinguda en l'assignatura, pot sol·licitar la revisió de la seva avaluació a un tribunal especial. Els requisits que ha de complir són els següents:

- Haver assistit al comentari de nota establert pel centre.
- En cas que s'hagi suspès una assignatura, haver esgotat les dues convocatòries oficials a les quals té dret durant cada curs acadèmic.
- Completar el formulari de sol·licitud de tribunal especial que Secretaria Acadèmica té a disposició de l'alumnat. Després d'una setmana des del dia del comentari de nota, les sol·licituds no s'acceptaran.

La sol·licitud és avaluada per Coordinació Acadèmica i pot ser desestimada si s'observa que les raons exposades en la petició no són prou coherents.

8.2 SOL·LICITUD CANVI DE DATA D'EXAMEN

Només es podrà sol·licitar un canvi de data d'examen per motius excepcionals i sempre justificats documentalment:

- Si l'alumne/a està malalt/a i ha estat necessària la seva hospitalització o bé si existeix prescripció mèdica que indiqui la impossibilitat de realitzar el desplaçament fins al centre.
- Per defunció d'un familiar de primer grau.
- Per citació judicial o policial (no inclou cites per realitzar tràmits).
- Si es tracta d'un esportista d'elit a qui li coincideix amb esdeveniments esportius que justifiquin la seva no assistència.

En tots els casos s'hauran de presentar els justificants corresponents.

9. QUALIFICACIONS

Les qualificacions que constaran a les actes oficials han de ser numèriques i alfanumèriques. El barem a aplicar és el següent:

- NA: No avaluat.
- NP: No presentat.
- De 0,0 a 4,9: Suspens.
- De 5,0 a 6,9: Aprovat.
- De 7,0 a 8,9: Notable.

- De 9,0 a 10: Excel·lent.
- De 9,0 a 10: Matrícula d'Honor (MH).

L'obtenció de la MH dependrà del criteri del professorat. No hi ha un nombre mínim de matrícules d'honor i el màxim no pot ser superior al 5% de l'alumnat matriculat en una assignatura en el període lectiu corresponent, llevat que el nombre d'estudiants matriculats sigui inferior a 20; en aquest cas, se'n pot atorgar una sola.

Hi ha algunes assignatures que s'imparteixen entre dos o tres professors. En aquests casos l'assignatura té una sola nota que surt de la mitjana ponderada de les parts. Per poder fer la mitjana cal que l'alumne tingui com a mínim un 4 en cada part de l'assignatura, altrament tindrà l'assignatura suspesa. En el supòsit que l'alumne suspengui una part, el curs següent haurà de matricular tota l'assignatura sencera.

En el cas d'assignatures amb avaluacions parcials, la nota final és la mitjana, sempre que ambdues siguin iguals o superiors a 4. Si la nota dels parcials és inferior a 4 s'haurà de recuperar a la pròxima convocatòria extraordinària del mateix any acadèmic. Si la nota obtinguda en un dels parcials és igual o superior a 4 es reservarà, si és necessari, fins a la convocatòria de juny del mateix any acadèmic. En cas de suspendre les dues parts, la qualificació final que constarà en acta serà la nota més alta inferior a 4.

Si finalment la nota obtinguda no té la qualificació d'aprobat, a l'alumne li quedarà pendent tota la matèria per al curs vinent. Els criteris d'avaluació de cada assignatura són competència directa de cada professor en l'exercici del seu dret a la llibertat de càtedra.

10. SERVEI DE CARRERES PROFESSIONALS

El Servei de Carreres Professionals té com a objectiu facilitar la inserció laboral dels estudiants i alumni, així com potenciar el seu desenvolupament professional al llarg de la seva trajectòria acadèmica. A través d'aquest servei, s'ofereix assessorament, oportunitats de pràctiques i accés a una xarxa d'empreses col·laboradores perquè els estudiants puguin aplicar els seus coneixements en entorns reals de treball.

- **PRÀCTIQUES CURRICULARS:** Les pràctiques curriculars formen part del pla d'estudis i estan dissenyades per complementar la formació amb una experiència pràctica en empreses o organitzacions. Es duen a terme durant el període lectiu i estan subjectes a requisits acadèmics específics, com la realització d'un nombre determinat d'hores i l'elaboració d'un informe final de pràctiques.
- **PRÀCTIQUES EXTRACURRICULARS:** Les pràctiques extracurriculars són una oportunitat addicional perquè els estudiants ampliïn la seva experiència professional mentre avancen amb els seus estudis. A diferència de les curriculars, no formen part del pla d'estudis, però permeten als estudiants adquirir competències professionals en un entorn real. Aquestes pràctiques es regulen mitjançant un conveni entre ESDI i l'empresa, igual que les curriculars, i es poden realitzar únicament quan l'estudiant ha superat almenys el 50% dels crèdits del Grau en Disseny i manté activa la seva matrícula. Les posicions de pràctiques estan publicades al footer de la pàgina web d'ESDI, dins de l'apartat "Pràctiques Externes".
- **ALTRES SERVEIS:** També s'ofereix assessorament en la recerca d'oportunitats (suport en la identificació de posicions adequades i orientació en processos de selecció), accés a la plataforma exclusiva per a alumni (adreçada a estudiants d'últim curs que hagin superat les pràctiques curriculars i a graduats/des, on s'ofereix, entre altres serveis, una borsa de treball amb oportunitats laborals) i organització de jornades d'orientació professional, networking i sessions sobre empremadoria.

Aquest servei és un pilar fonamental per a la transició de l'àmbit acadèmic al professional, assegurant que els estudiants i alumni disposin d'eines i oportunitats per a la seva inserció i creixement en l'àmbit laboral.

11. RELACIONS INTERNACIONALS

ESDI compta amb un Departament de Relacions Internacionals i Assumptes Exteriors que vetlla per la comunitat i la mobilitat internacional. Aquest Departament és l'encarregat de gestionar les estades en universitats europees i extraeuropees dels i les alumnes d'ESDI. A partir del tercer curs del Grau en Disseny, l'estudiantat pot decidir cursar un o dos quadrimestres en un altre centre.

12. ÚS DELS ESPAIS I INSTAL·LACIONS

Tota la comunitat educativa d'ESDI està cridada a respectar les instal·lacions i mantenir l'edifici en perfecte estat.

Està prohibit menjar i beure als diferents espais excepte aigua.

Els alumnes que vulguin utilitzar les instal·lacions del centre per realitzar alguna activitat extraordinària han de demanar permís formalment a les persones responsables de les diferents àrees o bé a la Direcció.

Els espais expositius repartits en totes les instal·lacions són gestionats pel Departament d'Interiors. És obligatori adreçar-se a aquest departament per proposar qualsevol exposició. Per comunicar activitats o propostes extraacadèmiques s'han d'utilitzar els diversos suros i plafons reservats a aquest efecte. La resta de parets s'han de mantenir netes i lliures de qualsevol element de comunicació.

En el cas particular de l'ús de tallers, laboratoris, platós i altres espais d'ús comú és necessari seguir en tot moment les pautes establertes per les diferents àrees funcionals, especialment les normes de reserva dels mateixos. Així mateix és estrictament obligatori respectar les normes de seguretat generals acceptades en el moment de realitzar la matrícula i també les normes particulars de cada espai publicades a la secció d'"Informació" del Campus Virtual.

A continuació, es detalla la relació de tallers i espais gestionats per les diferents unitats:

ESPAIS D'ÚS COMÚ: Aules projectuals

AEAD PRODUCTE I AEAD INTERIORS:

- Tallers de Producte A i B
- Taller de Metall i Pintura
- Taller de Tall Làser
- Lab impressió 3D

AEAD MODA

- Tallers de confecció i espais annexos
- Taller d'estampació i aula auxiliar
- Taller de punt
- Mostroteca

AEAD COMUNICACIÓ GRÀFICA I AUDIOVISUAL

- Plató de vídeo
- Plató de fotografia
- Aula d'àudio
- Taller gràfic
- Taller de gravat

13. MATRICULACIÓ

La matrícula és l'acte administratiu que formalitza la relació entre l'estudiant i la Universitat per a la realització d'una activitat acadèmica. El període ordinari de matrícula és al mes de juliol. L'incompliment d'aquest termini comporta una penalització econòmica. La matrícula es considera formalitzada quan secretaria valida la proposta i ho comunica a l'estudiant. Això implica l'obligació de complir amb la modalitat de pagament seleccionada i l'acceptació de la normativa econòmica i acadèmica del centre.

14. REQUISITS D'ADMISSIÓ

Per matricular-se al Grau en Disseny, els estudiants han d'accedir a través d'una de les vies següents:

1. ALUMNAT PROCEDENT DEL SISTEMA EDUCATIU ESPANYOL:

- Prova d'accés a la Universitat (PAU)
- Cicle formatiu de Grau Superior
- Trasl·lat d'expedient (haver estat matriculat en una altra Universitat)

2. ALUMNAT NO PROCEDENT DEL SISTEMA EDUCATIU ESPANYOL:

- Credencial d'accés a la universitat espanyola expedida per UNEDasiss
- Document de resolució d'homologació dels últims estudis previs a l'accés a la universitat

En el cas dels alumnes estrangers és responsabilitat de l'estudiant tenir el document d'accés abans d'acabar el primer curs. Si no s'ha iniciat aquest tràmit, l'estudiant no podrà matricular-se del segon any i perdrà el dret de sol·licitar qualsevol documentació relacionada amb els seus estudis. Hi ha una normativa detallada sobre aquest procés.

15. TALLERS I SEMINARIS DE LLIURE ELECCIÓ

Amb la finalitat de proporcionar a l'alumnat una formació complementària, l'escola preveu una sèrie d'activitats que afegixen coneixements a les assignatures del pla d'estudis. L'oferta d'activitats a escollir consta de:

- Tallers que es realitzen durant el curs.
- Xerrades i ponències impartides per professionals.
- Grup de treball Podcast: generació del programa de contingut del Podcast creat per professors i estudiants d'ESDI.
- Cursos d'estiu ofertats pel centre, un cop finalitza el curs acadèmic, en el marc dels cursos de la URL.

16. SERVEI D'ORIENTACIÓ I ACOMPANYAMENT PERSONAL (SOAP)

Des d'ESDI oferim el Servei d'Orientació i Acompanyament Personal (Personal Counselling Service) a tots els estudiants matriculats al Centre. L'objectiu d'aquest servei és vetllar pel benestar psicològic i emocional dels estudiants.

Aquest servei està format per una psicòloga col·legiada que ofereix orientació psicològica i per una professora de l'equip del Grau en Disseny del centre i els coordinadors dels Cicles Formatius de Grau Superior del centre que gestionen els casos d'alumnat amb Necessitats Específiques de Suport Educatiu [NESE].

L'orientació psicològica ofereix un espai i un temps d'orientació i acompanyament on es brinda a l'alumnat escolta, eines i recursos per gestionar situacions que puguin posar en risc el seu benestar psicològic i emocional, a més d'oferir altres activitats relacionades amb el benestar emocional de l'alumnat.

L'acompanyament als casos NESE vetlla per l'alumnat que té dificultats afegides relacionades amb la seva salut, que incideixen en el seu desenvolupament acadèmic, facilitant en la mesura del possible que puguin continuar amb els seus estudis; i aconsellant, en el cas que s'hagi de prioritzar la seva salut, quines decisions relacionades amb els estudis poden prendre. L'acompanyament i assessorament en els casos NESE, per tant, és exclusivament en temes acadèmics.

PLA D'ESTUDIS

1. GRAU EN DISSENY

Els estudis de disseny tenen com a objectiu formar professionals capaços de configurar el nostre entorn a través de la coordinació i la integració de tots els factors que hi incideixen. L'esforç de definir un objecte, projecte o servei, que després serà produït, obliga el dissenyador a fer un treball de reflexió, ideació i projectació. Aquest procés de treball li permetrà formalitzar amb coherència l'estructura del futur objecte, projecte o servei, de tal manera que aquest co-respondi a les necessitats utilitàries i simbòliques que l'organitzen.

El procés de disseny també té implicacions i conseqüències socials, culturals, productives i ecològiques. La titulació oficial de Grau en Disseny capacita l'alumnat per fer front al procés de disseny en general i, a partir del tercer any, li permet aprofundir en un dels currículums professionals següents:

- Comunicació Gràfica
- Disseny de Moda
- Disseny de Producte
- Disseny d'Interiors
- Disseny Audiovisual i Tecnologies Emergents

2. ESTRUCTURA DEL PLA D'ESTUDIS

Tipus d'assignatures	1r curs (Pla d'estudis 2026)	2n curs (Pla d'estudis 2008)	3r curs (Pla d'estudis 2008)	4t curs (Pla d'estudis 2008)
Formació Bàsica (FB)	30 ECTS	24 ECTS		
Obligatòries (O)	30 ECTS	36 ECTS	34 ECTS	
Optatives (OPT)			26 ECTS	30 ECTS
Pràctiques d'empresa				14 ECTS
Treball Final de Grau (TFG)				16 ECTS

3. DISTRIBUCIÓ D'ASSIGNATURES OBLIGATÒRIES I DE FORMACIÓ BÀSICA PER CURSOS ACADÈMICS

- 1R CURS (Pla d'estudis 2026)
- Disseny i societat (FB - 6 ECTS - 1r Q - ESP/ENG)
 - Dibuix artístic (FB - 6 ECTS - 1r Q - ESP/ENG)
 - Eines digitals I (FB - 6 ECTS - 1r Q - ESP/ENG)
 - Taller de forma, color i textura (FB - 6 ECTS - 1r Q - ESP/ENG)
 - Introducció a projectes I (O - 6 ECTS - 1r Q - ESP/ENG)
 - Història del disseny I (O - 6 ECTS - 2n Q - ESP/ENG)
 - Dibuix tècnic (FB - 6 ECTS - 2n Q - ESP/ENG)
 - Ètica i sostenibilitat (O - 6 ECTS - 2n Q - ESP/ENG)
 - Introducció a materials, tècniques i tecnologia (O - 6 ECTS - 2n Q - ESP/ENG)
 - Introducció a projectes II (O - 6 ECTS - 2n Q - ESP/ENG)
- 2N CURS (Pla d'estudis 2008)
- Teoria i Història de l'Art II (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
 - Teoria i Història del Disseny II (O - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
 - Comunicació I: Funcions del Producte (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
 - Literatura i Comunicació (O - 3 ECTS - 1r Q - ESP/ENG)
 - Ètica de la Professió (O - 5 ECTS - anual - ESP/ENG)
 - Empresa I: Organització i Processos (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG)
 - Projectes I (O - 8 ECTS - anual - ENG [moda i interiors només ESP])
 - Projectes Integrals I (O - 8 ECTS - anual - ESP/ENG)
 - Materials i Tecnologia I (O - 6 ECTS - anual - ESP/ENG [moda només ESP])
 - Informàtica II (FB - 6 ECTS - anual - ESP/ENG [moda només ESP])
- 3R CURS (Pla d'estudis 2008)
- Temes de Disseny (O - 6 ECTS - anual - ESP)
 - Empresa II: Organització i Processos (O - 6 ECTS - anual - ESP)
 - Projectes II (O - 8 ECTS - anual - ESP)
 - Projectes Integrals II (O - 8 ECTS - anual - ESP)
 - Materials i Tecnologia II (O - 6 ECTS - anual - ESP)
 - + Optatives d'Itineraris (OPT - 26 ECTS - anual - ESP o CAT)
- 4T CURS (Pla d'estudis 2008)
- Pràctiques d'Empresa (O - 14 ECTS)
 - Treball Final de Grau (O - 16 ECTS)
 - + Optatives d'Itineraris (OPT - 30 ECTS)

4. ASSIGNATURES OPTATIVES

En les assignatures optatives és on s'aprenen habilitats d'especialització de cada itinerari. El programa de capacitació inclou les assignatures optatives següents. Tanmateix, no totes s'han de cursar.

Cal cursar un mínim de 72 crèdits de les assignatures de cada itinerari, sense deixar de cursar cap de les obligatòries de la menció. Els 6 crèdits optatius restants, fins a arribar als 78 ECTS, poden ser de la mateixa menció o de la llista d'assignatures optatives comunes.

4.1 ASSIGNATURES OPTATIVES MENCIÓ COMUNICACIÓ GRÀFICA

3R CURS

Tipografia I (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)
Informàtica III (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Tractament Digital de la Imatge (OPT - 3 ECTS - 2n Q - ESP)
Vídeo (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Maquetes i Originals (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ESP)
Cal·ligrafia (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ENG)
Il·lustració (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ENG)
Book i Presentació de Projectes (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ENG)
Intensificació Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4T CURS

Projectes III (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Arts Gràfiques (Ecodisseny) (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Fotografia II (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Tipografia II (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Projectes IV (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Gràfica per a Publicitat (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Tècniques d'Expressió: IA Generativa (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Anàlisi gràfica: Infografia i Visualització de Dades (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Packaging Industrial (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Tallers i seminaris de lliure elecció (OPT - 2 ECTS - CAT/ESP/ENG)
Intensificació Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4.2 ASSIGNATURES OPTATIVES MENCIÓ MODA

3R CURS

Projectes de Disseny Tèxtil (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)
Informàtica Tèxtil I (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)
Patronatge i Confecció (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Tints i Acabats (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Història del Teixit i del Vestit (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Conceptes de Col·lecció (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ESP)
Filatura (OPT - 3 ECTS - 2n Q - ESP)
Book i Presentació de Projectes (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ENG)
Intensificació Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4T CURS

Projectes de Moda I (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Materials i Tecnologia III: Manipulació i Patronatge (OPT - 8 ECTS - 1r Q - ESP)
Moda s.XX: Estilisme i Fotografia de Moda (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Projectes de Moda II (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Informàtica Tèxtil II (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Teixits Tècnics (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Tallers i seminaris de lliure elecció (OPT - 2 ECTS - CAT/ESP/ENG)
Intensificació Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4.3 ASSIGNATURES OPTATIVES MENCIÓ PRODUCTE

3R CURS

Tècnica d'Ús de Materials i Mecànica (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Ampliació Informàtica: Industrial (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Ergonomia (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ESP)
Disseny de Petits Electrodomèstics (OPT - 3 ECTS - 2n Q - ESP)
Maquetes i Prototips (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ENG)
Producte: Anàlisi de Projectes - Food design (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ENG)
Book i Presentació de Projectes (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ENG)
Bionica (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Intensificació Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4T CURS

Projectes III (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Tècnica (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Modelat 3D i Rendering (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Projectes IV (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Projectes de Moda II: Calçat (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Ecodisseny (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ENG)
Disseny de Mobiliari (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Packaging Industrial (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Automoció (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ENG)
Tallers i seminaris de lliure elecció (OPT - 2 ECTS - CAT/ESP/ENG)
Intensificació Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4.4 ASSIGNATURES OPTATIVES MENCIÓ INTERIORS

3R CURS

Informàtica III (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Instal·lacions I (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ESP)
Il·luminació i Acústica (OPT - 3 ECTS - 2n Q - ESP)
Maquetes i Prototips (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ENG)
Disseny i Adaptabilitat (OPT - 3 ECTS - 2n Q - ESP)
Disseny d'Espais Exteriors (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ENG)
Book i Presentació de Projectes (OPT - 4 ECTS - 2n Q - ENG)
Intensificació Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

4T CURS

Projectes III (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Materials i Acabats (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Rehabilitació (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Instal·lacions II (OPT - 6 ECTS - 1r Q - ESP)
Informàtica IV (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Muntatges Efímers (OPT - 4 ECTS - 1r Q - ESP)
Història de l'Arquitectura (OPT - 3 ECTS - 1r Q - ESP)
Tallers i seminaris de lliure elecció (OPT - 2 ECTS - CAT/ESP/ENG)
Intensificació Departamental (OPT - 4 ECTS - anual - ESP)

5. DESCRIPCIÓ D'ASSIGNATURES OBLIGATÒRIES I DE FORMACIÓ BÀSICA PER CURSOS ACADÈMICS

5.1 PRIMER CURS

5.1.1 DISSENY I SOCIETAT

DESCRIPCIÓ

La matèria proposa un acostament teòric i crític als fenòmens socials i culturals que estructurin la vida en comunitat, entenent el disseny com una disciplina profundament arrelada en l'anàlisi del context sociocultural. A partir dels continguts de les Ciències Socials i la Teoria de la Comunicació, l'alumnat adquireix eines conceptuais i metodològiques per a comprendre com es construeixen les identitats, les relacions socials, els discursos col·lectius i els llenguatges visuals que circulen en la societat contemporània. Aquesta perspectiva té com a propòsit fomentar la capacitat de comparar dades extretes de fonts especialitzades per a interpretar fenòmens socials, culturals, polítics i econòmics, en relació amb els canvis tecnològics i científics que els acompanyen. La matèria permet a l'alumnat establir connexions crítiques entre aquests fenòmens i el seu impacte en el disseny, ja sigui com a generador de sentit, com a eina de comunicació o com a agent de transformació social.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Comparar dades extretes de fonts d'informació especialitzada per a definir fenòmens socials, culturals, polítics i econòmics i relacionar-los amb l'evolució tecnològica i científica d'una comunitat.
2. Definir l'ús de metodologies pròpies de les ciències socials per a establir la relació que existeix entre la tradició artística i cultural d'una comunitat i la seva evolució tecnològica.
3. Descriure, a partir de mètodes qualitatius i quantitatius, l'impacte que té la relació entre els comportaments estructurals d'una societat amb la definició d'estratègies de disseny.
4. Identificar dades rellevants que defineixen les característiques que té un grup social a partir de la consulta de fonts especialitzades.
5. Reconèixer, des d'una perspectiva crítica, les narratives socials construïdes entorn del concepte de sostenibilitat transversal (Ambiental, social, econòmica i política).
6. Identificar la funció social del disseny com una disciplina que té com a finalitat generar relats fonamentats en la inclusivitat en general i el discurs de gènere en particular.

