

## OPTATIVAS DE TALLERES DE APLICACIONES TÉCNICAS Y RECURSOS

**Especialidad:** Comuna

**Tipo:** Optativa

**Créditos ECTS:** 3

**Curso:** 2021/2022

**Semestre:** 5S / 6S

**Materia:** Taller de aplicaciones técnicas y recursos

**Idioma impartición:** cat / cas

### 5S\_OPT\_TATR\_ Base interactiva

Esta asignatura introduce al alumnado en las bases, las estrategias, las técnicas y los procedimientos empleados en la concepción, el diseño, la producción y la publicación de distintos tipos de interconexión e interacción entre programas, plataformas, lenguajes de programación y dispositivos.

Presenta un enfoque práctico y combina cápsulas de contenidos teóricos, técnicas y procedimientos, con la práctica y realización de actividades significativas para el alumnado, dejando abierta la posibilidad de adaptación según los nuevos proyectos o variaciones de los ejemplos hechos en el aula.

Para poder realizar la asignatura es necesario disponer de un ordenador personal con conexión a Internet y también se recomienda la adquisición de un Arduino One y una Raspberry Pi 3 para el grupo.

### 5S\_OPT\_TATR\_ Producción digital

Esta optativa introduce las nuevas tecnologías de producción al alumnado de las distintas especialidades. El sistema de impresión 3D, mediante una técnica denominada fabricación aditiva cada vez más extendida, permite a la persona diseñadora convertirse en *maker* y ejecutar sus propios diseños.

La asignatura tiene carácter práctico, y el objetivo principal es que pueda desarrollar sus propios objetos a partir de modelos creados por ellos mismos. Es decir, convertir un modelo digital en un objeto tridimensional sólido. La visión técnica del comportamiento de la forma, la materia y el espacio es lo que proporcionará al alumnado la capacidad de solucionar problemas y tomar decisiones técnicas en sus propuestas de diseño. Para completar esta formación, también se trabaja con la cortadora láser que permite cortar o grabar sobre diferentes superficies y materiales.

### 5S\_OPT\_TATR\_ Taller de expresión

En los procesos de diseño y proyección, desde la hoja en blanco hasta el resultado final, se pueden seguir varios procesos creativos más o menos experimentales, artesanales, transversales...

El objetivo de esta optativa es trabajar varias estrategias creativas evidenciando que el proceso de proyecto, el trabajo manual, el error, el azar y la experimentación, tanto con la materia como con la forma, pueden determinar el resultado final e incluso tener la capacidad de dotar de más valor o interés el propio proyecto. Comprendiendo el valor del proceso de proyecto, una parte importante del trabajo también consistirá en documentar y explicar este proceso.

En una era en la que todo parece pasar por un tamiz digital, se experimenta valorando la aproximación física y material de las soluciones finales y el trabajo manual, pero sin descuidar las posibilidades que nos ofrecen las nuevas tendencias actuales de fabricación.

### 5S\_OPT\_TATR\_ Documental videográfico

El documental es un género audiovisual que se centra en el trabajo sobre la realidad. La organización y estructura de imágenes y sonidos (textos y entrevistas), según el punto de vista de la autoría determina el tipo de documental. La secuencia cronológica de los materiales, el tratamiento de la figura del narrador, la naturaleza de los materiales (completamente reales, recreaciones, imágenes infográficas, etc.) dan lugar a una variedad de formatos tan amplia en la actualidad, que van desde el documental puro hasta documentales de creación, pasando por modelos de reportajes muy variados, llegando al docudrama (formato en el que los personajes reales se interpretan a si mismos).

Dirigida al alumnado interesado en la escritura y el lenguaje del documental como género, que quiere conocer sus exigencias y su lenguaje específico, particularidades, fases de construcción y cómo conseguir comunicar una historia a través de imágenes. La optativa imparte los contenidos y aporta los procedimientos para que se desarrollen varios tipos de documentales videográficos con sus fases de realización y diferentes recursos expresivos y narrativos.

### 5S\_OPT\_TATR\_ Documental fotográfico

La asignatura de Documental fotográfico pretende ser una aproximación al documental de carácter social. Su objetivo es representar un aspecto de la realidad cercana. La fotografía documental puede responder a distintas y muy amplias definiciones, desde denunciar los conflictos sociales y políticos: desigualdad, lucha de clases, pobreza, explotación infantil, etc., pasando por el vertiente más etnográfico (costumbres sociales, hábitos) y paisajístico o arquitectónico (lugares desconocidos e inexplorados además de lugares vírgenes visualmente), hasta llegar al documental autobiográfico, el álbum familiar, etc.

Se pretende realizar un recorrido por este campo fotográfico de forma transversal, para el alumnado de todas las especialidades que quiera alcanzar los conocimientos teóricos y técnicos fundamentales para desarrollar sus proyectos fotográficos de una forma autónoma y coherente.