5.1.2 DIBUIX ARTÍSTIC

DESCRIPCIÓ

La matèria ofereix una formació essencial en l'ús del dibuix com a llenguatge visual del disseny, integrant aspectes tècnics, expressius i conceptuals que permeten a l'alumnat desenvolupar una mirada analítica, estètica i funcional sobre els objectes i l'entorn. A través de l'estudi de tècniques tradicionals, la pràctica del dibuix tècnic, l'exploració del color, la geometria, el volum i la textura, l'estudiantat adquireix eines per a representar i comunicar propostes de disseny amb solidesa i sensibilitat visual. La matèria també incorpora una dimensió experimental que invita al alumnado a investigar en lenguajes visuales y artísticos a lo largo del proceso proyectual, ya sea en la exploración del volumen, en el uso del color o en la combinación de diferentes soportes gráficos.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Proporcionar eines que potenciïn la funció social del disseny i facilitin la realització de discursos inclusius i igualitaris per a totes les persones.
2. Emprar eines tècniques i de representació visual que ajudin a comunicar i planificar les propostes de disseny plantejades.
- Integrar en les diferents fases del procés de disseny l'experimentació i la recerca en llenguatges artístics i de representació que ajudin a plantejar noves solucions projectuals.
3. Utilitzar recursos, llenguatge i codis propis de la professió per a comunicar idees i propostes de disseny.
4. Aplicar a una proposta projectual, a partir de l'ús d'eines de representació, a un públic definit prèviament.
5. Adaptar metodologies d'anàlisi de la realitat per a la comunicació de propostes de disseny.

5.1.3

EINES DIGITALS I

DESCRIPCIÓ

La matèria se centra en l'aprenentatge i domini d'eines digitals específiques aplicades al disseny, amb la finalitat de comunicar projectes de manera visual, efectiva i professional. L'ús de programari de tractament d'imatge, creació de gràfics vectorials, compaginació i producció audiovisual permet a l'alumnat explorar múltiples llenguatges visuals i recursos tècnics que formen part fonamental de l'exercici projectual contemporani.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Utilitzar les eines digitals de generació d'imatges estàtiques i en moviment per a la realització i comunicació de projectes.
2. Utilitzar les tècniques i tecnologies digitals de comunicació en les diferents fases del projecte.
3. Mostrar propostes de manera visual mitjançant llenguatge, recursos i codis propis de la professió.
4. Comunicar idees de manera clara secundant-se en els recursos propis de la professió.

5.1.4

TALLER DE FORMA, COLOR I TEXTURA

DESCRIPCIÓ

La matèria ofereix una formació essencial en l'ús del dibuix com a llenguatge visual del disseny, integrant aspectes tècnics, expressius i conceptuals que permeten a l'alumnat desenvolupar una mirada analítica, estètica i funcional sobre els objectes i l'entorn. A través de l'estudi de tècniques tradicionals, la pràctica del dibuix tècnic, l'exploració del color, la geometria, el volum i la textura, l'estudiantat adquireix eines per a representar i comunicar propostes de disseny amb solidesa i sensibilitat visual.

La matèria també incorpora una dimensió experimental que convida a l'alumnat a investigar en llenguatges visuals i artístics al llarg del procés projectual, ja sigui en l'exploració del volum, en l'ús del color o en la combinació de diferents suports gràfics.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Proporcionar eines que potenciïn la funció social del disseny i facilitin la realització de discursos inclusius i igualitaris per a totes les persones.
2. Emprar eines tècniques i de representació visual que ajudin a comunicar i planificar les propostes de disseny plantejades.
3. Integrar en les diferents fases del procés de disseny l'experimentació i la recerca en llenguatges artístics i de representació que ajudin a plantejar noves solucions projectuals.
4. Utilitzar recursos, llenguatge i codis propis de la professió per a comunicar idees i propostes de disseny.
5. Aplicar a una proposta projectual, a partir de l'ús d'eines de representació, a un públic definit prèviament.
6. Adaptar metodologies d'anàlisi de la realitat per a la comunicació de propostes de disseny.

5.1.5 INTRODUCCIÓ A PROJECTES I

DESCRIPCIÓ

La matèria se centra en l'aplicació de la metodologia projectual a partir d'encàrrecs (brifings) proposats pel professorat, simulant contextos reals de treball professional. L'objectiu és que l'alumnat desenvolupi la capacitat d'abordar projectes de disseny de manera progressivament més complexa, integrant anàlisi contextual, presa de decisions fonamentada, planificació tècnica i conceptual, així com criteris de sostenibilitat, usabilitat i compromís social. El curs exigeix a més l'aplicació transversal de continguts adquirits en altres matèries, afavorint una comprensió integradora del procés de disseny.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Determinar els condicionants existents rellevants en un projecte.
2. Analitzar les dades recopilades per a justificar la presa de decisions sobre la base dels resultats obtinguts.
3. Exposar idees, problemes o propostes de disseny de manera oral i visual mitjançant llenguatge, recursos i codis propis de la professió tant a públic especialitzat com no especialitzat.
4. Comunicar la resolució i fases d'una proposta projectual secundant-se en els recursos propis de l'especialitat de disseny als diferents agents implicats en la realització d'aquesta (clients, proveïdors i fabricants).
5. Demostrar capacitat de treball col·laboratiu i lideratge tant en equips formats per diverses àrees de coneixement com en equips multidisciplinaris.
6. Analitzar, conceptualitzar i formalitzar propostes de productes, serveis o experiències.

5.1.6 HISTÒRIA DEL DISSENY I

DESCRIPCIÓ

La matèria té com a objectiu principal transformar el coneixement històric del disseny en una eina teòrica útil per a la pràctica professional contemporània. Així, permet establir vincles sòlids amb l'art, l'arquitectura i els discursos de la sostenibilitat ambiental i social. Es parteix de l'anàlisi dels orígens del disseny, la seva consolidació com a disciplina durant la modernitat, i la seva relació amb els grans processos de

transformació social, cultural i tecnològica que van marcar el segle XIX i XX. Aquest recorregut històric-cultural permet a l'alumnat comprendre el disseny com una pràctica situada, influïda pel context ideològic i material en el qual sorgeix, i com una disciplina amb capacitat de respondre als desafiaments contemporanis.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Relacionar l'evolució social, cultural, política i econòmica de la societat amb el seu progrés tecnològic i científic, des d'una perspectiva crítica, a través de metodologies pròpies de l'anàlisi històrica.
2. Identificar els referents històrics i identitaris d'una comunitat a fi d'establir la relació que existeix entre la tradició i la innovació tecnològica.
3. Reconèixer l'impacte que tenen els comportaments sociopolítics en la definició d'estratègies de disseny de nous productes, serveis i experiències que contribueixin amb l'avanç del territori.
4. Definir els referents històrics, relacionats amb l'evolució dels objectes que conformen la quotidianitat, amb la finalitat d'identificar dades de caràcter ètic, estètic i cultural.
5. Reconèixer l'ús de relats en els quals s'estableixin els principis de la funció social del disseny per a identificar l'ús dels principis d'inclusivitat i de discurs de gènere que es presenten en les propostes estudiades.

5.1.7 DIBUIX TÈCNIC I

DESCRIPCIÓ

La matèria ofereix una formació essencial en el uso del dibujo como lenguaje visual del diseño, integrando aspectos técnicos, expresivos y conceptuales que permiten al alumnado desarrollar una mirada analítica, estética y funcional sobre los objetos y el entorno. A través del estudio de técnicas tradicionales, la práctica del dibujo técnico, la exploración del color, la geometría, el volumen y la textura, el estudiante adquiere herramientas para representar y comunicar propuestas de diseño con solidez y sensibilidad visual.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Proporcionar eines que potenciïn la funció social del disseny i facilitin la realització de discursos inclusius i igualitaris per a totes les persones.
2. Emprar eines tècniques i de representació visual que ajudin a comunicar i planificar les propostes de disseny plantejades.
3. Integrar en les diferents fases del procés de disseny l'experimentació i la recerca en llenguatges artístics i de representació que ajudin a plantejar noves solucions projectuals.
4. Utilitzar recursos, llenguatge i codis propis de la professió per a comunicar idees i propostes de disseny.
5. Aplicar a una proposta projectual, a partir de l'ús d'eines de representació, a un públic definit prèviament.
6. Adaptar metodologies d'anàlisi de la realitat per a la comunicació de propostes de disseny.

5.1.8 ÈTICA I SOSTENIBILITAT

DESCRIPCIÓ

La matèria proporciona a l'alumnat un acostament integral a l'entorn professional del disseny, abordant tant les eines de gestió empresarial com els principis ètics i estratègics que regeixen la pràctica professional. A través de l'estudi d'aspectes com el pla d'empresa, el pressupost, l'estratègia de negoci, el màrqueting, i el llançament de productes, l'assignatura busca que l'estudiantat desenvolupi competències clau per a enfrontar amb autonomia, responsabilitat i eficàcia els reptes del mercat actual.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Identificar l'impacte sociocultural a l'hora de dissenyar una estratègia de producte, servei i experiència que contribueixin al desenvolupament de la societat.
2. Reconèixer els antecedents històrics relacionats amb l'evolució dels objectes quotidians, amb el propòsit d'identificar aspectes ètics, estètics i culturals.
3. Elaborar presentacions orals, escrites i visuals que reflecteixin l'evolució històrica de les propostes de disseny realitzades en un context sociocultural específic.
4. Transmetre de manera precisa i comprensible la planificació i etapes d'una proposta de disseny, utilitzant els recursos específics del camp del disseny, als diversos actors involucrats en la seva execució (clients, proveïdors, fabricants, comercials i altres interessats), elaborant una proposta empresarial amb les eines de l'entorn i teixit empresarial.

5.1.9 INTRODUCCIÓ A MATERIALS, TÈCNICA I TECNOLOGIA

DESCRIPCIÓ

La materia introduce al alumnado en el conocimiento de los materiales, técnicas y tecnologías aplicables a la realización de proyectos de diseño, con el objetivo de proporcionar criterios sólidos para su selección y aplicación en función de los requerimientos de cada proyecto. A través de trabajos prácticos, la asignatura permite experimentar y analizar las propiedades, ventajas, limitaciones y potencialidades de estos recursos, como ensayo previo al uso integrado en asignaturas proyectuales. Así, la materia se plantea como un puente entre la fase conceptual del diseño y su ejecución material.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Seleccionar dades rellevants sobre la resolució de la usabilitat, la comunicació o el consum d'un producte o servei.
2. Analitzar els condicionants tècnics o dels materials existents per a materialitzar un projecte.
3. Utilitzar els processos constructius adequats per a materialitzar un projecte determinat.
4. Triar els materials, tècniques, processos productius i criteris de sostenibilitat per a la materialització de projectes.
5. Utilitzar les eines i tècniques de formalització i materialització de projectes adequades a la tipologia de cada projecte.
6. Considerar els materials, tècniques i tecnologies en la formalització del projecte.

5.1.10 INTRODUCCIÓ A PROJECTES II

DESCRIPCIÓ

La matèria se centra en l'aplicació de la metodologia projectual a partir d'encàrrecs (brífings) proposats pel professorat, simulant contextos reals de treball professional. L'objectiu és que l'alumnat desenvolupi la capacitat d'abordar projectes de disseny de manera progressivament més complexa, integrant anàlisi contextual, presa de decisions fonamentada, planificació tècnica i conceptual, així com criteris de sostenibilitat, usabilitat i compromís social. El curs exigeix a més l'aplicació transversal de continguts adquirits en altres matèries, afavorint una comprensió integradora del procés de disseny.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Determinar els condicionants existents rellevants en un projecte.
2. Analitzar les dades recopilades per a justificar la presa de decisions sobre la base dels resultats obtinguts.
3. Exposar idees, problemes o propostes de disseny de manera oral i visual mitjançant llenguatge, recursos i codis propis de la professió tant a públic especialitzat com no especialitzat.
4. Comunicar la resolució i fases d'una proposta projectual secundant-se en els recursos propis de l'especialitat de disseny als diferents agents implicats en la realització d'aquesta (clients, proveïdors i fabricants).
5. Demostrar capacitat de treball col·laboratiu i lideratge tant en equips formats per diverses àrees de coneixement com en equips multidisciplinaris.
6. Analitzar, conceptualitzar i formalitzar propostes de productes, serveis o experiències.

5.2

5.2.1

SEGON CURS

TEORIA I HISTÒRIA DE L'ART II

DESCRIPCIÓ

L'assignatura planteja una aproximació historiogràfica als principals discursos teòrics, idees estètiques i manifestacions artístiques de la Història de l'Art occidental, posant un especial èmfasi en la pintura, l'escultura, l'arquitectura i les arts aplicades. Amb això es vol introduir l'alumnat en la comprensió, l'estudi i la lectura de la manifestació artística considerant el seu procés d'ideació, la seva "materialització" i el seu valor i recepció sociocultural. L'eix cronològic de l'assignatura comença en el període d'entreguerres i s'estén fins a l'actualitat. Es posarà un especial èmfasi en el procés de "democratització" dels llenguatges artístics, els temes i els públics, així com en les noves línies teòriques fruit de la globalitat. Els treballs que acompanyen el desenvolupament teòric de l'assignatura estan pensats per posar en pràctica el pensament analític, sintètic i crític, la familiarització amb textos teòrics i l'expressió escrita i l'aplicació dels conceptes que tracta la Història de l'Art en la vida professional dels/de les estudiants.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Tenir els coneixements de l'art i les teories que se'n van desenvolupar al segle XX.
2. Comprendre l'impacte i el paper de l'art en el desenvolupament de la societat moderna.
3. Reconèixer els contextos històrics, politicoeconòmics i socioculturals dels moviments artístics a estudi.
4. Reconèixer la rellevància dels moviments artístics a estudi en el marc de la Història de l'Art en general i de la visualitat dels segles XX i XXI en particular.
5. Comprendre els mecanismes de producció, comunicació, recepció i valoració de l'objecte artístic per al període a estudi.
6. Aprendre a localitzar la manifestació artística dins del conjunt de dinàmiques culturals i identificar quines relacions i de quin tipus estableix la pràctica artística amb altres camps d'acció.
7. Adquirir una visió global, analítica i sintètica dels moviments artístics a estudi que permeti elaborar un discurs propi.
8. Adquirir una capacitat de lectura i comprensió de textos adequada a la complexitat dels continguts, així com a la nomenclatura i vocabulari específic.
9. Adquirir una capacitat de redacció crítica de les idees pròpies sempre assentada en la seva interrelació amb el contingut de l'assignatura i els seus pressupòsits teòrics.
10. Desenvolupar un pensament crític sobre les manifestacions de l'art per tal de saber-lo aplicar en l'exercici de la seva professió.
11. Utilitzar correctament la bibliografia.
12. Complir de manera satisfactòria amb els treballs que es proposen.

TEMARI BÀSIC

1. Qüestions prèvies:
 - 1.1. Definició del concepte d'art, funció, agents, canvis històrics.
 - 1.2. Binomi art-història o la Història de l'Art. Termes.
 - 1.3. Escriure la història. Fonts per a l'estudi i exemple d'escriptura bàsica.
 - 1.4. Llenguatges artístics.
2. Introducció a les avantguardes històriques:
 - 2.1. Aproximació general als seus termes i moviments.

- 2.2. Context geogràfic, polític i cultural.
3. El context històric al voltant de la II Guerra Mundial.
 - 3.1. Moviments artístics: l'herència de principis del segle XX.
 - 3.2. Noves corrents I: Expressionisme abstracte nord-americà.
 - 3.3. La tesi Guilbaut: EUA vs Europa.
 - 3.4. Noves corrents II: Informalisme.
 - 3.5. El cas Antoni Tàpies.
 - 3.6. Noves corrents III: Art brut.
4. Introducció a la segona meitat del segle XX.
 - 4.1. Context polític i cultural.
 - 4.2. La incidència dels mitjans de comunicació de masses.
 - 4.3. Pop art.
 - 4.4. Minimal art.
 - 4.5. Art conceptual.
 - 4.6. Arte povera.
 - 4.7. Land art.
 - 4.8. Art d'acció.
 - 4.9. Happening.
5. Modernitat vs postmodernitat.
 - 5.1. Textos fonamentals.
 - 5.2. Principis conceptuals i estètics.
 - 5.3. Artistes i casos paradigmàtics.
6. Art en l'era de la globalització.
 - 6.1. Context polític i cultural.
 - 6.2. Textos fonamentals.
 - 6.3. Principis conceptuals i estètics.
 - 6.4. Artistes i casos paradigmàtics.
 - 6.5. Arts digitals o net.art.
 - 6.6. Nous discursos I: perspectiva de gènere.
 - 6.7. Nous discursos II: perspectiva decolonial.
 - 6.8. Nous discursos III: perspectiva mediambiental.

5.2.2

TEORIA I HISTÒRIA DEL DISSENY II

DESCRIPCIÓ

S'analitzaran els orígens de la modernitat a través de la història del disseny i les teories de la història del disseny a Europa i als Estats Units. Posteriorment, durant i després de la II Guerra Mundial, es vincularà el procés projectual als contextos històrics, econòmics, culturals, artístics i socials.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Comprendre la importància de conèixer la història del disseny, des dels inicis del segle XIX fins a l'actualitat, per al correcte desenvolupament de la pràctica professional.
2. Comprendre l'impacte dels materials en el desenvolupament de la societat i en l'evolució de les formes.
3. Entendre la correlació dels aspectes culturals, socials i ideològics amb les diferents concepcions del disseny.

TEMARI BÀSIC

1. El disseny des de la Segona Guerra Mundial fins a l'actualitat.
2. Teories i corrents del disseny a Europa i als Estats Units.
3. El disseny i els processos projectuals.
4. Aspectes culturals, socials i ideològics en diferents concepcions del disseny.

5.2.3

COMUNICACIÓ

DESCRIPCIÓ

S'analitzen els principals models de comunicació que s'han desenvolupat al segle XX, la seva evolució al segle XXI i la relació que tenen amb el context sociocultural. L'assignatura centra el seu interès en la comunicació no verbal i en la verbal, com a eixos principals de les interaccions humanes, així com en l'estudi de totes les formes textuais d'expressió: visual, objectual, escrita... Partim de la semiòtica estructural com a disciplina que ens permet aproximar-nos a aquests models de comunicació. La socio-semiòtica es presenta com a eina d'anàlisi que pot ajudar l'alumnat de disseny a comprendre els diferents nivells de significació que es troben en l'univers objectual. El disseny com a disciplina té la capacitat de generar discursos formals entorn de la construcció de signes identitaris, que permeten la definició de la realitat social i cultural d'una comunitat concreta.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Que els i les estudiants adquireixin els coneixements bàsics i necessaris per comprendre l'entorn social i per analitzar els fenòmens socials i culturals que defineixen una societat concreta.
2. Permetre a l'estudiant conèixer les teories semiòtiques desenvolupades pels pares d'aquesta disciplina i la seva aplicació a l'anàlisi d'objectes.
3. Que els/les estudiants sàpiguin determinar els valors d'ús social, comunicatius i estètics que tenen els objectes o serveis.
4. Donar a conèixer a l'alumnat les eines d'estudi de discurs que poden ajudar-lo a desgranar un text des del punt de vista simbòlic.
5. Ensenyar als/les estudiants a aplicar l'anàlisi de la imatge per generar discursos crítics del seu entorn immediat.
6. Mostrar als/les estudiants les metodologies de treball semiòtic precís per desenvolupar plantejaments textuais simbòlics que els ajudin a plantejar un treball des del punt de vista conceptual.
7. Que els/les estudiants sàpiguin utilitzar els mitjans bibliogràfics en un treball d'investigació.

TEMARI BàSIC

1. Comunicació no verbal.
 - 1.1. Prosèmica.
 - 1.2. Cinèsica. Els gestos.
 - 1.3. L'entorn i la comunicació de les emocions.
2. Introducció a la semiòtica.
 - 2.1. La comunicació humana.
 - 2.2. Els símbols i la interpretació de possibles mons.
 - 2.3. Simbologia en els cartells publicitaris.
 - 2.4. Ferdinand de Saussure.
 - 2.5. Peirce.
3. Missatge denotat i missatge connotat. Roland Barthes.
 - 3.1. Missatge denotat.
 - 3.2. Missatge connotat.
 - 3.3. Mitologies.
 - 3.4. Retòrica de la imatge.
 - 3.5. El valor semiòtic dels objectes.
4. Disseny i semiòtica.
 - 4.1. Semiòtica i morfologia.
 - 4.2. L'univers objectual.
 - 4.3. Els objectes dissenyats.
 - 4.4. L'artifici heurístic.

5.2.4

LITERATURA I COMUNICACIÓ

DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura es planteja, en principi, com un «workshop d'escriptura i de discussió de textos literaris», entenent text des d'una perspectiva àmplia. Al llarg del quadrimestre es desenvoluparan dues habilitats. En primer lloc, la comprensió i expressió escrita i parlada orientada al disseny. Treballarem els formats de presentació breu, columna d'opinió, article acadèmic i assaig. En segon lloc, l'actualització d'imaginari contemporanis com a element fonamental per poder ampliar la sensibilitat i el gust. Com que està dissenyada com a taller, les classes no seran purament teòriques i expositives. En aquest cas, la participació és fonamental i l'avaluació contínua serà la manera de fomentar i assegurar la participació.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Permetre a l'estudiant conèixer les diferents metodologies que es poden emprar a l'hora d'investigar un tema per a la posterior producció d'un text divulgatiu o científic relacionat amb el disseny.
2. Donar a conèixer a l'alumnat les eines pràctiques que són necessàries per a la realització d'un escrit i la seva comunicació.
3. Ensenyar als/les estudiants a comunicar els productes, serveis o experiències que dissenyen a partir de l'anàlisi del públic al qual es dirigeixen i els seus interessos.
4. Que els/les estudiants sàpiguin utilitzar els mitjans bibliogràfics en un treball d'investigació.

TEMARI BàSIC

Al llarg del quadrimestre desenvoluparem principalment la comprensió i expressió escrita i parlada orientada al disseny. Treballarem els formats de presentació breu, columna d'opinió, article acadèmic i assaig. Com que està pensat com a taller, les classes no seran purament teòriques i expositives. En aquest cas, la participació és fonamental i l'avaluació contínua serà el mitjà per fomentar i assegurar la participació.

5.2.5

ÈTICA DE LA PROFESSIÓ

DESCRIPCIÓ

L'ètica del disseny és la disciplina que permet dotar l'alumnat de les eines necessàries per plantejar la praxi en el procés creatiu des d'una perspectiva conscient. En aquest curs, s'estableixen els procediments que ajuden a analitzar el comportament professional i a dotar-los de criteris per poder exercir l'activitat de dissenyador/a en funció dels valors socioculturals que defineixen la nostra comunitat. En aquest sentit, parlarem de sostenibilitat des de la perspectiva social, cultural i ambiental, i dels instruments de què disposem per realitzar projectes que compleixin amb els requisits recollits en les anomenades ODS. D'aquesta manera, establim principis projectuals que guiaran les decisions tècniques, formals, conceptuais, estructurals, de producció, de venda i de consum dels i les professionals del Disseny.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Tenir els conceptes bàsics del món de l'economia de l'empresa, el màrqueting i la comunicació.
2. Conèixer els conceptes bàsics, la terminologia fonamental de l'organització i processos empresarials.

3. Interpretar en termes analítics i estratègics la situació empresarial i relacionar-se amb els diferents interlocutors.
4. Fer un pressupost i presentar plans de màrqueting.
5. Incorporar l'ètica de la professió a l'exercici lliure de la mateixa.
6. Detectar valors ètics, que puguin guiar decisions morals, vàlids per al dissenyador: productes, sistemes o serveis.
7. Detectar valors ètics, que puguin guiar decisions morals, vàlids per al dissenyador: ells/es mateixos/es.
8. Detectar valors ètics, que puguin guiar decisions morals, vàlids per al dissenyador: en "filosofies" del disseny.
9. Detectar valors ètics, que puguin guiar decisions morals, vàlids per al dissenyador: en altres dissenyadors/es.

TEMARI Bàsic

BLOC 1:

- 1.1. Per què una ètica del disseny?
- 1.2. Quina és la relació entre l'ètica i el disseny?
- 1.3. Les futures responsabilitats del disseny:
 - Vilem Flusser.
 - Clive Dilnot.
 - Josep Maria Martí Font.
 - Jordi Pericot.

BLOC 2:

- 2.1. Definint els conceptes bàsics d'ètica aplicada:
 - Què és "ètica"? Què és "moral"? Com funcionen? Com es transmeten?
 - Fases del desenvolupament moral de Piaget i Kohlberg.
 - Quins són els principis de les ètiques aplicades?

BLOC 3:

- 3.1. Què són els valors ètics? Com funcionen? Com es transmeten?
 - Valors individuals: De l'alumne/a. Dels/de les professionals.
 - Valors del col·lectiu: Codis deontològics d'associacions de disseny. Manifests de col·lectius.

BLOC 4:

- 4.1. Valors ètics del passat.
 - Valors en la història del disseny.

BLOC 5:

- 5.1. Valors ètics del present. Noves filosofies del disseny i àmbits d'actuació:
 - Disseny sostenible. Emocionalment durador. Slow Design. Cradle to Cradle. Estètica sostenible.
 - Disseny Centrat en l'Usuari.
 - Disseny Universal, per a tothom, inclusiu.
 - Open Design.
 - Co-design.

BLOC 6:

- 6.1. Valors ètics com a eina projectual.
 - Aplicació dels aprenentatges al Projecte Final.

5.2.6

EMPRESA I: ORGANITZACIÓ I PROCESSOS

DESCRIPCIÓ

L'objectiu d'aquesta assignatura és preparar a l'alumnat per a enfrontar-se al món professional i oferir-los una primera aproximació sobre com relacionar-se amb els diferents agents de l'entorn empresarial. Es pretén proporcionar-los eines de treball i de gestió basades en els estàndards de l'empresa, la competència i el mercat, per a crear marcs de diàleg entre el dissenyador i el mercat.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Conèixer els conceptes bàsics de l'àmbit de l'economia de l'empresa, el màrqueting i la comunicació.
2. Conèixer els conceptes bàsics i la terminologia fonamental de l'organització i dels processos empresarials.
3. Interpretar la situació empresarial en termes analítics i estratègics, i relacionar-se amb els diferents interlocutors.
4. Conèixer les formes més habituals de desenvolupament i implantació empresarial en el nostre mercat i dins del sector del disseny.
5. Saber identificar les estratègies adequades per als diferents reptes empresarials.
6. Elaborar pressupostos i saber desenvolupar un pla de màrqueting.
7. Incorporar l'ètica professional en l'exercici lliure de la professió.
8. Aprendre dels companys i aprendre a treballar en equip.

TEMARI Bàsic

1. Introducció a l'empresa:
 - 1.1. Panorama general de l'entorn empresarial: empenedoria i noves empreses, grans companyies i negocis internacionals.
 - 1.2. Model de negoci: definició de la mística empresarial (missió, visió i valors), concepte de model de negoci i proposta de valor única.
 - 1.3. Disseny i innovació: Design Thinking i innovació.
2. Organització empresarial:
 - 2.1. Entitats empresarials: selecció de la forma jurídica i consideracions empresarials.
 - 2.2. Estructures organitzatives i rols jeràrquics: definició, característiques i funcions dels llocs de treball.
 - 2.3. Actors implicats en l'entorn empresarial: clients, proveïdors, col·laboracions i aliances.
3. Recerca de mercat:
 - 3.1. REALITZACIÓ D'UNA RECERCA DE MERCAT: PROCÉS DE RECERCA I TIPOLOGIES.
 - 3.2. RECERCA QUALITATIVA I QUANTITATIVA.
 - 3.3. ANÀLISI EXTERNA: ANÀLISI PESTEL I ANÀLISI DE COMPETIDORS.
 - 3.4. ANÀLISI INTERNA D'UNA EMPRESA: CADENA DE VALOR DE PORTER I MATRIU BCG.
4. El pla de màrqueting:
 - 4.1. Estratègia empresarial: segmentació i posicionament.
 - 4.2. Pla de màrqueting (4P): producte, preu, distribució i promoció.
5. Gestió financera bàsica per a dissenyadors:
 - 5.1. COMPRESIÓ DELS ESTATS I ELS INFORMES FINANCERS.
 - 5.2. PRESSUPOST, FIXACIÓ DE PREUS I ANÀLISI DE COSTOS PER A PROJECTES DE DISSENY.
6. Ètica empresarial en el disseny:
 - 6.1. Consideracions ètiques del mercat.
 - 6.2. Consideracions ètiques en la indústria del disseny.

5.2.7 PROJECTES I

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA GRÀFIC

Aquesta assignatura permet a l'alumnat aprendre i dominar les eines elementals que s'empren en la gestió de projectes de disseny. L'objectiu és que puguin crear i gestionar treballs complexos d'organització d'esdeveniments de diferent naturalesa. Per aquesta raó, es treballen els projectes des de la seva conceptualització fins a la valoració final un cop finalitzat l'esdeveniment que ha estat objecte de la proposta treballada.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA MODA

Assignatura projectual de caràcter teòric-pràctic. Es concep com un espai d'aprenentatge i experimentació dels processos metodològics per a la utilització poètica i significativa dels llenguatges creatius que s'apliquen a l'àmbit del disseny d'indumentària. Comprendre diferents metodologies i estratègies de treball permetrà a l'alumnat generar projectes concrets i, alhora, adquirir les eines bàsiques necessàries per a la configuració i el desenvolupament d'un llenguatge projectual personal. S'aborden els aspectes fonamentals per poder desenvolupar una col·lecció de moda partint d'una base conceptual, al mateix temps que es construeixen prototips.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA PRODUCTE

Assignatura pràctica per a l'aprenentatge del desenvolupament d'un projecte complet de disseny de producte. La metodologia durant el desenvolupament d'un producte és un factor crucial que determinarà la qualitat final del disseny. L'assignatura pretén consolidar l'alumnat en el plantejament correcte de totes les fases de la projectació a fi que previngui i contempli tots els aspectes que configuren el desenvolupament d'un producte. L'alumnat analitzarà tots els aspectes a tenir en compte en la conceptualització d'un nou disseny, desenvoluparà una hipòtesi, un concepte i proposarà les seves idees en un avantprojecte. Finalment, desenvoluparà un projecte executiu tenint en compte tots els aspectes tècnics i d'ús.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA INTERIORS

L'assignatura es configura com un eix sobre el qual se sintetitzen els coneixements de l'especialitat. És un punt de trobada dels diferents continguts que la formen i que, en essència, comprenen eines amb un doble caràcter: conceptual i tècnic.

TEMARI ESPECÍFIC GRÀFIC

1. Elevator pitch.
2. Buyer persona vs target audience.
3. Project charter.
4. Gantt chart-WBS.
5. Project life cycle.
6. Org Chart and a Stakeholder Map.
7. Metodologia Scrum.
8. Pressupost.
9. Prototip.
10. Mitjans.
11. Resultats i conclusions.

TEMARI ESPECÍFIC MODA

1. Creació de conceptualitzacions a partir de temes d'interès personal relacionats amb temàtiques rellevants d'interès social, mediambiental i

d'actualitat, comprnent així l'aportació del dissenyador/a d'indumentària a la societat.

2. Desenvolupament de composicions per explicar una idea: collage.
3. Creació de paletes de color i proporcions.
4. Tractament de superfície: iniciació a tècniques d'estampació i experimentació.
5. Primeres aproximacions al muntatge de carta de teixits.
6. Desenvolupament i presentació de catàleg tèxtil.
7. Desenvolupament de sketchbook i registre del propi procés.
8. Redacció de memòria descriptiva.
9. Il·lustració de moda i formes de representació.
10. Anàlisi de col·lecció.
11. Desenvolupament de dibuixos tècnics: mesures, cotes, especificacions, materials.
12. Construcció de fitxa tècnica.
13. Comprensió dels punts d'ancoratge d'una peça.
14. Possibilitat de generar un recorregut i una lectura mitjançant recursos constructius en una peça.

TEMARI ESPECÍFIC PRODUCTE

1. Fase d'anàlisi (Entorn / Mercat / Ús / Usuari / Marc tècnic / Referents).
2. Fase de conceptualització (Premisses / Conclusions / Objectius / Briefing / Avantprojecte).
3. Projecte Bàsic (Referents tècnics / Desglossament / Processos / Ús / Muntatge).
4. Projecte executiu (Memòria / Plànols / Renderitzats / Prototipat).

TEMARI ESPECÍFIC INTERIORS

1. Mètodes i instruments projectuals específics de la menció.
2. Visibilitat d'un projecte.
3. Criteris d'usabilitat, sostenibilitat i respecte a la diferència des de les especialitats.
4. Elements conceptuals i tècnics de la projecció.

5.2.8 PROJECTES INTEGRALS I

DESCRIPCIÓ

Aquesta matèria vol estimular en l'alumnat la capacitat de projectar des de la perspectiva del disseny global i sostenible, així com potenciar la capacitat de treball en equip, però fent èmfasi en la conceptualització i l'experimentació de les propostes des de les diferents disciplines. Els continguts relacionats amb el procés projectual es tractaran en funció dels projectes que es plantegin. També s'intenta que l'alumnat "expandeixi" la pràctica del disseny més enllà de l'ofici, que entengui la professió de dissenyador/a com la d'un/a explorador/a, com a investigador/a en contextos canviants. També es treballa que entengui la funció comunicativa del disseny i es posicioni com a narrador/a, comunicant una idea o discurs, així com la seva funció com a dissenyador/a d'experiències. L'alumnat serà acompanyat en la materialització d'una proposta que ha de respondre a la recerca realitzada i presentar-se en funció del tipus de proposta, adoptant estratègies que ajudin a explicar i vendre el projecte. L'assignatura també planteja continguts teòrics sobre sostenibilitat, canvi climàtic i economia circular com a base per incorporar en els processos projectuals tots els aspectes que ajudin a proposar projectes més respectuosos amb l'entorn o de conscienciació sobre aquesta temàtica.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA MODA

Aquesta matèria vol estimular en l'alumnat la capacitat de projectar a partir d'una visió crítica i constructiva del treball propi i abordant qüestions relatives a la metodologia aplicada a projectes de moda. A partir de la creació, la percepció visual i funcions de l'art s'articulen conceptes que analitzem i treballem per elaborar sistemes de treball propis que permetin una base creativa aplicable a projectes concrets. Es planteja també el treball amb paletes de color i recerca de textures, així com aprofundir en el Moodboard com a eina de treball. L'assignatura també pretén donar un coneixement general dels teixits, per poder-los distingir tècnicament d'acord amb les matèries utilitzades, les tecnologies de textura i acabats: teixits de plana i punt, jacquards, estampats, brodats... Es profunditza en la tècnica dels teixits de punt per donar una visió de les tècniques (punt de trama i punt d'ordit) i dels lligats més bàsics, així com les aplicacions més habituals dels diferents teixits de punt en la indumentària.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Aplicar la metodologia per poder elaborar un projecte de disseny des de la seva concepció prèvia com a idea fins a finalitzar en la materialització.
2. Aglutinar continguts apresos en altres matèries i integrar-los en un projecte.
3. Dominar els instruments metodològics que permeten abordar l'activitat projectual.
4. Organitzar un treball de recerca, independentment de la matèria que es tracti.
5. Dominar les tècniques que existeixen per expressar de manera senzilla allò que es vol mostrar. Un llenguatge adaptat per a cada tipus de presentació i utilització dels materials més adequats.
6. Controlar la viabilitat del projecte.
7. Tenir en compte criteris d'usabilitat, sostenibilitat i respecte a la diferència. Adquirir una visió àmplia dels conceptes lligats a la Sostenibilitat.

TEMARI BÀSIC

- 1.1. La projectació com a disseny integral.
- 1.2. El disseny projectual com a procés cooperatiu i col·laboratiu.
- 1.3. Fonaments d'anàlisi per a la realització de propostes projectuals.
 - Anàlisi de context, anàlisi de referents, design thinking.
- 1.4. La projectació des de diferents disciplines.
 - Conceptualització d'idees, elaboració d'un discurs coherent.
 - Plantejament d'estratègies, objectius, síntesi de conceptes, apropiació de punts forts, paraules clau, comunicació.
 - Desenvolupament de proposta, materialització, material de suport, visualització de conceptes, recursos tangibles per formalitzar la proposta.
 - Presentació o posada en escena.

TEMARI ESPECÍFIC MODA

Aquesta assignatura planteja la creació d'una metodologia de treball pròpia, desenvolupant conceptes per aportar profunditat als projectes que es proposen. A través d'exercicis pràctics s'aborda el concepte de diferents maneres.

- Treball amb eines visuals: Moodboards, mapes mentals, sketchbooks.
- Treball amb totes aquestes eines sobre una proposta de concepte inicial proposat.

- Com mesuro aquest concepte.
- Quin valor li dono.
- On em posiciono.
- Presa de consciència del concepte.

5.2.9

MATERIALS I TECNOLOGIA I

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA GRÀFIC

Aquesta assignatura presenta en profunditat el programari Adobe InDesign per al disseny editorial i la maquetació de materials gràfics. L'alumnat aprendrà a publicar llibres, revistes digitals, llibres electrònics, cartells i PDF interactius, així com documents en línia que incorporin àudio, vídeo, presentacions de diapositives i animacions.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA MODA

En aquesta assignatura treballarem sobre les bases del cos, màniga, faldilla i pantaló clàssic, i inclourem una nova base de faldilla pantaló. El procés es realitzarà amb transformacions en el patró amb la base corresponent i muntatge sobre maniquí per poder desenvolupar la part més creativa. L'alumnat adquirirà coneixements dels diferents volums, trasllats de pinces, ajustos i folgances a aplicar segons la peça. També s'inclouran mànigues, escots i colls.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA PRODUCTE

En l'assignatura es pretén combinar la teoria i la pràctica amb la finalitat que l'alumnat aprengui els coneixements necessaris sobre el metall i les fustes per poder-los aplicar en els seus futurs projectes. Per al dissenyador, el domini de les tecnologies productives i els materials és essencial perquè els seus productes puguin ser fabricats. Entendre els procediments industrials determina que els dissenys siguin viables a nivell productiu i econòmic. L'assignatura es basa en conceptes químics per explicar el comportament dels materials segons les seves funcions i aplicacions, i en conceptes físics per explicar els processos que tenen lloc en les diferents aplicacions tecnològiques.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA INTERIORS

Estudi del comportament, virtuts i limitacions dels materials per tal que puguin ser utilitzats correctament. Processos de fabricació de diferents materials i possibles aplicacions en productes. El curs s'estructura al voltant de la descripció i anàlisi de totes les parts que configuren un edifici, fent un recorregut per totes les seves variables des del sistema constructiu, el comportament físic, fins als tipus de materials utilitzats. Es proposa un contacte directe amb materials a través de mostres i visites a proveïdors, així com la presa correcta de medicions i coneixement del mobiliari bàsic d'espais bàsics.

TEMARI ESPECÍFIC GRÀFIC

1. Introducció a InDesign.
2. Afegir text.
3. Donar format al text.
4. Afegir i transformar gràfics.
5. Aplicar color i efectes.
6. Contingut editat.
7. Documents de diverses pàgines.

8. Organitzar contingut amb capes.
9. Afegir interactivitat.
10. Compartir projectes d'InDesign.

TEMARI ESPECÍFIC MODA

L'assignatura “Materials i Tecnologia I” anirà lligada a la de “Projectes I”. Durant el curs es realitzaran quatre projectes en els quals es desenvoluparan tècniques de patronatge, que s'utilitzaran per crear el disseny a “Projectes I”, i d'aquest disseny seleccionat es realitzaran els corresponents patrons a “Materials i Tecnologia I”.

TEMARI ESPECÍFIC PRODUCTE

1. Fustes:
 - Història.
 - Generalitats (Massissos / Xapes / Taulers / Laminats).
 - Processos de transformació: Reducció / Control numèric / Cisallament / Deformació / Conformació / Recomposició.
 - Usos.
 - Acabats.
2. Metall:
 - Història.
 - Propietats i tipus de metall.
 - Estats del metall (líquid / plàstic / sòlid).
 - Tall.
 - Unions.
 - Acabats.

TEMARI ESPECÍFIC INTERIORS

1. L'estructura.
2. Tancament exterior.
3. Fusteries i divisòries interiors.
4. Instal·lacions.
5. Materials.
6. Mesuraments.
7. Mobiliari.

5.2.10 INFORMÀTICA II

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA GRÀFIC

Aquesta assignatura instrumental es divideix en dos blocs. El bloc “Introducció al disseny web” té com a objectiu estudiar els diferents llenguatges de programació aplicats al disseny d'aplicacions interactives, coneixent-ne les bases tècniques i dimensionant-ne l'abast i la projecció en l'àmbit del disseny. L'assignatura també proposa investigar les noves perspectives de la creació interactiva digital, apropant les disciplines del disseny i la ciència mitjançant la comunió de recursos. El bloc de “usabilitat, disseny d'interacció i disseny UI amb Figma” pretén aprofundir en els continguts teòrics necessaris per poder abordar el disseny de productes digitals de manera satisfactòria. Els alumnes obtindran les eines necessàries per dissenyar prototips de projectes de webs i d'apps.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA MODA

El primer bloc de l'assignatura es planteja com un entrenament creatiu/il·lustració de moda. L'entrenament creatiu és un viatge de 13 setma-

nes on explorem textura, color, composició, proporció i expressió en el dibuix creatiu. En el segon bloc, l'assignatura es planteja com un perfeccionament de la informàtica des de la perspectiva de l'eina al servei del dissenyador. S'impartiran conceptes generals d'informàtica aplicada i els coneixements bàsics de programari enfocat al dibuix vectorial, edició i tractament digital de la imatge.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA PRODUCTE

L'assignatura planteja l'ús del programa Solidworks de manera genèrica, programa de modelatge sòlid i paramètric basat en operacions, per capacitar l'alumnat en la reproducció dels seus projectes en l'àmbit virtual 3D, com a expressió gràfica normalitzada en 2D i com a presentació fotorrealista mitjançant el render.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA INTERIORS

L'assignatura apunta a l'aprenentatge de la delineació i representació de projectes d'interiorisme. El curs es dividirà en dos blocs. El primer bloc se centrarà en el dibuix 2D amb el programa AUTOCAD, on es donaran les eines necessàries perquè l'alumnat pugui integrar el criteri per treballar de manera autònoma en projectes de delineació. En el segon bloc, l'alumnat haurà d'explorar i endinsar-se en la representació creativa.

TEMARI ESPECÍFIC GRÀFIC

Bloc 1: Introducció al disseny web.

- 1.1. Disseny de llocs i aplicacions a través del codi.
- 1.2. Introducció a la programació HTML5 (responsive design).
- 1.3. Introducció a fulls d'estil.
- 1.4. Introducció a javascript en entorns HTML.
- 1.5. SEO / Search Engine Optimization.

Bloc 2: Introducció al disseny d'interfícies (UI) i al disseny d'interacció (ID).

- 2.1. Tipus d'interfícies.
- 2.2. Dimensions del disseny d'interacció.
- 2.3. Principis de disseny.
- 2.4. Dissenyant l'experiència.
- 2.5. Dissenyant amb Figma.

TEMARI ESPECÍFIC MODA

Mòdul 1:

- 1.1. Taques / tinta xinesa / textures i tècniques.
- 1.2. Color i volum / proporció.
- 1.3. Tècnica de Collage.

Mòdul 2:

- 2.1. Espai de treball.
 - Eines, Paletes i Preferències.
 - Creació de documents.
- 2.2. Ús i gestió de la Tipografia.
 - Text i imatge: Composició i organització.
- 2.3. Color i imatge.
 - Importació, gestió i vinculació d'imatges.
 - Formats gràfics.
 - Gestió i aplicació del color.
- 2.4. Tècniques de representació per ordinador.
 - Il·lustració assistida.
 - Representació de textures tèxtils.
 - Plànols tècnics per ordinador.

TEMARI ESPECÍFIC PRODUCTE

1. Interfície i filosofia del programa.
2. Mòduls associatius: peça, conjunt i dibuix.
3. Complementos: xapa metàl·lica, superfícies, motlles, renderitzat.
4. Capacitat avaluativa del programa.
5. Normalització industrial.

TEMARI ESPECÍFIC INTERIORS

1. AUTOCAD:
 - Interfície, eines de navegació, unitats del model.
 - Dibuixar elements (línia, polilínia, cercle, rectangle, polígon, arc, spline, el·lipse...).
 - Modificar (moure, copiar, girar, escalar, reflectir, matriu, arrodoniment, retallar, estendre...).
 - Trama, wipeout, ordre de dibuix...
 - Capa, estil de ploteig, estil de línia.
 - Bloc, bloc dinàmic.
 - UCS, aïllar, congelar...
 - Xref, pdf, imatge...
 - Estils de text i d' anotació.
 - Layout i publicació.
2. SKETCHUP:
 - Interfície, eines de navegació, unitats del model.
 - Modelatge (extrusió, eines booleanes...).
 - Pla de tall (secció transversal...).
 - Perspectiva i configuració de càmera.
 - Exportació de model (make 2d) i exportació de vista (pdf, jpeg).
3. PHOTOSHOP:
 - Interfície.
 - Inserir, editar, transformar textures.
 - Eines de pinzell, ombra i brutícia.

5.3

5.3.1

TERCER CURS

TEMES DE DISSENY

DESCRIPCIÓ

L'assignatura proposa un estudi visual i conceptual pels itineraris de la producció del disseny i l'art internacional, des de finals del segle XX fins a l'actualitat. S'analitzaran els moments actuals i el coneixement dels debats actuals entorn de l'art, l'arquitectura, el disseny i el paisatge urbà. La lectura crítica sobre els girs i debats del nostre temps té com a objectiu aportar coneixements sobre el context de la cultura postindustrial i així afavorir actituds en el desenvolupament professional del disseny. Així mateix, d'acord amb els objectius d'aprenentatge, l'assignatura proposa plantejar i debatre, des dels propis estudis i la pràctica del disseny, la imbricació de temes socials, culturals, tecnològics i econòmics. S'incidirà en la contextualització evolutiva i exponencial del disseny, així com en les principals característiques, mètodes i eines que ha generat la disciplina del disseny i els dissenyadors per erigir-se, no només com a pràctica creativa sinó també com a saber fer, capaç d'integrar la complexitat per afrontar els reptes actuals i de futur; de mediar entre el coneixement i la vida de persones, col·lectius i societats.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Entendre la correlació dels aspectes culturals, socials i ideològics amb les diferents concepcions teòricopràctiques del disseny.
2. Identificar i valorar autors i projectes significatius de disseny i efectuar la crítica corresponent.
3. Convertir els coneixements d'història del disseny i les seves metodologies en teoria vàlida per a la resolució pràctica de problemes complexos des d'una perspectiva professional.
4. Saber argumentar les visions personals sobre el disseny de manera crítica, amb coneixements i de forma respectuosa amb un mateix, els companys i el professor responsable del curs.

TEMARI BÀSIC

1. Genealogies de la cultura contemporània.
 - 1.1. Modernitat, antimodernitat, postmodernitat i altermodernitat.
 - 1.2. Posthumanismes.
 - 1.3. Cartografia visual de tendències i conceptes.
2. Disseny i contextualització de la praxi professional. Del "Total Design" al Disseny de futurs.
 - 2.1. Evolució dels estudis i les pràctiques professionals del disseny (funcions, eines i metodologies del disseny).
 - 2.2. Disseny i narratives de futur: Disseny i innovació; ecodisseny versus sostenibilitat; Disseny sistèmic i economia circular; Gestió integral del disseny.
 - 2.3. Disseny com a projecte de vida i professional.

5.3.2 EMPRESA II

DESCRIPCIÓ

Business II is an advanced course that builds on the basic knowledge acquired in Business I and applies it to the specific context of design students. In this course, students will learn how to develop a business plan for start-up companies, combining theoretical learning with practical application. Students will acquire the skills and knowledge necessary to understand the development of new businesses and have the tools to deal with the complexities of the business world as it relates to the design industry.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Learn the tools to understand the purpose of a business and the fundamental building blocks to create a business.
2. Develop a business plan appropriate to the business objectives and market reality.
3. Interpret the business situation in analytical and strategic terms and interact with the different interlocutors.
4. Make a budget and present marketing plan.
5. Apply the tools learnt in PREVIOUS COURSE (Empresa I) in the business model definition (Module I) and in the innovation project (Module II).
6. Learn from peers and learn to work as a team.

TEMARI BÀSIC

1. Business Model Definition:
 - 1.1. Introduction to business model Canvas.
 - 1.2. Value proposition Canvas.
 - 1.3. Internal aspects of a business model: key partners, key activities and key resources.
 - 1.4. Market aspects of a business model: customer segmentation, customer relationship and channels.
2. Testing the MVP: Launching project.
 - 2.1. MVP development.
 - 2.2. Prototyping and testing the MVP.
 - 2.3. Market testing.
3. Developing a Business strategy:
 - 3.1. Brand strategy.
 - 3.2. Targeting de customer: Customer Journey & buyer persona.
 - 3.4. Product portfolio strategy.
4. Launching a Marketing plan:
 - 4.1. Marketing plan fundamentals: 4P's & 4C's.
 - 4.2. 4C's: Consumer and convenience.
 - 4.3. The communication and commercialisation.
 - 4.4. KPI and marketing plan performance.
5. New venture financial plan:
 - 5.1 Economic and financial plan for new ventures.
 - 5.2 The operating account.
 - 5.3. The balance sheet.
 - 5.4. Cash flow (operating + investment + financing).
 - 5.5. Financial KPI's.
6. Sustainability in Design.

5.3.3 PROJECTES II

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA GRÀFIC

En aquesta assignatura es plantejaran exercicis projectuals i principalment pràctics. Interioritzar i entendre metodologies pròpies del disseny per saber analitzar, desenvolupar i executar un projecte amb un discurs i un treball sòlid. En el primer bloc, l'alumnat treballarà amb projectes més enfocats en la identitat corporativa. S'aprofundirà en els significats, la conceptualització i tots aquells aspectes que defineixen una imatge de marca. També es farà èmfasi en la mirada cap al món digital: poder donar moviment i vida a una identitat. En el segon bloc es posarà el focus en l'edició, treballant a partir de la generació de contingut, la tipografia, el disseny editorial, la direcció d'art i la gràfica aplicada al packaging.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA MODA

Al primer quadrimestre, l'assignatura aborda el subsector del denim i del punt. Al segon, la pell serà treballada de manera teòrica i pràctica.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA PRODUCTE

Es potencia poder explorar les capacitats creatives, d'anàlisi, de recursos i de superació davant les adversitats d'un projecte. Adoptar criteris d'estètica i de valoració de formes i detalls. Prendre decisions per determinar els elements i materials més adequats.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA INTERIORS

L'assignatura es configura com un eix sobre el qual es sintetitzen els coneixements de l'especialitat. És un punt de trobada dels diferents continguts que la formen i que, en essència, comprenen eines amb un doble caràcter: conceptual i tècnic.

TEMARI ESPECÍFIC GRÀFIC

1. La generació d'identitat: com analitzar, seleccionar i conceptualitzar allò característic o particular d'un tema i traduir-ho gràficament.
2. Disseny d'un sistema: identitat, naming i campanya.
3. Disseny editorial a partir de contingut personal.
4. Direcció d'art en packaging.

TEMARI ESPECÍFIC MODA

1. Idea germen (Moodboard) i el plantejament de com afrontar-la.
2. Documentació i recerca de tot tipus d'informació, per a l'enriquiment màxim del Moodboard, que capaciiti l'alumne per afrontar adequadament l'evolució posterior del projecte.
3. Anàlisi de tots els elements que intervenen en cadascuna de les peces que componen cada Look del Projecte-Càpsula, dins d'una idea de disseny integral.

TEMARI ESPECÍFIC PRODUCTE

1. Expressió gràfica.
 - Representació de plànols.
 - Representació gràfica de peces individuals.
 - Acotació avançada.
 - Especificacions de fabricació.
 - Representació gràfica de conjunts de peces.
 - Toleràncies normalitzades.
2. Metodologia de projectes.
 - Tipus de projectes.
 - Parts integrants d'un projecte.

- Briefings de projecte: encàrrec i plantejament.
- Fitxa tècnica de producte.
- 3. Pràctica de projectes.
- Recerca, definicions i anàlisi pertinents.
- Desenvolupament de propostes, des de les primeres idees fins a la proposta definitiva.
- Documentació de projectes.

TEMARI ESPECÍFIC INTERIORS

1. Relacions.
 - 1.1. Relacions espacials en la realització d'un projecte.
 - 1.2. Relacions entre les parts del programa.
 - 1.3. Nivells de relació.
2. Organitzacions.
 - 2.1. Organitzacions de la forma i l'espai de projectar.
 - 2.2. Estratègies.
3. Les circulacions.
 - 3.1. La circulació com a element de connexió entre espais.
 - 3.2. La circulació com a element delimitador dels espais.
4. Els condicionants.
 - 4.1. Ambientació de l'espai.
 - 4.2. Condicionants ambientals.
5. Materialitat.
 - 5.1. Relació espai i matèria.
 - 5.2. La matèria com a element configurador de l'espai.
6. Il·luminació.
 - 6.1. Influència de les fonts de llum en els espais.
7. L'organització del projecte.
 - 7.1. Procés d'organització del projecte.

5.3.4 PROJECTES INTEGRALS II

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA GRÀFIC

A partir d'una proposta temàtica, l'alumnat ha d'aplicar la/les metodologia/es de projectació en la realització de projectes. Es planteja el desenvolupament de projectes que permetin expandir la pràctica del disseny més enllà dels límits de la pròpia disciplina. Es pretén desenvolupar una mirada crítica i no compartimentada, potenciar la capacitat de materialitzar les idees, així com incidir en la comunicació d'un projecte com a part de la proposta.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA MODA

L'essència principal de l'assignatura és desenvolupar i potenciar en l'alumnat l'“actitud creativa”. Ampliar i consolidar referents culturals i estètics en el seu “background” creatiu.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA PRODUCTE / INTERIORS

L'objectiu principal de l'assignatura és dotar l'alumnat d'eines de treball, arguments, referents i criteris projectuals. Es plantegen enfocaments de disseny que col·loquin l'usuari/a com a centre del projecte, aprofundint en tècniques per detectar i qüestionar les necessitats dels usuaris i interpretar-ne el context per poder generar solucions.

TEMARI ESPECÍFIC GRÀFIC

1. Anàlisi de context, anàlisi de referents.
2. Conceptualització d'idees, elaboració d'un discurs coherent.
3. Plantejament d'estratègies, objectius, síntesi de conceptes, apropiació

- ció de punts forts, paraules clau, comunicació.
4. Desenvolupament de proposta, materialització, material de suport, visualització de conceptes, recursos tangibles per formalitzar la proposta.
 5. Presentació o posada en escena.

TEMARI ESPECÍFIC MODA

1. Recerca i anàlisi de les tendències actuals.
2. Recerca i anàlisi d'inspiració/informació per als projectes.
3. Trasllat del discurs personal i artístic al paper.

TEMARI ESPECÍFIC PRODUCTE / INTERIORS

Mòdul 1:

- 1.1. Anàlisi del context.
- 1.2. Anàlisi de tendències.
- 1.3. Definició Target - Persona.
- 1.4. Customer Journey.
- 1.5. Representació de proposta.
- 1.6. Preparació, execució i documentació d'entrevistes a usuaris.
- 1.7. Testeig i iteracions de millora.
- 1.8. Storyboard d'usabilitat.
- 1.9. Documentació tècnica de projecte.

Mòdul 2:

- 2.1. Metodologia projectual en el projecte retail i contract.
- 2.2. Espai retail i redisseny del mobiliari.
- 2.3. Anàlisi i actualització dels nous usos/formats i arquitectònic-tècnics amb criteris integrals de disseny circular.
- 2.4. Disseny d'interiors espai “contract”.
- 2.5. Anàlisi i actualització dels nous usos/formats i arquitectònic-tècnics amb criteris integrals de disseny saludable i circular.

5.3.5 MATERIALS I TECNOLOGIA II

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA GRÀFIC

Conèixer de primera mà els processos pels quals la imatge passa d'una forma impresa a un suport mitjançant els diferents tipus d'impressió i acabats, i tipologies d'enquadernació. Conèixer tipologies de materials utilitzats en les arts gràfiques i tintes. Realitzar un briefing (BI) i els arts finals (AAFF) per portar a impremta i com fer una enquadració manualment. En el segon bloc, l'alumnat aprendrà els processos de treball per dissenyar i desenvolupar pàgines web i prototipar aplicacions mòbils amb Wordpress i Sketch seguint la metodologia i tècniques d'UX/UI.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA MODA

Estudi del comportament, virtuts i limitacions dels materials per ser utilitzats correctament. Processos de fabricació de diferents materials i les possibles aplicacions en diferents productes. Aprofundiment en els processos tècnics per al desenvolupament de peces segons les dificultats que presenti cada cas, creant-se en cada pràctica un major obstacle que obligui l'alumne a la contínua experimentació, utilitzant les tècniques apreses i les que es van adquirint, aconseguint així un progrés continu en l'aprenentatge.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA PRODUCTE

Assignatura teòrica i pràctica destinada a adquirir els coneixements descriptius i tècnics sobre els plàstics i materials experimentals aplicats al disseny de producte i la seva aplicació.

DESCRIPCIÓ ESPECÍFICA INTERIORS

Aquest curs combina lliçons magistrals amb activitats d'aprenentatge projectuals. Les sessions pràctiques inclouen metodologies d'aprenentatge actiu i cooperatiu, com per exemple aprenentatge basat en projectes ja construïts.

TEMARI ESPECÍFIC GRÀFIC

1. Arts gràfiques:
 - Anàlisi de casos d'estudi de les arts gràfiques.
 - Materials i tintes per a projectes impresos.
 - Preparació de documents per a impremta.
 - Enquadernació i manipulació de materials gràfics.
2. Disseny de pàgines web:
 - UI i UX.
 - Wordpress.
 - Sketch.

TEMARI ESPECÍFIC MODA

1. Peça de Col·lecció.
2. Peces de Projectes II.
3. Americana Sastre.
4. Peces de Projectes II: Investigació en volum.

TEMARI ESPECÍFIC PRODUCTE

1. Plàstics
 - 1.1. Història.
 - 1.2. Química elemental dels polímers.
 - 1.3. Processos: injecció, extrusió, bufat extruït, bufat injectat, rotomotlleig, compressió, colada, resines, termoconformats.
 - 1.4. Acabats.
2. Nous materials:
 - 2.1. Pla, abs, pet-g. Impressió additiva. Motlles d'impressió 3D.
 - 2.2. Impressió ceràmica 3D.
 - 2.3. Nous materials d'impressió. La impressió de fluids.
 - 2.4. Fresat per disseny digital. Rhinoceros, Grasshopper, Solidworks.
 - 2.5. Gravats. Slicer for Fusion.
 - 2.6. Biomaterials.
 - 2.7. Termoformat de superfícies no plàstiques.

TEMARI ESPECÍFIC INTERIORS

1. Grups genèrics de materials.
2. Les invariants de l'espai interior com a conjunt d'elements que constitueixen les peces de composició de l'espai interior, constituït essencialment per: les obertures, superfícies i elements de circulació.
3. Les obertures es diferencien en accessos (portes) i finestres.
4. Les superfícies verticals poden ser elements divisoris interiors o de façana.
5. Les superfícies horitzontals poden ser paviments o falsos sostres.
6. Les superfícies inclinades poden ser falsos sostres o rampes de circulació.
7. Els elements de circulació: escales.
8. El context de l'element.
9. El tipus, les característiques.
10. El detall constructiu.

5.4

5.4.1

QUART CURS

PRÀCTIQUES D'EMPRESA

DESCRIPCIÓ

Les pràctiques en empresa tenen la funció de completar i reforçar la formació de l'estudiant amb experiències professionals en l'àmbit empresarial. Els convenis de cooperació educativa són el marc que regula la relació entre l'empresa, l'estudiant i la universitat. El Grau en Disseny vol preparar els estudiants per poder incorporar-se a l'empresa. Les pràctiques, amb una durada de 240 hores, són el primer contacte de l'alumne amb un estudi professional.

TEMARI BÀSIC

1. Coneixements pràctics, tecnològics i teòrics per a la pràctica de la disciplina.
2. Sistemes, components, processos i experiments específics de la pràctica.

5.4.2

TREBALL FINAL DE GRAU

DESCRIPCIÓ

El Treball Final de Grau és el darrer registre pedagògic per avaluar els coneixements adquirits per l'alumne durant el seu període de formació. És un treball que ha d'integrar competències de tipus projectual, instrumental i conceptual. Es realitza de manera individual amb l'ajuda d'un tutor. El TFG té una normativa específica de cada itinerari curricular.

TEMARI BÀSIC

1. Coneixements globals adquirits durant la formació.
2. Eines conceptuais i tècniques, pròpies de l'itinerari, per al disseny d'un projecte final.
3. Formes de presentar i exposar el projecte final.
4. Integració disciplinària.

5.4.3

TALLERS I SEMINARIS DE LLIURE ELECCIÓ

DESCRIPCIÓ

Consisteix a assistir a workshops i seminaris relacionats amb els estudis de disseny. Per superar l'assignatura, l'alumnat haurà d'escriure petits comentaris de les sessions, amb l'objectiu que reflexioni sobre els temes de disseny tractats.

TEMARI BÀSIC

El temari/contingut és en funció de l'activitat escollida. Les activitats, tallers, seminaris, podcasts o cursos d'estiu es comuniquen amb antelació i permeten la inscripció de l'alumnat.

6. DESCRIPCIÓ D'ASSIGNATURES OPTATIVES PER MENCIIONS

6.1 MENCIÓ GRÀFIC - TERCER CURS

6.1.1 TIPOGRAFIA I

DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura instrumental de llenguatges s'organitza amb exercicis de taller i es complementa amb conceptes teòrics. Planteja la interpretació formal de qualsevol tipus de text, utilitzant els diferents recursos tipogràfics i de paginació, vehiculant la informació des dels autors fins als lectors mitjançant diferents formats segons les tipologies.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Identificar dissenys on la llegibilitat pugui veure's negativament afectada per un o més factors. Aprendre a raonar les causes i trobar solucions.
2. Crear taques de text i dissenys amb recursos exclusivament tipogràfics.
3. Utilitzar diferents recursos tipogràfics i de composició per introduir ordre en el contingut i aconseguir una lectura àgil i amena.
4. Entendre l'ús de la retícula, així com els diferents mètodes d'organització dels continguts en un projecte editorial.
5. Dissenyar un producte final per ser llegit en paper i/o pantalla, prioritzant la llegibilitat del text i l'experiència de l'usuari en ambdós casos.

TEMARI BÀSIC

1. Composició de textos: llegibilitat, ajustos de partició i justificació, alineació del tipus, color i textura tipogràfica, interlineat, amplada de columna, ortotipografia.
2. Estructura de la pàgina: proporcions, diagrama de Villard, pauta, maquetació en columnes, la doble pàgina, formats. Retícules: creació i aplicació.
3. Jerarquia: recursos tipogràfics per jerarquitzar la informació, índex de continguts, tipus de jerarquies (bàsica, invertida, dimensional, inesperada, web i dinàmica).
4. Editorial: anàlisi i desenvolupament d'un projecte editorial amb aplicació impresa i digital, tenint en compte tots els continguts de l'assignatura i les característiques que ha de complir un producte adaptat a la realitat actual (Smart Design).

6.1.2 INFORMÀTICA III

DESCRIPCIÓ

En aquesta assignatura l'alumnat aprendrà a vincular els diferents softwares de tractament digital de la imatge, com Photoshop, Illustrator i Lightroom. També aprendrà tècniques avançades amb aquests programes per dur a terme diferents exercicis al llarg del curs, així com un projecte tutelat pel professor amb diferents fases de lliurament. L'estructura de l'assignatura es basa en la realització d'exercicis, tasques i l'elaboració d'un projecte que abastarà tot el quadrimestre.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Dominar l'eina Lightroom i ser capaçs de crear un catàleg amb fotografies pròpies.
2. Dominar l'eina Illustrator, perspectives isomètriques i pinzells.
3. Dominar tècniques avançades, Matte Painting i Fotocomposició Avançada amb Photoshop.

4. Habilitats per transmetre informació, idees i solucions relacionades amb el nostre camp d'estudi.

TEMARI BÀSIC

1. Tècniques avançades d'Illustrator.
 - Perspectiva isomètrica I i II.
 - Pinzells.
2. La imatge digital: Lightroom.
 - La biblioteca.
 - El revelat I i II.
 - Publicacions.
3. Tècniques avançades de Photoshop.
 - Matte Painting i Fotocomposició Avançada I, II, III i IV.

6.1.3

TRACTAMENT DIGITAL DE LA IMATGE

DESCRIPCIÓ

Introducció al programari d'animació Cinema 4D. Es començarà ensenyant modelatge amb tècniques clàssiques, des de talls cíclics fins a bisellar polígons, subdivisions de superfície i volum, progressant fins a introduir tipus de llums i materials per crear animacions bàsiques i generar un render.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Adquirir maneig intermedi del programari Cinema 4D.
2. Assimilar processos professionals de modelatge i animació en 4D.
3. Saber aplicar les tècniques de representació adequades.
4. Identificar les qualitats dels diferents processos creatius i productius, i definir estratègies adequades per a la naturalesa de cada fase.
5. Idear, dissenyar i implementar un projecte de composició tipogràfica 3D amb C4D.

TEMARI BÀSIC

1. Entorn de treball i introducció a Cinema 4D.
2. Modelatge bàsic.
3. Modelatge a través de línies.
4. Modelatge poligonal.
5. Modelatge poligonal II.
6. Deformadors i modelatge de volum.
7. Render, shading, materials i textures.
8. Il·luminació i càmeres.
9. Il·luminació HDRI i integració.
10. Introducció a l'animació.
11. Exercici d'animació I.
12. Exercici d'animació II.
13. MoGraph I.
14. MoGraph II.
15. Dinàmiques.
16. Interconnectivitat.

6.1.4 VÍDEO

DESCRIPCIÓ

Introducció al programari After Effects aportant una visió de l'audiovisual més proper al motion graphics. L'alumnat aprendrà les tecnologies de la captació, gravació, processament, emmagatzematge, transmissió i creació d'animació gràfica digital multimèdia.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Aprendre a manejar el programari After Effects.
2. Assimilar conceptes bàsics d'animació i motion graphics.
3. Aprendre a crear i aplicar efectes en animació.
4. Assimilar fluxos de treball per a la composició en After Effects.
5. Preparar l'alumnat en tècniques bàsiques d'ús professional d'After Effects.

TEMARI BÀSIC

1. Introducció a After Effects.
2. Composicions.
3. Conceptes bàsics d'animació.
4. Text animat en After Effects.
5. Introducció al 3D en After Effects.
6. Animació de capes de forma.
7. 12 principis bàsics d'animació aplicats a After Effects.
8. Rastreig d'imatge i clau de color.
9. Creació i aplicació d'efectes. Glitch.
10. Rastrejador de càmera 3D d'After Effects.
11. Integració de programari 3D i After Effects.
12. Rigging d'un personatge 2D i aproximació al lipsync.
13. Correcció de color i color grading.
14. Presentació de projecte final de curs.

6.1.5 MAQUETES I ORIGINALS

DESCRIPCIÓ

Creació de nous formats editorials. Tècniques i possibilitats del paper (plegat, cosit, troquelat). Elaboració d'un portfoli per a l'autopromoció. Elaboració de maqueta per a microconte il·lustrat. Anàlisi d'un briefing i accions resolutives/creatives. Projecte final.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Endinsar-se en el món de l'autoedició.
2. Conèixer nous formats i tractaments del paper.
3. Poder dissenyar un portfoli per a l'autopromoció.
4. Utilitzar les tècniques apreses i aplicar-les en els treballs de comunicació gràfica.
5. Millorar la visió espacial.
6. Trencar els models establerts d'autopromoció.

TEMARI BÀSIC

1. L'alumnat crearà un "mood board" digital on afegirà les imatges del seu procés d'investigació i haurà de defensar les opcions triades.
2. L'alumnat treballarà la investigació de nous formats i aplicarà metodologies creatives per dissenyar els treballs proposats.
3. Es treballarà la identificació de les necessitats/públic objectiu d'un briefing i es dissenyarà en conseqüència.

4. L'alumnat crearà un portfoli físic, aplicant els nous formats apresos per poder ser utilitzats en futuribles campanyes d'autopromoció.
5. L'alumnat dissenyarà un microconte il·lustrat tipus "pop-up".

6.1.6 CAL·LIGRAFIA

DESCRIPCIÓ

L'alumnat aprendrà l'art d'escriure amb lletra artística i correctament formada, segons diferents estils. Coneixerà la història de l'escriptura i les seves evolucions de ductilitat, emmarcades per les habilitats tècniques, materials, eines tecnològiques i context social. En certes classes es passarà a l'experimentació de materials, eines i tintes, així com a una certa investigació sobre la interactivitat en cal·ligrafia, aportant coneixements de realitat augmentada.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Que l'alumnat sigui capaç de crear noves plantilles i mides per al mateix alfabet a partir del coneixement de la part tècnica.
2. Habituar-se a un nou alfabet i saber-lo adaptar a un ja existent per aconseguir un caràcter més personalitzat.
3. Poder crear una composició de diferents elements sense perdre la pròpia identitat.

TEMARI BÀSIC

1. Escriptura carolíngia.
2. Escriptura uncial.
3. Escriptura itàlica.
4. Escriptura neuland.

6.1.7 IL·LUSTRACIÓ

DESCRIPCIÓ

La il·lustració com a eina de comunicació gràfica. L'estil, la forma, la composició i el concepte com a recursos comunicatius. Nínxols i públic objectiu de l'il·lustrador. La il·lustració de premsa, editorial i publicitària. La comprensió del text i l'anàlisi conceptual. L'ús de la figura retòrica i la metàfora visual com a eina de provocació visual. Processos tècnics i eines de representació:

- Dibuix (llapis, bolígraf, retolador).
- Pintura (aquarel·la, guaix, acrílic...).
- Collage.
- Digital (PS, Illustrator, Procreate...).
- Gravat.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Endinsar-se en el món de la il·lustració a través dels referents presentats a classe.
2. Conèixer el paper de l'il·lustrador dins el mercat de la comunicació gràfica.
3. Poder sintetitzar un briefing, ser capaços d'extreure el concepte i convertir-lo en una il·lustració.
4. Utilitzar la metàfora visual com a eina gràfico-conceptual.
5. Conèixer les principals tècniques d'il·lustració analògiques i digitals.
6. Aprendre a utilitzar un tòrcul per a estampació.

7. Poder desenvolupar un projecte real d'il·lustració, des de l'esbós fins a l'art final.

TEMARI BÀSIC

1. Creació d'un "mood board" digital on afegir totes les imatges del seu procés de recerca i defensa de les opcions triades.
2. L'alumnat escollirà un article de premsa, l'haurà d'analitzar i farà la traducció gràfica amb tècnica lliure.
3. L'alumnat escollirà un briefing publicitari, l'haurà d'analitzar i farà la traducció gràfica amb tècnica lliure utilitzant una figura retòrica.
4. L'alumnat realitzarà una sèrie de retrats als seus "sketchbooks" amb la tècnica del dibuix, en el mateix bloc de treball realitzarà una sèrie de bodegons utilitzant la pintura com a tècnica vehicular i una sèrie de collages de tècnica lliure.
5. L'alumnat treballarà amb el PS com a eina de dibuix digital i penjarà els resultats al seu "mood board".
6. L'alumnat vectoritzarà una il·lustració i la prepararà per ser gravada i estampada a una tinta.
7. Realització d'un projecte de fi d'assignatura.

6.1.8 BOOK I PRESENTACIÓ DE PROJECTES

DESCRIPCIÓ

L'assignatura té com a objectiu orientar la definició del perfil professional de l'alumne i facilitar la realització del seu portafolis personal, entès com un projecte que mostra el seu desenvolupament formatiu i serveix com a instrument per presentar-se professionalment. Identificarem i analitzarem diferents tipus de presentacions de portafolis per reconèixer les característiques generalment associades a aquests i aplicar-les al desenvolupament del nostre propi portafolis. L'alumnat dissenyarà el seu portafolis personal utilitzant eines digitals com ara Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign i plataformes específiques de publicació de contingut online.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. L'alumnat aprendrà a seleccionar, organitzar, justificar i presentar els seus projectes de disseny de cara a l'elaboració del seu book analògic (imprès) i digital.
2. L'alumnat adquirirà habilitats de comunicació davant de la resta de la classe, per ser capaç de presentar el seu portafolis a un client o un reclutador.
3. L'alumnat serà capaç d'editar fotografies, escriure textos, dissenyar maquetes, editar un lloc web i maquetar un document.
4. L'alumnat serà capaç de dissenyar el seu portafolis personal utilitzant eines digitals locals com Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign i plataformes específiques de publicació de contingut online.

TEMARI BÀSIC

1. Anàlisi de referents.
2. Selecció de treballs.
3. Eines d'edició i maquetació.
4. Plataformes específiques de publicació de contingut online.
5. Creació i publicació de portafolis personal.

6.2

6.2.1

MENCIÓ GRÀFIC - QUART CURS

PROJECTES III

DESCRIPCIÓ

En aquesta assignatura es posen a prova tots els coneixements adquirits durant els anys anteriors, en relació amb el disseny de l'especialitat, els llenguatges de representació i l'anàlisi dels conceptes. És un any de perfeccionament, d'investigació, d'adquisició de tècniques per millorar la pràctica professional i d'innovació. Mitjançant dos treballs principals, es treballaran conceptes d'identitat, estratègia, creativitat, direcció d'art i comunicació. Els estudiants hauran de treballar els projectes de manera integral des de la concepció del briefing fins a les aplicacions més específiques. Les aplicacions podran variar depenent de les necessitats de cada projecte.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Aprendre a desenvolupar projectes de comunicació i disseny d'una manera professional.
2. Aprofundir en el procés de disseny per donar resposta a un briefing. Alhora, entendre un briefing i saber-lo generar si no existeix.
3. Ser capaçs de justificar i argumentar les decisions pròpies durant el procés per emetre conclusions i reflexions coherents i rellevants.
4. Conèixer, analitzar i ampliar referents de la cultura visual.
5. Ser capaçs de presentar i defensar un projecte de manera oral amb un suport digital optimitzat.
6. Familiaritzar-se amb diferents tipus de projectes i ser capaçs de tenir una visió global.
7. Ampliar la imaginació i la sensibilitat. Millorar l'expressió oral i la capacitat d'argumentació.
8. Desenvolupar la capacitat d'anàlisi i de síntesi i fomentar l'autoco-neixement.

TEMARI BÀSIC

1. Direcció d'art de campanya.
 - El procés de gestió del projecte/client.
 - La recerca de vies conceptuals.
 - La creació de vies creatives i la recerca de referents gràfics.
 - Com generar una campanya amb personalitat i coherent amb el brief entregat.
2. Branding per a restaurant.
 - Com generar un briefing mitjançant diferents tècniques.
 - La recerca de vies conceptuals.
 - Creació del Brand Core de la marca.
 - Creació del Naming de la marca.
 - Creació de vies creatives i recerca de referents gràfics.
 - El disseny de la marca principal. Creació manual bàsic de normes gràfiques.
 - Creació del sistema gràfic visual de la marca per a les aplicacions.
3. Branding + Creixement.
 - Anàlisi del briefing.
 - Recerca de vies conceptuals.
 - Creació de vies creatives i recerca de referents gràfics.
 - Disseny de la marca principal.
 - Creació del sistema gràfic visual de la marca.

6.2.2 ARTS GRÀFIQUES (ECODISSENY)

DESCRIPCIÓ

Revisió de conceptes sobre els processos pels quals la imatge passa d'una forma impresa a un suport (paper, vinil, plàstic, etc.) mitjançant els diferents tipus d'impressió (offset, serigrafia, flexografia, gravat al buit). Un cop s'hagi demostrat el domini del que s'ha après, es farà un nou pas per investigar i treballar nous materials i noves tecnologies o tintes.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Que l'alumnat demostrï posseir els mecanismes apresos per resoldre un problema, capaç d'actuar com a distintiu i ser aplicat en els diferents suports.
2. Aplicar correctament una anàlisi de sostenibilitat sense automatismes i descriure amb detall els diferents materials i processos de producció.

TEMARI BÀSIC

1. Plantejar petits projectes amb nous reptes perquè experimentin noves maneres de produir.
2. Recerca de nous materials i tintes que els ajudin en els seus projectes i futur proper.
3. Anàlisi i deconstrucció de tots els elements que componen un producte d'embalatge, així com la producció i la logística per estudiar-ne l'impacte en el medi ambient.

6.2.3 FOTOGRAFIA II

DESCRIPCIÓ

L'assignatura aprofundeix en el mitjà fotogràfic, ampliant i consolidant els coneixements tècnics i de llenguatge fotogràfic, així com els processos de conceptualització i creació de la fotografia.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Controlar la càmera fotogràfica i els seus complements bàsics objectius i filtres.
2. Dominar les tècniques d'il·luminació d'estudi.
3. Conèixer la història de la fotografia.
4. Tenir capacitat crítica i estètica per elaborar imatges fotogràfiques.

TEMARI BÀSIC

1. La càmera.
 - Control i avaluació de l'exposició amb llum contínua.
 - Profunditat de camp.
 - Representació del moviment.
 - La distància focal i el control de la perspectiva.
2. El plató fotogràfic.
 - El flaix d'estudi.
 - Fotometria amb flaix.
 - Esquemes d'il·luminació.
3. Postproducció fotogràfica.
 - Gestió digital del treball fotogràfic.
 - Revelat digital.
 - Acabat i presentació.
4. Presa d'imatges, el treball de camp.

- Fotografia directa, Street photography, el reportatge documental...
5. La fotografia creativa en el context del disseny.
 - Exposició i desenvolupament d'idees.
 - El projecte fotogràfic.
 6. Tècniques experimentals.
 - Fotografia artística.

6.2.4 TIPOGRAFIA II

DESCRIPCIÓ

Assignatura que permet aprofundir els coneixements tipogràfics relacionats amb el món del disseny tipogràfic i l'edició. D'una banda, s'estudia l'evolució històrica de la tipografia i es formalitza a través d'una publicació impresa i digital adaptada a la realitat actual. De l'altra, s'experimenta amb la creació d'alfabets de retolació: de la micro-tipografia a la tipografia expressiva. Aprentatge d'usos, particions i articulacions de l'espai gràfic. Comprensió de les relacions figura-fons i dels graus de contrastos formals i cromàtics. Ús de graelles i traçats. Aprentatge de les relacions dimensionals entre els signes i els grups de signes. L'assignatura pretén que l'alumnat sigui capaç de dissenyar una tipografia com a resposta als projectes que així ho requereixin.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Capacitat de resoldre gràficament treballs d'edició: estructura, maquetació, jerarquia.
2. Capacitat de dur a terme recerca documental.
3. Capacitat de donar sentit a la inclusió de la il·lustració i en la redacció de peus i textos complementaris.

TEMARI BÀSIC

1. Experimentació tipogràfica.
 - Recerca i documentació.
 - Observació d'alfabets creats per a diferents processos.
 - Definició estilística de l'alfabet a crear. Proposta i procés de creació.
 - L'alfabet: signes alfabètics, signes de puntuació i nombres.
 - Contrast de la seva funcionalitat i naming del nou alfabet.
2. Publicació impresa i digital.
 - Recerca documental i selecció de continguts.
 - Cerca dels formats adequats.
 - Relació text/imatge, la taca, els marges i l'estructura.
 - Proves de tipografia, cossos i interlínies. Jerarquia.

6.2.5 PROJECTES IV

DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura projectual es divideix en dos blocs. El primer, disseny d'interfícies, aborda l'anàlisi i el disseny de l'experiència d'usuari mitjançant el redisseny d'un cas d'ús real i la creació d'una app a partir d'un briefing predefinit. El segon, gràfica impresa, es planteja com un bloc orientat a projectes de gràfica impresa amb una clara vocació interdisciplinària dins de les diferents branques del disseny gràfic (imatge corporativa, editorial, publicitat, senyalètica, etc.) i oberts a tota mena de llenguatges (tipografia, fotografia, il·lustració, etc.).

1. Analitzar i sintetitzar resultats.
2. Aportar propostes de millora de la interfície/experiència d'usuari.
3. Empatitzar i definir: ús de tècniques específiques (creació de persones, benchmark, customer journeys...).
4. Estructurar contingut: arquitectura de la informació.
5. Crear fluxos i processos.
6. Aprofundir en el procés de disseny: wireframes, guia d'estils, design system, mockups i prototipat.
7. Comprendre l'encàrrec i adquirir capacitat de cerca d'informació (anàlisi).
8. Posar en pràctica la capacitat de síntesi i de generació de propostes (assimilar conclusions).
9. Transcriure gràficament els conceptes referencials (formalització).

TEMARI BÀSIC

1. Disseny d'interfícies.
 - Anàlisi gràfic.
 - Creativitat i originalitat en el procés de projectació. Subversió del procés creatiu.
 - Conceptes d'interacció, interfície, disseny de la informació, arquitectura de la informació, usabilitat i la seva avaluació, mètodes àgils de disseny i desenvolupament, disseny col·laboratiu.
 - Desenvolupament pràctic d'interfícies per a diferents formats, dispositius i plataformes.
 - Anàlisi i detecció de problemes i principis d'experiència d'usuari relacionats.
 - Tècniques d'anàlisi i empatització com la creació de persones.
 - Definició de l'arquitectura de la informació d'una app.
 - Procés de disseny: wireframes, guies d'estils/design system i prototipat.
 - Ús de l'eina Figma.
2. Gràfica impresa.

Fase 1. Disseny de la imatge gràfica per a una exposició d'art:

 - Anàlisi (cerca de referents, estudi de la competència i definició del briefing).
 - Valoració de la informació adquirida i desenvolupament de propostes.
 - Proposta definitiva aplicada en un flyer i presentació.

Fase 2. Senyalètica:

 - Lona façana.
 - Banderols.
 - Carteles obres (2 models).
 - Parets sales (3 alçats).

Fase 3. Comunicació:

 - Cartell.
 - Fullet.
 - Premsa (3 formats).
 - Merchandising (3 productes).

6.2.6

GRÀFICA PER A PUBLICITAT

DESCRIPCIÓ

S'aprofundirà en l'eina de treball After Effects aplicada a la creació i aplicació de motion graphics en productes televisius i en la creació de contingut publicitari.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Conèixer els programes informàtics que s'imparteixen a l'assignatura.
2. Identificar les qualitats dels diferents processos creatius i productius, i definir estratègies adequades per a la naturalesa de cada fase.
3. Saber aplicar les tècniques de representació adequades.
4. Idear, dissenyar i implementar un projecte d'infografia.
5. Ser capaç de treballar en equip.

TEMARI BÀSIC

1. Repàs d'eines clau per a motion graphics.
 - Preferències, espai de treball, profunditat de color i canal alpha.
 - Modes de fusió i Track matte.
 - Tipus de capes, màscares i jerarquies.
 - Interpolació temporal per a motion graphics (graph editor, keyframes, guia de moviment).
 - Eina de text per a motion graphics.
 - Composició i animació en espai 2D.
 - Render i còdecs.
2. Capa de forma i màscares avançat.
 - Capa de forma avançat.
 - Rotoscòpia.
 - Paint tool i Clone.
3. Keying i retoc de color.
 - Keying (Keylight).
 - Correcció de color.
 - Temps i remapatge de temps.
4. Tracking avançat i canals 3D.
 - Composició i animació en espai 3D (càmeres, llums i ombres).
 - Tracking avançat amb After Effects.
 - Camera tracking.
 - Stabilize.
5. Composició per a passes 3D.
 - Composició per a passes de 3D i canals 3D.
 - Manera Ray Traced.
 - Introducció Cinema 4D en Ae.
6. Plugins i expressions.
 - Introducció als plugins més famosos.
 - Introducció a les expressions.
7. Anàlisi de continguts audiovisuals.
 - Anàlisi tècnica d'spots, comercials, openings...

DESCRIPCIÓ

L'assignatura introdueix l'alumnat a l'ús d'eines d'intel·ligència artificial generativa aplicades al disseny gràfic i la comunicació visual. S'explo-
raran les possibilitats expressives de la IA en la generació d'imatges,
tipografies, patrons, animacions i continguts híbrids, així com les impli-
cacions ètiques, creatives i professionals del seu ús.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Conèixer les principals plataformes i programes d'IA generativa apli-
cats al disseny gràfic.
2. Identificar els processos creatius en què la IA pot actuar com a eina
de suport o d'innovació.
3. Aplicar tècniques de *prompt engineering* i control de paràmetres
per obtenir resultats coherents amb els objectius d'un projecte.
4. Desenvolupar projectes gràfics que integrin de manera crítica i crea-
tiva la IA generativa.
5. Treballar de manera col·laborativa en la producció i anàlisi de peces
visuals amb IA.

TEMARI BÀSIC

1. Introducció a la IA generativa en disseny.
 - Panorama actual de la IA aplicada a les arts visuals.
 - Diferència entre models de text, imatge, so i vídeo.
 - Usos i límits en l'àmbit del disseny gràfic.
2. Eines i entorns de treball.
 - Plataformes de generació d'imatges (MidJourney, Stable Diffusion, DALL·E, etc.).
 - Interfícies locals i al núvol.
 - Bancs de recursos i fluxos de treball amb programari de disseny tra-
dicional (Photoshop, Illustrator, After Effects).
3. Tècniques de *prompt engineering*.
 - Llenguatge visual i construcció de prompts.
 - Paràmetres avançats per controlar estil, composició i variacions.
 - Ús de referències visuals i inputs propis (imatges, tipografies, esbos-
sos).
4. Estils, estètica i tendències en IA generativa.
 - Simulació de tècniques artístiques i estils gràfics.
 - Generació de textures, patrons i tipografia experimental.
 - Estudi de casos aplicats a *branding*, editorial i publicitat.
5. Animació i contingut audiovisual amb IA.
 - Eines per a la generació de vídeo i *motion graphics*.
 - Integració de la IA en fluxos d'animació.
 - Exemples de narratives audiovisuals híbrides.
6. Postproducció i edició de resultats.
 - Curació i selecció d'*outputs*.
 - Edició, retoc i composició amb programari gràfic.
 - Tècniques de mescla entre treball manual i generatiu.
7. Implicacions ètiques i professionals.
 - Originalitat, creativitat i rol del dissenyador en l'era de la IA.
 - Debats actuals sobre ètica i futur professional.
8. Projecte final d'aplicació.
 - Desenvolupament d'una peça gràfica amb IA generativa.
 - Documentació del procés creatiu.
 - Presentació i anàlisi crítica dels resultats.

DESCRIPCIÓ

L'assignatura introdueix l'alumnat en l'anàlisi, disseny i producció d'in-
fografies i visualitzacions de dades com a eines de comunicació visual.
S'estudien els seus antecedents històrics, fonaments teòrics i principis
de disseny de la informació, alhora que s'exploren metodologies de
treball, tipologies gràfiques i noves narratives interactives i transmèdia.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Conèixer els grans referents i familiaritzar-se amb les últimes tendèn-
cies en infografia i visualització de dades.
2. Desenvolupar una base teòrica i analítica per projectar qualsevol ti-
pus d'infografia o dataviz.
3. Aplicar principis de disseny de la informació, codificació i narrativa
visual.
4. Dominar metodologies iteratives de treball per ordenar, jerarquitzar i
sintetitzar informació.
5. Avaluar i seleccionar la tipologia infogràfica més adequada segons el
context i l'objectiu comunicatiu.
6. Assumir criteris formals de bones pràctiques en la síntesi redaccio-
nal i visual.
7. Conèixer i manejar eines digitals, tecnologies i recursos gràfics per a
la creació d'infografies i dataviz.
8. Ser capaç de desenvolupar projectes transversals en diferents plata-
formes i nivells d'interacció.

TEMARI BÀSIC

1. Introducció i primers principis.
 - Gènesi i evolució històrica de la visualització de dades.
 - Fonaments del disseny de la informació: percepció, codificació visual,
esquematització i objectius comunicatius.
 - Documentació, recerca, anàlisi estadística i responsabilitat en el trac-
tament de dades.
 - Estudi de referents clàssics i anàlisi de casos pràctics.
2. Conceptes bàsics d'infografia.
 - Elements i estructura fonamental d'una infografia.
 - Ordenació, jerarquització i síntesi de la informació.
 - Color, recursos visuals i convencions gràfiques.
 - Tipologies de representació: estàtiques, interactives, explicatives i ex-
ploratòries.
 - Cartografia aplicada i codis visuals.
 - Estudi d'eines en línia i entorns de programació per a dataviz (Javas-
cript, D3, Python, R).
 - Referents contemporanis i anàlisi crítica d'exemples disruptius.
3. Metodologia i processos de treball.
 - Recerca, contextualització i anàlisi prèvia de la informació.
 - Desenvolupament iteratiu de projectes: pensament visual, storytelling,
esquematització i edició.
 - Creació de llenguatges visuals i redaccionals.
 - Estudi de referents en periodisme de dades i storytelling aplicat.
4. Noves narratives.
 - Narrativa, objectivitat i el paper del factor humà en el dataviz.
 - El dataviz com a eina per a la presa de decisions.
 - Guions lineals, ramificats i narratives scrollytelling.
 - Experiències interactives: *playables* i narratives transmèdia.
 - Estudi i anàlisi de referents en noves narratives visuals.

6.2.9 PACKAGING INDUSTRIAL

DESCRIPCIÓ

Aproximación al complejo mundo del envase, teniendo en cuenta que en la vida profesional, se incide en gran medida en la aplicación gráfica sobre objetos proporcionados por el cliente. En la asignatura se trabajará con unos ejercicios predeterminados, dejando siempre abierta la posibilidad de hacer un trabajo real, para dar respuesta a los convenios de colaboración de la Escuela con empresas colaboradoras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Manejar los conocimientos específicos de esta disciplina gráfica de manera metódica y tengan aptitudes para interpretar y resolver problemas singulares en el ámbito profesional.
2. Desarrollar las habilidades de aprendizaje necesarias para poder aplicarlos en trabajos de la disciplina de Packaging con buen criterio y coherencia en su desarrollo.
3. Demostrar la capacidad de interpretar encargos reales de manera que la respuesta conceptual y formal responda a las necesidades reales de la empresa que formula el encargo.
4. Transmitir proyectos a un público especializado o no, de manera elocuente, entendiendo por elocuencia la “facultad de hablar o escribir de manera eficaz para persuadir y convencer.”

TEMARIO BÁSICO

1. Introducción al Univers Pack. Investigación que culmina con una Propuesta de Producto.
2. Interpretación de un Encargo de Empresa con Briefing Real. Interacción con el Cliente.
3. El packaging visto desde diferentes ópticas. Realidad e ironía.
4. El Sistema Gráfico aplicado a una Línea de Productos. Estructura e Identidad.

6.3

6.3.1

MENCIÓ MODA - TERCER CURS

PROJECTES DE DISSENY TÈXTEL

DESCRIPCIÓ

L'assignatura aborda el disseny de peces en denim en el segon quadrimestre, i el disseny de moda esportiva, la sastreria o la pell (a escollir per l'alumne) en el primer quadrimestre. Cada una d'aquestes especialitats segueix uns patrons i un tipus d'acabats específics.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Aplicar la metodologia per elaborar un projecte de disseny des de la seva concepció inicial com a idea fins a la materialització final.
2. Integrar els continguts apresos en altres matèries en un projecte.
3. Dominar la metodologia de la projectació.
4. Controlar la viabilitat del projecte.
5. Tenir en compte criteris d'usabilitat, sostenibilitat i respecte a la diferència.

TEMARI BàSIC

1r Quadrimestre (a escollir): Sastreria.

1. Tipologia d'acabats i característiques específiques aplicades en el disseny de la peça.
2. Peces de sastreria per a qualsevol gènere.
3. Projecte.
 - 3.1. Creació del concepte.
 - Investigació de mercat.
 - Estudi de públics objectiu.
 - Investigació d'innovacions possibles.
 - 3.2. Disseny i desenvolupament de les peces de la col·lecció.
 - Elecció de materials.
 - Estudi de siluetes.
 - Patrons.
 - Confecció.
 - Estampats.
 - 3.3. Desenvolupament de la marca.
 - Entorn gràfic.
 - Fotografia.
 - Comunicació.

1r Quadrimestre (a escollir): Pell.

1. Fase Teòrica: Conèixer de manera real i tangible “la pell” com a matèria principal, la seva estructura, procedències animals, qualitats i característiques. Estudi de processos ornamentals i mètodes de curtir ecològics i sostenibles. Diferenciar qualitats de pell i comparar-les amb els substitutius sintètics en termes de sostenibilitat. Conèixer unitats de mesura, tècniques de tall i acabats propis del material.
2. Fase Projectual.
 - Dimensions / Particions.
 - Estructures geomètriques / anatòmiques.
 - Estructures reticulars.
 - Estructures en forma de tira.

1r Quadrimestre (a escollir): Moda esportiva.

1. Moda esportiva: disseny de col·leccions per a l'entorn esportiu.
2. Funcionalitat basada en l'activitat física.
3. Branding associat a aquesta tipologia de producte.
4. Característiques i factors condicionants de l'esport amb l'ús de materials específics, formes i acabats.

2n Quadrimestre: Denim

1. Història del denim.
2. Estudi i anàlisi del clàssic pantaló de 5 butxaques.
3. Fittings i patrons.
4. Elaboració de fitxes tècniques.
5. Tractament i acabats.
6. Discurs estètic en una col·lecció Denim.
7. Branding i enfocament comercial.

6.3.2 INFORMÀTICA TÈXIL I: IA

DESCRIPCIÓ

El domini de les eines informàtiques orientades al Disseny de Moda és imprescindible en la Indústria del sector. A través d'aquestes aplicacions, dissenyadores i dissenyadors poden comunicar informació en cada etapa del disseny, la producció i la comercialització d'una col·lecció de moda. Aquesta assignatura dota l'alumnat de recursos per aprendre a dissenyar i desenvolupar els seus projectes de manera professional i eficient. La matèria es divideix en dos quadrimestres amb contingut ben diferenciat:

- El primer quadrimestre està orientat a conèixer l'eina CLO 3D, una plataforma avançada de disseny de moda en 3D que permet a dissenyadors i dissenyadores integrar de manera eficient tot el procés de creació i gestió. Amb CLO3D, es visualitzen les peces de manera virtual, gràcies a la seva tecnologia de simulació d'última generació. Això proporciona una representació realista de les peces i col·leccions en menys temps i amb un cost significativament menor en comparació amb els mètodes tradicionals.
- En el segon quadrimestre, treballem amb Intel·ligència Artificial generativa aplicada al disseny de moda. A partir de l'ús de Fermat com a plataforma, desenvoluparem un concepte inicial que es transformarà en una col·lecció de roba amb l'ús de la IA. Durant el desenvolupament de la nostra proposta creativa, utilitzarem materials com el denim o el teixit de calada, incorporarem estampats i experimentarem amb diferents tècniques creatives.

TEMARI BÀSIC

Primer quadrimestre:

1. Desenvolupament de tres projectes de volum amb l'objectiu d'explorar les diverses possibilitats que ens ofereix el programa CLO 3D.
2. Generar dissenys virtuals de les peces escollides a l'assignatura de projectes.
3. Realitzar peces totalment realistes amb tot tipus de detalls.

Segon quadrimestre:

4. Concepte i idea de col·lecció.
5. Moodboard + Gama de colors.
6. Generació de 10 peces.
7. Disseny d'un estampat posicional i un estampat all-over.
8. Presentació de la col·lecció.
9. Prompt Book.

6.3.3

PATRONATGE I CONFECCIÓ

DESCRIPCIÓ

Estudi del comportament, virtuts i limitacions dels materials perquè puguin ser utilitzats correctament. Processos de fabricació de diferents materials i possibles aplicacions en productes. Profundització en els processos tècnics per al desenvolupament de peces segons les dificultats que presenti cada cas, creant-se en cada pràctica un obstacle més gran que obligui l'alumnat a experimentar, aconseguint avançar en l'aprenentatge.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Que l'alumnat hagi demostrat posseir i comprendre coneixements en l'àrea d'estudi.
2. Que l'alumnat sàpiga aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una manera professional i que posseeixi les competències que solen demostrar-se mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes.
3. Que l'alumnat, havent adquirit els coneixements bàsics tècnics i creatius, aprofundeixi en les tècniques de transformació per a un major desenvolupament en el concepte de peça i disseny per forma i estructura.
4. Afermar conceptes a través de la metodologia de treball impartida, desenvolupada i guiada.
5. Agilitat de transformació a través d'exercicis pràctics i a través de la investigació i estudi de peces realitzades per altres dissenyadors/es.

TEMARI BÀSIC

1. Llenceria.
2. Peça de llenceria, foto.
3. Peces de llenceria.
4. Peces de col·lecció d'home.

6.3.4

TINTS I ACABATS

DESCRIPCIÓ

Adquirir coneixements de diferents tècniques de tints i acabats. Experimentar amb elles i utilitzar-les en els projectes.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Crear estampats a partir d'un concepte.
2. Adaptar-se a les noves tendències d'estampats.
3. Crear fitxa tècnica dels estampats.
4. Experimentar totes les tècniques per utilitzar-les en els projectes.

TEMARI BÀSIC

1. Tint (naturals i sintètics).
2. Reserva (Tie-dye / shibori).
3. Batik.
4. Termofixat.
5. Desgastat i decoloració.
6. Serigrafia.
7. Segell / tampó.
8. Vinil.
9. Sublimació.

6.3.5 HISTÒRIA DEL TEIXIT I DEL VESTIT

DESCRIPCIÓ

Història de la moda des de l'antiguitat fins a la creació de l'alta costura al segle XIX. Aspectes estètics, sociològics, culturals i antropològics. El fenomen de la necessitat de cobriment (indumentària), entès com a reflex dels canvis socials, tècnics, polítics, econòmics i culturals, serà la pauta o “síntoma” per mitjà del qual coneixerem un moment històric determinat, intentant deduir l’“ètica” des de l’“estètica”. La idea de base és no perdre de vista que la moda és un fenomen paral·lel a la vida i que el seu èxit depèn de la capacitat de captar els canvis i sincronitzar-s’hi. Es tracta, per tant, d’un fenomen viu.

OBJECTIUS D’APRENENTATGE

1. Coneixement de la història i la cultura de la moda com a disciplina.
2. Coneixement dels diferents períodes de la història de la moda a Occident, les seves característiques estètiques, estilístiques, sociològiques, simbòliques i els materials en què es realitzaven les peces.
3. Capacitat d’entendre la moda com a expressió humana i de situar les diferents siluetes en l’espai i el temps.
4. Coneixement dels diferents relats de la moda segons les corrents historiogràfiques de la disciplina.
5. Maduresa i capacitat d’investigació.

TEMARI BÀSIC

1. Introducció: Origen i concepte.
 - Definició del camp d’estudi.
 - Definició del fenomen moda, indumentària i tendència.
 - La moda i les seves funcions: estètica i protectora.
 - La moda com a fenomen distintiu de l’espècie humana juntament amb el llenguatge i la manipulació i capacitat de crear objectes.
 - La moda com a reflex de la societat de cada moment històric. La moda i l’ideal de Bellesa. Claus i canvis de direcció al llarg de la història.
 - Importància de l’evolució tècnica. Teixits i no teixits.
 - Els 4 bàsics: Llana, lli, seda i cotó.
2. Des de l’antiguitat fins al segle XIV.
 - Temes generals.
 - Evolució històrica: teixits i tècniques.
 - La cultura del drapjat: Mesopotàmia, Egipte, Creta, Grècia, Etrúria, Roma.
 - El naixement de la cultura de la costura: la tradició bàrbara, Bizanci i l’Edat Mitjana.
3. Del segle XV al XIX.
 - Temes generals.
 - Evolució històrica: teixits i tècniques.
 - Renaixement, el segle XVI i la influència espanyola, la indumentària barroca i el naixement del vestit burgès, el Rococó o l’era del culte a l’aparença.
4. El segle de la burgesia.
 - Temes generals: la Revolució Francesa, la Restauració, l’estètica burgesa i l’època romàntica, el nou Rococó i l’era victoriana, el segle del cotilló, el gran fenomen de mecanització i industrialització, naixement de l’Alta Costura, la Belle Époque.
 - Evolució històrica: teixits i tècniques.

6.3.6

CONCEPTES DE COL·LECCIÓ

DESCRIPCIÓ

L’assignatura presenta les idees clau que han transformat la moda del segle XX. Aquestes són: Comoditat, la nova Eva, l’estil militar, l’estil esportiu, l’androgenia, l’exotisme, l’estètica del lleig, la deconstrucció, el nou luxe, el retorn als orígens i la tecnologia, el nou home.

OBJECTIUS D’APRENENTATGE

1. Dotar l’alumnat de coneixement en l’àmbit de la cultura de la moda, de manera que, a més dels estils de les dècades, dels dissenyadors i de les peces clau que apareixen al llarg del segle XX i XXI, també coneguin els fotògrafs, il·lustradors, estilistes i editors, entre altres professionals, així com els temples de la cultura de la moda creats al segle XX.
2. Treballar la disciplina des d’una perspectiva que permeti entendre la moda com a fenomen cultural que sorgeix en determinats contextos en què els catalitzadors estètics són dissenyadors, creadors, estilistes i moviments contraculturals.
3. Diferenciació entre moda, indumentària i tendències. Presentació de la franja cronològica (un segle, dues dècades i una tercera dècada iniciant-se) i la seva dinàmica diferent respecte al discurs històric general.
4. Relació amb el medi social, econòmic, artístic i de pensament.
5. Principals estils al llarg de les dècades, tècniques i materials. Coneixement de les seves aportacions a la història de la moda.
6. Reflexió sobre les diferents corrents i estilemes i el seu paper com a reflex de la realitat. La importància de la contracultura en l’emergència d’un sentit estètic que, posant en qüestió el passat, obre nous espais d’exploració i creativitat.

TEMARI BÀSIC

1. Definició del camp d’estudi.
 - El segle XX o el segle de les dècades. Un nou estil cada 10 anys?
2. Els grans impulsors del canvi / agents transformadors.
 - La comoditat com a element transformador de la moda; necessitat / inspiració.
 - La nova Eva.
 - El segle de la velocitat. L’acceleració dels canvis en moda; informació / transformació.
 - El cinema com a mirall i difusor de la moda.
 - El segle dels mass media.
 - L’estètica del lleig / la nova concepció de la bellesa. Surrealisme, revolució punk i contracultura.
 - Moda per a tothom. El segle de la democratització de la moda. La tecnologia ho va fer possible / Alta costura-RTW-PAP-moda ràpida.
 - «La llei del carrer com a inspiració» (modernitat i postmodernitat).
 - «La llei del carrer com a estratègia de venda» (el desencís): Hipermodernitat.
 - La deconstrucció, o l’estètica de la postmodernitat. Mestissatge. Reciclatge i altres estètiques frontereres. La descontextualització o l’inici d’una nova via de creació en moda.
 - El nou luxe. La renovació de les firmes del grup LVMH. La democratització del luxe. El naixement del mastige.
 - El retorn als orígens i la tecnologia com a grans fonts d’inspiració. Sostenibilitat versus Hip Technology.
 - La nova masculinitat.

DESCRIPCIÓ

Visió general del procés tèxtil, partint de diferents tipus de fibres ja conegudes, fins a l'obtenció final dels teixits de llana, passant pels processos de filatura i preparació per al teixit. Coneixement dels principals teixits utilitzats en la indumentària, així com la seva anàlisi per completar una fitxa tècnica bàsica.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Distingir les matèries que componen els teixits i la influència que tenen en les propietats finals dels teixits.
2. Conèixer el procés de filatura i les característiques dels fils obtinguts amb les diferents tecnologies. Implicacions en costos i qualitats de cadascuna.
3. Conèixer el procés de teixidura de plana per entendre'n la complexitat i les implicacions que això té en els lead times de producció i en els costos dels teixits. Practicar el procés de teixidura en teler manual.
4. Ser capaçs de fer una anàlisi tècnica bàsica dels teixits de plana per conèixer-ne les característiques més importants.
5. Conèixer els fonaments i tècniques d'estampació, tintura i acabats. Restriccions, propietats, aportacions, dificultats tècniques i implicacions en costos i temps de producció.
6. Confeccionar el propi book de teixits que permeti conèixer les denominacions dels principals teixits, els seus orígens i característiques i els usos més habituals en el món de la moda.

TEMARI BÀSIC

1. Distingir teixits de plana i punt. Distingir teixits estampats, brodats, jacquards.
2. Filatura.
 - Procés de preparació per a la filatura.
 - Procés de filatura.
 - Procés de filaments continus.
 - Fils especials, fantasies, elastòmers.
 - Fils de diverses capes (retorçats).
 - Propietats i qualitat dels fils.
 - Numeració / Títol.
3. Teixits de plana.
 - Procés de preparació per a la teixidura.
 - Tecnologia, formació del teixit. Màquines de teixir, parts del teler i sistemes d'inserció de trama.
 - Formació de la calada. Màquines de llisos i jacquard.
 - Preparació per a la teixidura: ordit i encolat.
 - Lligats bàsics (anàlisi de mostres).
 - Diferents tipus de teixits; matèries, noms, usos, identificació (anàlisi de mostres físiques).
4. Tècniques d'estampació industrial.
 - Tècniques d'estampació de teixits.
 - Tècniques d'estampació discontinua, peces tallades o peça confeccionada: sistemes de pantalla, transferència, sublimació...
5. Tintura i acabats de teixits.
 - Procés de descruat, blanquejat i tintura de teixits. Colorants i tipus de màquines més adequades. Implicacions en temps de producció, costos i sostenibilitat.
 - Tipus d'acabats més bàsics, químics i mecànics.
6. Book de Teixits: A confeccionar individualment per cada alumne/a.

DESCRIPCIÓ

L'assignatura té com a objectiu orientar la definició del perfil professional de l'alumne i facilitar la realització del seu portafolis personal, entès com un projecte que mostra el seu desenvolupament formatiu i serveix com a instrument per poder presentar-se professionalment. Identificarem i analitzarem diferents tipus de presentacions de portafolis per reconèixer les característiques generalment associades a aquests i aplicar-les al desenvolupament del nostre propi portafolis. L'alumnat dissenyarà el seu portafolis personal utilitzant eines digitals com ara Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign i plataformes específiques de publicació de contingut en línia.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. L'alumnat aprendrà a seleccionar, organitzar, justificar i presentar els seus projectes de disseny de cara a l'elaboració del seu book analògic (imprès) i digital.
2. L'alumnat adquirirà habilitats de comunicació davant de la resta de la classe, per ser capaç de presentar el seu portafolis a un client o reclutador.
3. L'alumnat serà capaç d'editar fotografies, escriure textos, dissenyar maquetes, editar un lloc web i maquetar un document.
4. L'alumnat serà capaç de dissenyar el seu portafolis personal utilitzant eines digitals locals com Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign i plataformes específiques de publicació de contingut en línia.

TEMARI BÀSIC

1. Anàlisi de referents.
2. Selecció de treballs.
3. Eines d'edició i maquetació.
4. Plataformes específiques de publicació de contingut en línia.
5. Creació i publicació del portafolis personal.

6.4

6.4.1

MENCIÓ MODA - QUART CURS

PROJECTES DE MODA I

DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura se centra en el desenvolupament de col·leccions a partir del teixit de calada i de punt.

· Calada: es planteja com un banc de proves de diferents processos creatius enfocats sota la pròpia temàtica del Treball Final de Grau. Una recerca personal de nous camins que seran els inicis de la investigació. Desenvolupament de col·leccions “comercials” a partir de les idees experimentals assolides.

· Tricotosa: es treballarà amb diferents tècniques i temes perquè l'alumnat pugui aprendre a experimentar i dissenyar una peça de punt a partir d'un concepte concret. Aplicant i utilitzant diverses tècniques i temes com a base per aplicar i ampliar la creativitat.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Ser capaços d'aplicar nous processos creatius la metodologia dels quals obliga a partir d'idees pròpies per construir el llenguatge.
2. Experimentar sense apego al resultat.
3. Aprendre a sintetitzar les idees de les peces d'imatge i traslladar-les a una col·lecció de peces més “comercials”.
4. Iniciar un projecte que pugui ser la llavor del Treball Final de Grau.
5. Ser conscients de la importància de la sostenibilitat en la moda.
6. Saber treballar i utilitzar materials inusuals per crear un accessori.
7. Saber com aplicar estructures de punt com calats, desagujats i malla escorrida en peces de punt.
8. Ser capaços de transformar una superfície a partir de brodats, repunts, pintura, estampat, etc.
9. Ser capaços de donar volum a una peça a partir d'afegir parts de punt o de ganxet.
10. Dominar les varietats dels començaments i acabats de peces de punt.
11. Comprendre i aplicar el punt fet a mà.
12. Dominar l'estructura principal d'una col·lecció de punt tricotosa.
13. Ser capaços de treballar sobre un maniquí per crear una peça.
14. Ser capaços de combinar diferents estructures en la mateixa peça per crear volum o transparències.
15. Expressar idees i creativitat en un sketchbook.
16. Ser capaços de teixir diferents estructures de punt a mà i en màquines de gènere de punt.
17. Saber realitzar il·lustracions de moda en punt tricotosa.
18. Saber realitzar una fitxa tècnica amb tota la informació específica d'una peça de punt i les seves mides (en castellà i anglès).

TEMARI BÀSIC

1. Desenvolupament de col·lecció a partir de la realització d'un propi teixit utilitzant tots els materials que la casa Pronovias ha proporcionat; teixits, aplics, brodats, etc. Aplicació a col·leccions “comercials” inspirades en la temàtica del TFG.
2. A partir del modelatge, incrustació i ensamblatge desenvolupar esbossos, collage i dissenys propis inspirats en la temàtica del TFG.
3. Unificació d'ambdós projectes. Look final. Shooting.

6.4.2

MATERIALS I TECNOLOGIA III

DESCRIPCIÓ

L'assignatura pretén establir la metodologia perquè l'alumnat pugui identificar i resoldre problemes en el desenvolupament de cada projecte. Aconseguir els requisits establerts en cada col·lecció de moda, analitzar i interpretar resultats. Coneixements de materials tecnològics. Concepte de volum per entendre el procés de patronatge com a element biplà a element tridimensional i coneixement de la tècnica per realitzar volums sobre maniquins. Tècniques i trucs de confecció en funció del volum i del teixit. Apartat fitxa tècnica: assegurar la qualitat de les peces. Especificacions tècniques del producte, procediments i indicacions per al control de qualitat i seguiment de producció de les peces. Espais de treball amb proveïdors i fabricants per assegurar el desenvolupament i els estàndards de qualitat.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Aplicar els coneixements al treball de forma professional mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes.
2. Aprofundir en les tècniques de transformació per a un major desenvolupament en el concepte de peça i disseny per forma i estructura.
3. Reforçar els conceptes a través de la metodologia de treball impartida, desenvolupada i guiada.
4. Agilitat de transformació a través d'exercicis pràctics i la recerca i estudi de peces realitzades per altres dissenyadors/es. Recerca en la forma vinculada a la matèria.
5. Gestió de la qualitat del producte.
6. Transversalitat del concepte de qualitat.
7. Entendre les sinergies interdepartamentals relacionades amb la qualitat.
8. Recursos i eines per a la gestió de la qualitat del producte.

TEMARI BÀSIC

1. Peça de col·lecció: foto.
2. Peces de Projectes de Moda I.
3. Apartat fitxa tècnica:
 - Introducció a la gestió de la qualitat.
 - Gestió de la qualitat en la cadena de subministrament.
 - Transversalitat i sinergies en la gestió del control de qualitat.

6.4.3

MODA S.XX ESTILISME I FOTOGRAFIA DE MODA

DESCRIPCIÓ

Recorregut pel segle XX a través dels principals dissenyadors que han marcat les dècades i la història de la moda. Aproximació al fenomen de la moda en relació amb el medi social, econòmic, artístic i de pensament. La matèria es recolza en la sociologia, l'antropologia, la semiòtica i la història de l'art, entenent el fenomen de la moda com un tot i fent una reflexió sobre el context.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Dotar l'alumnat de coneixement en l'àmbit de la cultura de moda, de manera que, a més dels estils de les dècades, dels dissenyadors i de les peces clau que apareixen al llarg del segle XX i XXI, també conegui els fotògrafs, il·lustradors, estilistes i editors, així com els temples de la cultura de moda creats al segle XX.
2. Treballar la disciplina des d'una perspectiva que permeti a l'alumnat

entendre la moda com a fenomen cultural que sorgeix en determinats contextos en què els catalitzadors estètics són els dissenyadors, creadors, estilistes i fenòmens contraculturals.

3. Coneixement dels principals autors (dissenyadors) dels segles XX i XXI, aquells que han marcat un estil, una època i han deixat empremta en el relat de la moda dels darrers temps.

4. Coneixement de la seva biografia (com a base explicativa del seu desenvolupament com a creador i de la seva estètica), estil i principals aportacions a la moda.

5. Els dissenyadors convertits en marca s'explicaran des dels inicis de la seva història fins als nostres dies amb els diferents directors creatius i dissenyadors que han passat pels seus equips.

TEMARI BÀSIC

1. El segle dels dissenyadors. Per primera vegada la moda es pronuncia amb noms i cognoms. Principals dissenyadors i les seves aportacions a la història de la moda al llarg de les dècades.

2. Dissenyadors clau:

· Anys 10: Poiret i Mariano Fortuny.

· Anys 20 / 30: Chanel, Vionnet, Lanvin, Madame Grés.

· Anys 40 / 50: Balenciaga, Schiaparelli i Dior.

· Anys 60: Courrèges, Cardin, Rabanne, Mary Quant.

· Anys 70: Yves Saint Laurent, Halston.

· Anys 80: Mugler, Montana, Versace, Armani, Donna Karan, Calvin Klein, Jean Paul Gaultier, l'escola japonesa (Kenzo, Miyake, Yamamoto, Rei Kawakubo).

· Anys 90 / 2000: L'escola d'Anvers (Margiela, Ann Demeulemestere, Dries Van Noten), l'escola anglesa (Vivienne Westwood, John Galiano, Alexander McQueen, Hussein Chalayan, Gareth Pugh). El minimalisme. El nou home.

· 2000/2021: La poètica tecnològica: Iris van Herpen. La segona vida de les coses (Upcycling): Marine Serré, Collina Strada, Vode. The New Black: Telfar Clemens, Pyer Moss, Virgil Abloh, House of Aama.

6.4.4 PROJECTES DE MODA II

DESCRIPCIÓ

L'assignatura aborda el disseny des de l'enfocament d'un producte concret basat en la llenceria-bany, la moda infantil o el calçat, a escollir per l'alumne. Cadascuna d'aquestes especialitats segueix uns patrons i un tipus d'acabats específics.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Assimilació de conceptes bàsics i llenguatge per al disseny de cada especialitat.

2. Aprendre a treballar en relació amb el cos.

3. Estudiar l'anatomia de les peces, des d'un punt de vista tècnic i creatiu.

4. Adquirir una metodologia creativa i ser capaç de dur-la a terme.

5. Desenvolupar eines de documentació, investigació i anàlisi de referents com a part del procés creatiu.

6. Haver desenvolupat aquelles habilitats crítiques necessàries per emprendre projectes posteriors amb un alt grau d'autonomia.

TEMARI BÀSIC

Llenceria-Bany:

1. Introducció al món de l'encaix i el brodat. Realització i desenvolupament d'una col·lecció de roba íntima i llenceria amb el seu prototip corresponent.

2. Introducció a les peces de bany amb els seus complements i accessoris. Creació d'una cadena: estudi de l'espai, target, marca, col·lecció, etc. Realització i desenvolupament d'una col·lecció de peces de bany amb els seus prototips corresponents.

3. Introducció a les col·leccions càpsula en el món de la llenceria. Realització i desenvolupament d'una col·lecció de roba íntima i llenceria amb els seus complements i accessoris, amb els seus prototips corresponents.

Moda infantil:

1. Disseny de col·leccions enfocades a un target infantil.

2. Estudi de temàtiques, colors, gràfica i detalls associats a aquest producte.

3. Diferències de proporcions respecte a un cos adult entre altres especificitats.

4. Materials permesos i prohibits en funció de l'edat. Usabilitat.

Calçat:

1. Deconstrucció d'un calçat / Upcycling.

2. Patronatge.

3. Aparellat.

4. Photoshop.

5. Illustrator.

6. Rhinoceros/Solidworks.

7. Làser.

8. Impressió 3D (tall, gravat).

9. Biomaterials (bioplàstics, bio-pells).

10. Disseny en realitat virtual.

6.4.5 INFORMÀTICA TÈXIL II (COMUNICACIÓ DE MODA)

DESCRIPCIÓ

L'assignatura planteja una aproximació a les noves eines digitals i canals per comunicar marques i projectes de moda. Els estudiants generen els seus propis discursos a nivell d'estilisme per ser publicats a les xarxes socials i mitjans digitals.

TEMARI BÀSIC

Creació de campanyes de moda centrades en l'elaboració d'una imatge, que té en compte des de l'estilisme i la fotografia editorial fins a la utilització de diferents plataformes de difusió (desfilada, Instagram,

DESCRIPCIÓ

Conèixer els sectors i l'ús de teixits tècnics / intel·ligents, analitzar-los i manipular-los. Crear teixits propis.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Coneixements de teixits tècnics.
2. Coneixements de diferents acabats.
3. Anàlisi de tendències.
4. Recerca de noves idees.
5. Experimentació, creació de mostres.

TEMARI BÀSIC

1. Impermeable.
2. Doble cara.
3. DENIM 3D.
4. Vinil fotosensible.
5. Pintura fosforescent.
6. Pintura conductora.

DESCRIPCIÓ

Anàlisi de diferents productes preestablerts amb diferents particularitats industrials on es mostraran diverses problemàtiques: normatives d'estanqueïtat, normatives elèctriques, propietats mecàniques, processos productius, acabats superficials, anàlisi de toleràncies i ajustos, acotació de croquis de conjunt i desglossament per a la seva correcta fabricació. Es realitzarà un estudi dels elements i les seves funcions mecàniques dins de cada conjunt. Anàlisi i reflexió de conceptes de logística, compres i producció.

TEMARI BÀSIC

1. Les propietats físiques de l'objecte.
2. Relació entre peces, necessitats físiques entre elles.
3. Valoració de la resistència de cada peça d'un objecte.
4. Ergonomia i accessibilitat.
5. Conceptes d'estanqueïtat.
6. Rodaments i ajustos.
7. Mecanismes simples en objectes d'ús quotidià.
8. Moviments intuïtius d'ús.
9. Lectura de funcionament a través de formes, colors i materials.

DESCRIPCIÓ

Adquirir els coneixements bàsics del programari Rhinoceros per poder modelar projectes de productes de complexitat baixa/mitjana. I posteriorment renderitzar amb el motor de render natiu de Rhinoceros.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Coneixement de l'entorn i la interfície de Rhinoceros.
2. Creació de geometria 2D.
3. Eines bàsiques de generació de geometria 3D.
4. Eines intermèdies de generació de geometria 3D.
5. Posicionament en plans de treball avançats.
6. Creació de materials a Rhinoceros.
7. Mapatge de textures/etiquetes a Rhinoceros.
8. Configuració de renderització a Rhinoceros.

TEMARI BÀSIC

1. Entorn i interfície de Rhinoceros.
2. Creació de geometria bàsica i intermèdia 2D-3D.
3. Edició de geometria 2D-3D.
4. Il·luminació per a renderització.
5. Creació/modificació de materials.
6. Mapatge bàsic.
7. Configuració fonamental de renderització.

DESCRIPCIÓ

Interrelació i aplicació dels coneixements i tècniques de l'ergonomia en el projecte de disseny de producte. Delimita els respectius dominis ontològics, introdueix l'obtenció i la instrumentació de les dades ergonòmiques, i defineix una metodologia operativa a aplicar en els projectes de disseny.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Adquirir coneixements sobre el cos humà des d'una perspectiva àmplia.
2. Saber argumentar les necessitats humanes respecte a un producte, espai o servei.
3. Adquirir coneixements per la mesura dimensional.
4. Conèixer protocols ergonòmics i d'usabilitat.
5. Adquirir consciència de la dificultat inherent de tot projecte on el subjecte humà és el centre i beneficiari dels resultats, com per exemple el disseny que es defineix a si mateix com a disseny centrat en l'usuari.
6. Conèixer i assimilar els coneixements, mètodes i procediments del disseny i l'ergonomia que fan possible un disseny centrat en l'usuari.

TEMARI BÀSIC

1. Antropometria.
2. Bloc persona.
 - Sistema esquelètic i muscular / postura.
 - Sistema cardiovascular i metabòlic / esforç físic i biomecànica.
 - Sistema neurològic i òrgans sensorials / esforç mental i cognició.
3. Bloc entorn.
 - Aire, respiració, climatització.
 - Llum, visió, il·luminació.
 - So, audició, acústica.
4. Sistema Persona / Màquina.
5. Ergonomia de la mà i les eines.
6. Usabilitat.

DESCRIPCIÓ

Assignatura projectual destinada a adquirir els coneixements bàsics per al disseny de petits electrodomèstics i els seus suports. L'aparició de noves petites tecnologies elèctriques a inicis del segle XX va facilitar l'entrada dels petits electrodomèstics a les societats del primer món. A partir d'aquest canvi, el petit electrodomèstic va revolucionar la manera de concebre el disseny dels objectes personals i familiars. Va potenciar, a més, l'ús del plàstic per a l'elaboració de carcasses autoportants i xassís en els productes industrials. El domini dels seus paràmetres de disseny engloba el coneixement de tots els principis troncal del disseny.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Adquirir totes les competències vinculades directament amb el disseny de petits electrodomèstics. Entendre la seva relació amb els fonaments més estrictes del disseny pel que fa a productivitat, funcionalitat i ús.
2. Practicar en l'elaboració de carcasses i elements autoportants vinculats a la injecció de plàstics.

TEMARI BÀSIC

1. Història del petit electrodomèstic i context social.
2. Ergonomia i antropometria.
3. Semiòtica.
4. Funcionalitat.
5. Ús.
6. Usuari.
7. Materials i tecnologia.
8. Producció.

DESCRIPCIÓ

L'assignatura tracta conceptes de fabricació de maquetes, tipologies i funcions: maquetes de volum, maquetes estàtiques. Estudi i resolució de volums, control dels materials més habituals i de fàcil adquisició segons la forma i els resultats desitjats, fins a arribar a representacions físiques formals reals. Utilització d'eines típiques per a l'elaboració de formes. Motlles per a reproduccions múltiples.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Conèixer el material com a base per a l'execució de qualsevol projecte de disseny de producte.
2. Conèixer els diferents processos per donar forma al material.
3. Conèixer les diferents estratègies per afrontar una maqueta o prototip: prendre mides, proporcionar volum, aconseguir formes complexes, donar acabats.
4. Entendre la maqueta i el prototip com una eina més dins del procés metodològic d'un projecte.
5. Ser resolutiu i eficaç.
6. Ser organitzat i metòdic.
7. Ser polít i detallista.

TEMARI BÀSIC

1. La maqueta com a model tridimensional.
2. Pràctiques amb materials i els seus acabats.
3. Maquetes conceptuals, d'estudi i de presentació.
4. Termoconformacions.
5. Tornejats.
6. Motlles de silicona.
7. Assistència en el projecte.

6.5.6 PRODUCTE: ANÀLISI DE PROJECTES (FOOD DESIGN)

DESCRIPCIÓ

El Food Design és una nova línia interdisciplinària que suma la metodologia projectual del disseny, al costat de la creativitat aplicada a la creació de nous conceptes destinats al sector de la gastronomia. En l'assignatura es definiran els aspectes bàsics del que és i no és Food Design, donant peu a debat. Es presentaran els principis generals del disseny, processos creatius i tècnics, així com referents del passat, pioners del "Food Design", evolució, les tendències actuals i els màxims exponents de la disciplina. S'analitzarà un producte real, desglossant tot el seu contingut, forma i evolució, i per mitjà de la metodologia del Food Design es generaran nous conceptes de productes. Es desenvoluparan les propostes definides en la fase de formalització i s'executaran i presentaran les propostes definitives.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Aprendre què és el food design i la seva metodologia.
2. Analitzar i conèixer diferents projectes de food designers.
3. Reflexionar i obrir noves vies de treball dins del sector de l'alimentació.
4. Generar nous conceptes de productes en food design.

6.5.7 BOOK I PRESENTACIÓ DE PROJECTES

DESCRIPCIÓ

L'assignatura té com a objectiu orientar la definició del perfil professional de l'alumne i facilitar la realització del seu portafolis personal, entès com un projecte que mostra el seu desenvolupament formatiu i serveix com a instrument per poder presentar-se professionalment. Identificarem i analitzarem diferents tipus de presentacions de portafolis per reconèixer les característiques generalment associades a aquests i aplicar-les al desenvolupament del nostre propi portafolis. L'alumnat dissenyarà el seu portafolis personal utilitzant eines digitals com ara Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign i plataformes específiques de publicació de contingut en línia.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. L'alumnat aprendrà a seleccionar, organitzar, justificar i presentar els seus projectes de disseny de cara a l'elaboració del seu book analògic (imprès) i digital.
2. L'alumnat adquirirà habilitats de comunicació davant de la resta de la classe, per ser capaç de presentar el seu portafolis a un client o reclutador.
3. L'alumnat serà capaç d'editar fotografies, escriure textos, dissenyar maquetes, editar un lloc web i maquetar un document.
4. L'alumnat serà capaç de dissenyar el seu portafolis personal utilitzant eines digitals locals com Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign i plataformes específiques de publicació de contingut en línia.

TEMARI BÀSIC

1. Anàlisi de referents.
2. Selecció de treballs.
3. Eines d'edició i maquetació.
4. Plataformes específiques de publicació de contingut en línia.
5. Creació i publicació del portafolis personal.

6.5.8 BIÒNICA

DESCRIPCIÓ

L'assignatura de Biònica té com a objectiu introduir l'alumnat en els principis fonamentals de la biònica i la biomimètica, disciplines que analitzen i interpreten els mecanismes, estructures i estratègies de la natura per transferir-los al camp del disseny de producte. La matèria combina una base teòrica de coneixements científics i tècnics amb una dimensió pràctica i projectual, en què l'estudiant treballa amb casos concrets d'aplicació. S'incideix especialment en el desenvolupament d'una mirada crítica i innovadora capaç d'aprofitar la natura com a font inesgotable d'inspiració per a solucions de disseny eficients, sostenibles i creatives.

6.6

6.6.1

MENCIÓ PRODUCTE - QUART CURS

PROJECTES III

DESCRIPCIÓ

Assignatura teòrica/pràctica en la qual es desenvoluparan uns productes/objectes partint d'una base teòrica sobre la qual es crearan uns models físics en 3D.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Posar en pràctica la metodologia de disseny apresada. Afrontar el desenvolupament d'uns productes d'acord amb uns requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
2. Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb els requisits i les relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides.
3. Resoldre problemes projectuals mitjançant la metodologia, la despesa i els procediments adequats.
4. Proposar, avaluar i determinar solucions alternatives a problemes complexos de disseny de productes i sistemes.
5. Valorar i integrar la dimensió estètica en relació amb l'ús i la funcionalitat del producte.
6. Saber analitzar un producte existent.
7. Ampliar els referents, tant de dissenyadors com d'empreses fabricants.
8. Determinar les solucions constructives, els materials i els principis de producció adequats.
9. Conèixer els processos per a la producció i el desenvolupament de productes, serveis i sistemes.
10. Conèixer els recursos tecnològics de la comunicació i les seves aplicacions al disseny de producte.
11. Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en què es desenvolupa el disseny de producte.
12. Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció.

TEMARI BÀSIC

Durant el quadrimestre es desenvoluparan dos projectes amb una estructura similar. En ells es treballarà des de la conceptualització del producte fins a la seva formalització. Per això, es crearà una hipòtesi que s'haurà de desenvolupar a partir de l'anàlisi de documentació teòrica i referents de productes on finalment es formalitzarà en un producte. Aquest producte es desenvoluparà primer en dibuix i després passarà al 3D (digital i físic en forma de prototip). Presentació del projecte davant de la classe.

6.6.2

TÈCNICA

DESCRIPCIÓ

Aspecte tècnic: L'objectiu de l'assignatura és forjar un coneixement pràctic de diferents sistemes d'estructures. Elements d'unió per a diferents tipus de materials, així com la comprensió de la seva resistència. S'exposaran diferents tipus d'acabats superficials segons les necessitats o el material.

D'altra banda, l'alumnat formarà estructures i mecanismes més o menys complexos perquè evolucioni el seu bagatge tècnic i pugui fer realitat conceptes creatius en el futur.

Aspecte comercial: A partir d'un estudi de mercat del projecte a realitzar, l'alumnat proposarà quins són els objectius a complir. Quin perfil de consumidor, quina estètica i estil formal segons la seva anàlisi crítica. S'acompanyarà l'alumnat per tal que mantingui una coherència estètica i formal.

Aspectes teòrics: socioambientals: Proporcionar a l'alumnat coneixements sobre sostenibilitat, amb l'objectiu que dissenyin conceptes i productes amb coherència i consciència social.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Ampliar el coneixement de materials d'ús comercial: tipus de fusta i formats, metalls fèrrics, no fèrrics, composites i laminats.
2. Fomentar la capacitat deductiva i lògica de l'alumnat perquè aprengui a transposar aplicacions existents a noves propostes i adaptar-les o canviar-les. Ampliar els coneixements en unions, mecanismes i estructures.
3. Consolidar i reforçar els coneixements dels processos productius: CNC (tornejat, fresadora), làser/oxicort, roscats, reblonats, soldadures, encaixos, etc.
4. Proporcionar a l'alumnat els coneixements per decidir els acabats superficials idonis en cada cas, valorant factors com: interior, exterior, vandalisme, preu, etc.
5. Aportar conceptes teòrics de nous materials existents, aplicacions, acabats i costos.
6. Definir criteris d'anàlisi de preus objectius, amb el propòsit d'utilitzar els materials, acabats i embalatges idonis per al nostre client i complir les seves expectatives de mercat.
7. Consolidar criteris d'estratègia i posicionament de mercat. L'objectiu és que l'alumnat sigui capaç de fer una anàlisi de mercat coherent per definir l'estratègia correcta per al seu client.
8. Impulsar el coneixement perquè realitzin projectes i/o conceptes amb una veritable intenció socioambiental.

TEMARI BÀSIC

Realització de 2 projectes, en cadascun dels quals analitzarem el mercat i el posicionament del nostre producte a nivell d'imatge, funcionalitat i preu. Valorarem la coherència comercial de les decisions analitzant-ne la comprensió imprescindible.

6.6.3

MODELAT 3D I RENDERING

DESCRIPCIÓ

L'objectiu de l'assignatura és dotar l'alumnat de la capacitat d'expressar les seves idees bidimensionals i tridimensionals a través d'un canal digital (amb el programa Rhinoceros) per poder presentar els seus projectes de manera ràpida i competent.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Comprendre que el dibuix assistit per ordinador és una eina més per expressar, comunicar i descriure un producte.
2. Saber representar un objecte gràficament i tècnicament.
3. Dibuixar i editar corbes, sòlids i superfícies d'objectes complexos. Entendre la morfologia d'un objecte i com s'ha de construir.

4. Dimensionar els objectes a escales concretes i controlar-ne les mesures en funció del tipus d'usuari.
5. Controlar els sistemes de cotació, visualització de plànols (sistema dièdric) i recursos descriptius com les seccions o l'exploding.
6. Presentar projectes de manera clara, rigorosa i intel·ligible.

TEMARI BÀSIC

1. Dibuix i edició de corbes, superfícies i sòlids.
2. Sistemes de cotació i escales. Creació d'un caixetí propi.
3. Impressió de plànols de dibuix. Dièdric i Perspectives.
4. Exploding i seccions.
5. Renderitzat i materials.

6.6.4 PROJECTES IV

DESCRIPCIÓ

L'objectiu de l'assignatura és dotar l'alumnat d'enfocaments de disseny que posen l'usuari al centre del projecte, aprofundint en tècniques per saber detectar i qüestionar les necessitats dels usuaris i interpretar el seu context per poder generar solucions. Treballar en el Disseny de l'Experiència avui és competència de totes les àrees del disseny, ja que vivim en un moment de fusió entre els mons físic i digital. Amb aquest enfocament, la manera de plantejar el projecte canvia, adoptant una actitud més empàtica envers les persones que seran els usuaris o consumidors de les nostres propostes.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Conèixer mètodes per a la identificació de requisits de projecte des del punt de vista de l'usuari.
2. Entendre l'experiència d'usuari com a component fonamental dins de la disciplina del disseny i la seva aplicació a marques, productes o experiències digitals.
3. Conèixer i interpretar els fonaments i normatives necessàries per desenvolupar projectes pensant en les capacitats de les persones.
4. Entendre el paper clau del disseny en la relació entre persones i objecte, espai i/o tecnologia.
5. Treball en equip.

TEMARI BÀSIC

1. Brainstorming.
2. Marc Teòric.
3. Anàlisi social i tecnològica.
4. Definició de l'usuari – Persona + Moodboard.
5. Preparació, execució i documentació d'entrevistes a usuaris + Role Playing.
6. Customer Journey.
7. Maquetes de treball per a validació i Feedback.
8. Prototipat i testatge.
9. Iteracions i millores de la proposta de disseny.
10. Experience Journey.
11. Storyboard d'usabilitat.
12. Documentació tècnica de projecte.
13. Comunicació de la usabilitat.

6.6.5

PROJECTES DE MODA II: CALÇAT

DESCRIPCIÓ

L'assignatura aborda el disseny de calçat, una especialitat que segueix uns patrons i un tipus d'acabats específics.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Assimilació de conceptes bàsics i llenguatge per al disseny de calçat.
2. Aprendre a treballar en relació amb el cos.
3. Estudiar l'anatomia de les peces, des d'un punt de vista tècnic i creatiu.
4. Adquirir una metodologia creativa i ser capaç de dur-la a terme.
5. Desenvolupar eines de documentació, recerca i anàlisi de referents com a part del procés creatiu.
6. Haver desenvolupat aquelles habilitats crítiques necessàries per emprendre projectes posteriors amb un alt grau d'autonomia.

TEMARI BÀSIC

1. Deconstrucció d'un calçat / Upcycling.
2. Patronatge.
3. Aparat.
4. Photoshop.
5. Illustrator.
6. Rhinoceros/Solidworks.
7. Làser.
8. Impressió 3D (tall, gravat).
9. Biomaterials (bioplàstics, biopells).
10. Disseny en realitat virtual.

6.6.6

DISSENY DE MOBILIARI

DESCRIPCIÓ

Exercici conceptual i pràctic basat en el desenvolupament del disseny d'un complement de mobiliari domèstic. Quin complement de mobiliari t'agradaria desenvolupar? Creus que es pot millorar la funció d'una peça existent? Has detectat un buit en el mercat fruit de les noves necessitats i tecnologies de la societat actual? T'ajudem a materialitzar la teva idea, desenvolupant una proposta de mobiliari domèstic. Una peça individual per a un espai o funció específica.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

L'objectiu és dissenyar un producte racional i primordialment útil, amb un valor afegit i qualitat en els materials proposats. Concebut per oferir benestar i confort, millorant la relació persona / objecte / funció.

TEMARI BÀSIC

El projecte es materialitza tenint en compte la seva producció seriada. És fonamental la racionalitat i la coherència en la selecció dels materials, amb la finalitat d'aconseguir un PVP raonable i competitiu en el mercat actual. Fases:

1. Estudi de mercat.
2. Anteprojecte.
3. Projecte bàsic.
4. Projecte executiu.
5. Maqueta / prototip. Presentació davant de la classe.

6.6.7 PACKAGING INDUSTRIAL

DESCRIPCIÓ

S'obtindrà una visió genèrica de les diferents solucions d'envàs del producte i de merchandising en el punt de venda. L'alumnat aprendrà a crear, projectar i realitzar un envàs volumètric destinat a protegir, conservar, representar, identificar i promocionar qualsevol producte.

OBJECTIUS D'APRENTATGE

1. Conèixer les estructures i procediments de treball del disseny de packaging.
2. Desenvolupar les habilitats necessàries per aplicar-les en projectes de packaging amb bon criteri i coherència en el seu desenvolupament.
3. Conceptualitzar, planificar i desenvolupar projectes des d'una visió global i estratègica establint objectius mesurables i assolibles.
4. Dominar l'ús de diferents tècniques i eines per formalitzar propostes de disseny.
5. Conèixer els materials i les tècniques d'envasat per poder aportar solucions tècniques factibles.
6. Transmetre propostes projectuals de manera eloqüent utilitzant els mitjans audiovisuals i físics necessaris.

TEMARI BÀSIC

1. Principis bàsics del packaging: Introducció i consideracions.
2. Gestió de projectes de packaging: Analitzar, conceptualitzar i desenvolupar.
3. Tipologies: envasos, caixes, ampolles, expositors, displays...
4. Disseny estructural volumètric: Us i funció.
5. Materials i sistemes de producció.
6. Gràfica aplicada al packaging.

6.6.8 AUTOMOCIÓ

DESCRIPCIÓ

Introducció al món de l'automoció des d'una vessant oberta, des del disseny de vehicles actuals (cotxes, avions, trens, vaixells...) que replantegen l'experiència de l'interior de l'habitable, passant per tot l'univers anomenat "Color & Trim" molt vinculat a teixits, textures i acabats, així com el disseny d'exterior que tracta de concepte i estil i que es plasma amb metodologies bàsiques de "theoric lines". També es treballarà el que podria ser la mobilitat del futur, qüestionant i redissenyant el concepte de l'habitable amb el qual ens movem en vehicles autònoms (pantalles mòbils, projeccions al vidre, llums ambientals intel·ligents, seients interactius, sensors i reconeixement de veu, etc.).

6.6.9 ECODISSENY

DESCRIPCIÓ

L'ecodisseny de producte és un procés projectual que té una especial consideració en l'impacte ambiental, per tal que aquest sigui el més baix possible en totes les etapes del procés de desenvolupament del nou producte, així com al llarg de tot el seu cicle de vida, que comprèn des de la selecció i processament de les matèries primeres, fins a la producció, transport i comercialització, passant per la seva utilització i, finalment, una gestió adequada dels seus residus, que seran reciclats per a un nou aprofitament. L'assignatura tracta d'aprofundir i posar en pràctica la metodologia d'ecodisseny assimilada a les classes teòriques desenvolupant un projecte relacionat amb els aliments i la gastronomia.

6.7

6.7.1

MENCIÓ INTERIORS - TERCER CURS

INFORMÀTICA III

DESCRIPCIÓ

Adquirir els coneixements bàsics del programari 3ds Max / Vray per poder representar projectes d'espais o objectes virtuals de manera fotorealista.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Coneixement de l'entorn i la interfície del 3ds Max.
2. Creació de geometria bàsica i intermèdia.
3. Creació d'il·luminació bàsica en 3ds Max / Vray.
4. Creació de càmeres físiques i configuracions fonamentals.
5. Creació/modificació de materials bàsics.
6. Mapatge UW bàsic.
7. Configuracions fonamentals de renderització en 3ds Max / Vray.

TEMARI BÀSIC

1. Entorn i interfície del 3ds Max.
2. Importació de geometria.
3. Geometria bàsica i intermèdia.
4. Il·luminació bàsica en 3ds Max / Vray.
5. Càmeres físiques i configuracions fonamentals.
6. Creació/modificació de materials i textures bàsiques.
7. Mapatge UW bàsic.
8. Renderització en 3ds Max / Vray.

6.7.2

INSTAL·LACIONS I

DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura pretén dotar l'alumnat dels instruments que li permetran saber quins sistemes i instal·lacions de confort ambiental necessitarà en la realització d'un projecte, calcular-los i dimensionar-los, integrar-los dins l'espai, dibuixar-los als plànols i descriure'ls a la memòria. També ensenya a desenvolupar la capacitat de decidir els espais necessaris per a les instal·lacions, les relacions entre elles i les implicacions en el desenvolupament del projecte integral d'interiorisme.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Calcular les necessitats tèrmiques del local o habitatge objecte de projecte.
2. Seleccionar el millor sistema de condicionament tèrmic segons les diferents variables del projecte.
3. Dimensionar i seleccionar els diferents components del sistema escollit.
4. Implementar gràficament el sistema escollit perquè pugui ser executat per personal o empreses externes al projectista.
5. Conèixer de manera aproximada el pressupost del subministrament i instal·lació del sistema escollit.

TEMARI BÀSIC

1. Anàlisi ambiental. Conceptes físics, fisiològics i psicològics de l'ambient interior.
2. Condicions de confort i disseny climàtic. Exigències tècniques, administratives, control i eficiència.
3. Sistemes de calefacció. Classificació, dimensionament, components i rendiment energètic.

4. Sistemes de refrigeració. Classificació, dimensionament, components, eficiència energètica i sostenibilitat.
5. Implementació de sistemes de climatització. Servituds, interaccions i representació gràfica.
6. Smart and sustainable HVAC design.

6.7.3

IL·LUMINACIÓ I ACÚSTICA

DESCRIPCIÓ

S'aprendrà a projectar una il·luminació integrada amb l'arquitectura interior i amb l'arquitectura nocturna de la ciutat; a aportar una il·luminació dinàmica per a la gestió d'un mateix espai i aconseguir escenaris canviants imposats per les noves maneres de viure i de treballar. S'establirà el criteri acústic que ha de complir cada sala segons l'ús que se li vulgui donar. S'estudiarà el dimensionament perquè el recinte compleixi amb l'objectiu d'ús. Es definiran les formes, inclinacions i materials que determinaran l'acústica del recinte.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Anàlisi de llum i acústica.
2. Proposta de projecte des de la millora de la il·luminació i acústica de l'espai i les seves condicions.
3. Proposta de projecte a partir del plantejament d'un programa de necessitats.
4. Seguiment d'un procés de projecte en totes les seves escales.

TEMARI BÀSIC

1. Fonaments d'arquitectura d'interiors.
2. Sostenibilitat lumínica i acústica.
3. La il·luminació per a la gestió d'espais.
4. Criteris lumínics i acústics integrats de gestió d'espais d'interiors.

6.7.4

MAQUETES I PROTOTIPS

DESCRIPCIÓ

Aquesta assignatura dona eines perquè l'alumnat sigui capaç d'expressar idees des de la materialitat i el volum. Coneixerem els diferents tipus de maquetes que s'utilitzen dins del món del Disseny d'Interiors, les seves funcionalitats i beneficis, depenent de la fase en què es trobi el projecte en què s'està treballant.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Coneixement dels materials més utilitzats.
2. Coneixement de les tècniques.
3. Resolució de problemes mitjançant l'experimentació.
4. Organització i planificació del treball.
5. Documentació de les tasques.
6. Presentacions públiques del treball realitzat.

TEMARI BÀSIC

1. Maquetes per idear o esbossar idees.
2. Maquetes per explicar el projecte en un estat molt inicial.
3. Maquetes per explicar espais interiors o exteriors.
4. Maquetes professionals per a l'última fase del projecte.

6.7.5 DISSENY I ADAPTABILITAT

DESCRIPCIÓ

L'assignatura té dues directrius: d'una banda, introduir l'estudiant en la normativa aplicable en seguretat i adaptabilitat, i remarcar la importància del disseny universal per assegurar l'autonomia de les persones; de l'altra, introduir l'estudiant en el procés i l'execució d'obra, incloent-hi l'elaboració de medicions. El curs s'estructura entorn de la descripció i anàlisi de totes les parts que configuren un edifici, fent un recorregut per totes les seves variables des del sistema constructiu, el comportament físic, fins als tipus de materials utilitzats.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Interioritzar l'ús de processos metodològics per a l'abordatge de projectes.
2. Dominar i saber aplicar tècniques d'investigació per a l'execució de processos d'adaptació d'espais.
3. Aplicar tècniques de creativitat per a l'execució de processos d'ideació i resolució de problemes.
4. Familiaritzar-se amb el treball en equip.
5. Realitzar presentacions satisfactòries dels projectes desenvolupats.

TEMARI BÀSIC

1. La normativa que garanteix l'accessibilitat: normativa vigent d'habitatges i edificis d'ús públic.
2. L'assignatura té dues directrius: d'una banda, introduir l'estudiant en la normativa aplicable pel que fa a seguretat i adaptabilitat, i de l'altra, repassar el procés d'un projecte d'interiorisme: des de l'encàrrec fins al final de l'obra.
3. Les medicions: elaboració de medicions i càlcul dels pressupostos d'una obra.
4. L'adaptabilitat per a una vellesa activa: Com afecta el canvi demogràfic a l'arquitectura i l'interiorisme i viceversa? Què podem fer per facilitar la vida de les persones grans i què podem fer per evitar el deteriorament cognitiu?

6.7.6 DISSENY D'ESPAIS EXTERIORS

DESCRIPCIÓ

L'assignatura introdueix l'alumnat en la pràctica del projecte de l'espai urbà i de l'espai exterior, ja sigui autònom o en relació amb un edifici o un interior.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Anàlisi d'un espai exterior.
2. Diagnòstic d'un espai exterior.
3. Proposta de projecte des de la millora de l'espai i les seves condicions.
4. Proposta de projecte des de plantejament de programa de necessitats.
5. Capacitat d'establir un llenguatge de disseny.
6. Seguiment d'un procés de projecte en totes les seves escales.
7. Representació de l'espai i del projecte a través de diversos mètodes.

TEMARI BÀSIC

L'alumnat aprendrà a llegir i interpretar un espai urbà i exterior des dels paràmetres de relació amb l'entorn, topografia i nivells, accessibilitat, mobiliari, vegetació, il·luminació i acústica. A partir de l'anàlisi d'un es-

pai existent, l'alumnat haurà de plantejar un projecte de millora a partir dels punts forts i febles de l'espai, així com del programa específic de noves necessitats per a aquest lloc.

6.7.7 BOOK I PRESENTACIÓ DE PROJECTES

DESCRIPCIÓ

L'assignatura té com a objectiu orientar la definició del perfil professional de l'alumne i facilitar la realització del seu portafolis personal, entès com un projecte que mostra el seu desenvolupament formatiu i serveix com a instrument per poder presentar-se professionalment. Identificarem i analitzarem diferents tipus de presentacions de portafolis per reconèixer les característiques generalment associades a aquests i aplicar-les al desenvolupament del nostre propi portafolis. L'alumnat dissenyarà el seu portafolis personal utilitzant eines digitals com ara Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign i plataformes específiques de publicació de contingut en línia.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. L'alumnat aprendrà a seleccionar, organitzar, justificar i presentar els seus projectes de disseny de cara a l'elaboració del seu book analògic (imprès) i digital.
2. L'alumnat adquirirà habilitats de comunicació davant de la resta de la classe, per ser capaç de presentar el seu portafolis a un client o reclutador.
3. L'alumnat serà capaç d'editar fotografies, escriure textos, dissenyar maquetes, editar un lloc web i maquetar un document.
4. L'alumnat serà capaç de dissenyar el seu portafolis personal utilitzant eines digitals locals com Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign i plataformes específiques de publicació de contingut en línia.

TEMARI BÀSIC

1. Anàlisi de referents.
2. Selecció de treballs.
3. Eines d'edició i maquetació.
4. Plataformes específiques de publicació de contingut en línia.
5. Creació i publicació del portafolis personal.

6.8

6.8.1

MENTIÓ INTERIORS - QUART CURS

PROJECTES III

DESCRIPCIÓ

Es proposa desenvolupar tres projectes d'escalas diferents en successives entregues amb especial atenció a l'anàlisi del programa i la preexistència, provocant que aquests es puguin traduir en al·licients projectuals. Quant al programa, es proposa la reflexió sobre les activitats en interiors tant imaginaris com públics i residencials. Es pretén aconseguir la definició i complexitat de les propostes. En aquest mateix sentit, el desenvolupament dels factors tècnics i ambientals ha de ser progressivament més intens, afavorint la integració pluridisciplinària en un projecte global i complex.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Afermar els coneixements projectuals, iniciant la comprensió del projecte en tota la seva complexitat.
2. Sintetitzar en el projecte les especificitats de les altres assignatures.
3. Entendre el projecte des de les eines disciplinàries de la professió i en particular des de l'atenció al lloc en el seu sentit més ampli, l'organització social d'un programa, considerant les noves formes d'habitar interiors, i la proposta del contenidor espacial a través de la implementació de la geometria, els sistemes constructius, el material i la llum. En aquest sentit, s'entén l'experiència com un ingredient important per a la formació intel·lectual dels/de les futurs/es interioristes.
4. Practicar la comunicació del projecte arquitectònic en totes les seves vessants; oral, escrita, gràfica i en models de representació. El seu àmbit seran les presentacions i avaluacions públiques, així com les sessions de debat col·lectiu.

TEMARI BÀSIC

1. Espais interiors imaginaris.
2. Interiors ficticis.
3. Interiors públics.
4. Interiors representatius.
5. Interiors-exterioris.
6. Interiors residencials.

6.8.2

MATERIALS I ACABATS

DESCRIPCIÓ

Materials i les seves diferents terminacions per a l'interiorisme. Treballar la idea de projecte i l'elecció del material i l'acabat com a parts d'un mateix fet. L'elecció de materials i la seva aplicació en obra formen part de la decisió global del projecte.

TEMARI BÀSIC

1. Els materials i la percepció.
 - Aspectes sensorials dels materials: càlid-fred, textura-llis, ple-buit, clar-fosc, simple-complex, tranquil-cinètic, homogeni-heterogeni.
 - El color i la llum.
 - Escala i proporció.
 - Atmosferes / ambients.
2. La habitabilitat dels espais interiors. El concepte de confort.

- El confort higrotèrmic.
 - El confort acústic.
 - El confort lumínic.
 - Espais saludables: la qualitat de l'aire, l'ambient químic i electromagnètic.
3. Criteris d'elecció de materials.
 - L'espai domèstic. Tendències de materials per a l'hàbitat.
 - El projecte contracte. La imatge de marca i l'elecció dels materials.
 - Materials per a espais públics.
 - La materialitat de l'efímer.
 - Introducció a aspectes mediambientals en l'elecció de materials.

6.8.3

REHABILITACIÓ

DESCRIPCIÓ

La matèria pretén dotar l'alumnat dels coneixements teòric-pràctics relacionats amb la rehabilitació d'espais. Per aquesta raó, s'aborda des de la normativa vigent, fins als materials utilitzats, passant per les tècniques més adequades per a cada modalitat.

TEMARI BÀSIC

1. Les preexistències.
 - Història / context del lloc.
 - Recursos tècnics: anàlisi de patologies.
 - Eines de representació gràfica.
 - L'avantprojecte, el diàleg amb les preexistències.
2. El projecte.
 - Les fases de projecte.
 - Aspectes legals: les normatives aplicables.
 - La gestió del projecte: els industrials, els oficis que hi intervenen, el pressupost.

6.8.4

INSTAL·LACIONS II

DESCRIPCIÓ

L'assignatura pretén dotar l'alumnat dels instruments que li permetran saber quines instal·lacions necessitarà en la realització d'un projecte, calcular-les i dimensionar-les, integrar-les dins del local, dibuixar-les als plànols i descriure-les a la memòria. Ensenyarà l'alumnat a desenvolupar la capacitat de decidir els espais necessaris per a les instal·lacions, les relacions entre elles i les implicacions en el desenvolupament del projecte integral d'interiorisme.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Calcular les necessitats elèctriques, de fluids, seguretat i especials del local o habitatge objecte de projecte.
2. Seleccionar els millors sistemes segons les diferents variables del projecte.
3. Dimensionar i seleccionar els diferents components dels sistemes triats.
4. Implementar de manera gràfica els sistemes seleccionats perquè puguin ser executats per personal o empreses externes al projectista.
5. Conèixer de manera aproximada el pressupost del subministrament i instal·lació de la solució adoptada.

1. Sistemes de subministrament, distribució i control d'energia elèctrica.
2. Sistemes de subministrament, distribució i control d'aigua sanitària.
3. Sistemes de subministrament, distribució i control de gas.
4. Sistemes de protecció i extinció d'incendis.
5. Distribució de comunicacions, TV i sistemes a l'interior de locals.
6. Sistemes de confort en espais interiors. Domòtica i immòtica.
7. Control d'instal·lacions i eficiència energètica.

6.8.5 INFORMÀTICA IV

DESCRIPCIÓ

Adquirir els coneixements intermedis-avançats del software 3ds Max / Vray per poder representar projectes d'espais o objectes virtuals de manera fotorrealista.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Creació de geometria intermèdia-avançada (modelatge poligonal).
2. Creació d'il·luminació avançada en 3ds Max/Vray.
3. Ús de càmeres físiques i configuracions avançades (profunditat de camp).
4. Creació/modificació de materials intermedis/avançats.
5. Mapatge avançat.
6. Configuracions avançades de renderització i animació en 3ds Max-Vray.

TEMARI BàSIC

1. Gestió-logística de la geometria del projecte (proxys).
2. Il·luminació avançada en 3ds Max/Vray (Illum dome, IES, HDRI...).
3. Càmeres físiques i configuracions avançades (profunditat de camp).
4. Creació/modificació de materials intermedis/avançats.
5. Mapatge avançat.
6. Presets de renderització i animació en 3ds Max-Vray.
7. Narrativa cinematogràfica en els projectes d'espais.

6.8.6 MUNTATGES EFÍMERS

DESCRIPCIÓ

En aquesta assignatura aprendrem a dissenyar espais efímers i veurem la importància que tenen aquestes instal·lacions en la societat actual. Descobrirem diferents aplicacions d'espais efímers com són els estands, l'aparadorisme, les escenografies de teatre i cinema, les instal·lacions artístiques, etc. Treballarem totes les etapes del projecte des del disseny de l'espai efímer, la viabilitat de la ubicació, la selecció de materials, l'elaboració de pressupostos, la construcció i el desmuntatge.

6.8.7

HISTÒRIA DE L'ARQUITECTURA

DESCRIPCIÓ

L'assignatura explora el segle XX i els inicis del XXI a través d'una mirada crítica sobre la història de l'arquitectura i de l'espai. En lloc de seguir el relat convencional del moviment modern i dels seus derivats, ens centrarem en aquells discursos, projectes i pràctiques que han qüestionat l'hegemonia racionalista, introduint preocupacions socials, ambientals i culturals sovint desateses. A partir d'una lectura transversal, veurem com arquitectes, artistes, urbanistes i pensadors han repensat la relació amb la natura, l'emergència climàtica, la perspectiva de gènere, la tecnologia, la comunitat i els imaginaris socials.

OBJECTIUS D'APRENENTATGE

1. Analitzar críticament la història de l'arquitectura i l'espai del segle XX i inicis del XXI, identificant els relats dominants i les seves fissures.
2. Reconèixer i valorar els discursos i pràctiques que han qüestionat l'hegemonia racionalista, incorporant perspectives socials, ambientals, polítiques i de gènere.
3. Relacionar l'arquitectura i el disseny amb problemàtiques contemporànies com l'emergència climàtica, la tecnologia i els imaginaris socials.
4. Explorar com diferents aproximacions (urbanisme, arts visuals, pràctiques experimentals i vernacles) transformen la manera d'entendre i habitar l'espai.
5. Aplicar una mirada transversal i crítica en el propi treball de disseny d'interiors, integrant dimensions culturals, comunitàries i ecològiques.

TEMARI BàSIC

1. Introducció: què significa una història crítica? El relat modern i les seves fissures.
2. El racionalisme en qüestió. Crítiques internes i externes al moviment modern.
3. Natura i arquitectura. De les utopies verdes dels anys seixanta a l'emergència climàtica actual.
4. Tecnologia i imaginari. Arquitectures radicals, utopies high-tech i visions especulatives.
5. Urbanisme i política. Espai públic, moviments socials i resistències a la planificació modernista.
6. Arquitectura i gènere. Pràctiques invisibilitzades i perspectives feministes.
7. Perifèries i marges. Arquitectures vernacles, informals i no occidentals.
8. L'espai com a experiència. Performances, instal·lacions i arts espacials.
9. Cap a una altra modernitat? Ecologia, decreixement i nous imaginaris de l'espai al segle XXI.