Desde los principales referentes históricos, hasta las últimas tendencias, el objetivo final de la asignatura es ofrecer las herramientas y metodologías básicas para que el alumnado pueda observar, evaluar y divulgar

hechos de interés actual a partir de medios de comunicación fotográficos. El objetivo final es que el alumnado pueda comunicar un punto de vista propio para producir imágenes que representen un trabajo de interés documental.

### **5S\_OPT\_TATR\_ Taller experimental de nuevos materiales**

Materiales y tecnología son conceptos que se retroalimentan, tienen la capacidad de estimularse mutuamente para avanzar en la búsqueda de nuevas tecnologías y de nuevos materiales.

Etapas básicas de la humanidad reciben su nombre de los materiales que las han forjado: edad de piedra, edad de bronce, edad de hierro. Las sucesivas revoluciones industriales van apareciendo, cada una con sus propios materiales como detonantes. En todas partes, encontraremos aplicaciones de los nuevos materiales: en el transporte, la medicina, las energías, el hábitat, los productos, la moda, las artes, el deporte y el ocio...

Pero ahora especialmente, en un entorno de emergencia climática, son relevantes los nuevos materiales ecológicos o sostenibles, como por ejemplo los reciclados, los biodegradables, los basados en el aprovechamiento de residuos o los polímeros biodegradables, etc. Todos los que contribuyen a una economía circular, a minimizar o eliminar los residuos, la contaminación y a alcanzar la máxima eficiencia energética.

La optativa propone realizar una incursión en los materiales (técnicas y sistemas) que imaginamos hoy y que cambiarán nuestro hábitat y nuestra forma de vivir en pocos años, a través de las diferentes especialidades y en sus ámbitos de aplicación en el proceso de diseñar con un enfoque de trabajo colaborativo autogestionado.

### **5S\_OPT\_TATR\_ Ilustración y narrativa gráfica**

La ilustración es un valor integrado en los procedimientos vinculados al diseño. Actualmente, goza de un lugar destacado en el panorama actual a través de un amplio abanico de tendencias estilísticas y conceptuales. La ilustración forma parte de la solución a planteamientos muy distintos mediante las formas y metodologías que le son propias como disciplina, como experiencia y como herramienta de narración.

Las actividades despliegan metodologías creativas, técnicas y recursos. La práctica convive en una pluralidad unitaria de procedimientos y tecnologías y se presta atención a los procesos y sus variables. Se promueve la plasmación de la ilustración en soportes y materiales y, por extensión, a la aplicación en los diseños, con ánimo de ofrecer una visión transversal, de fusión e integración entre las especialidades de Gráfico, Interior, Moda y Producto. Se aporta una amplia visión en la proyección de retos y resultados a través del análisis de proyectos pertenecientes a los cuatro diseños, resueltos con la ilustración como respuesta o como extensión.

Las expectativas respecto a la profundidad y el uso cultural de la ilustración y la narrativa gráfica se completan con un breve inciso en la investigación «para» y «en» la ilustración, desde el que se desprende autoridad y amplitud de habilidades intelectuales asociadas a la disciplina como prácticas basadas en el conocimiento y una alta valoración de todos los contextos y aplicaciones. Se observa qué lugar ocupan estas metodologías en los debates actuales sobre la producción del conocimiento.

### 5S\_OPT\_TATR\_Caligrafía

El origen de la palabra caligrafía proviene de los términos griegos de *cali*, que significa bello, bello de contemplar, y *grafía* que traducido significa trazado, dibujo o escritura manual. Caligrafía significa pues, el arte de escribir con belleza y gracia.

Desde hace unos años, la caligrafía ha retomado protagonismo en la comunicación gráfica y se ha extendido rápidamente a otros ámbitos del diseño como son los estampados textiles, la pintura mural, la señalización de espacios o la customización de distintos tipos de productos.

Por ello la optativa se plantea como una introducción a la caligrafía dirigida al alumnado de todas las especialidades que deseen adquirir los conocimientos teóricos y técnicos para desarrollar, de una forma autónoma y coherente, sus propuestas caligráficas.

El curso abarca desde la evolución y estructura de las escrituras históricas, hasta el conocimiento de las técnicas y herramientas básicas, para después desarrollar un trabajo más personal y expresivo en el soporte o ámbito que el alumnado elija.

### 5S\_OPT\_TATR\_Modelado y moldeado

En esta optativa nos introducimos en el conocimiento de los procedimientos de concepción y materialización del modelado y moldeado, sus métodos y técnicas. Se plantea una fase inicial de proyectado para acabar resolviendo de forma artesanal los modelos y moldes.

De forma introductoria se analizan los procesos industriales que realizan las empresas del sector de la cerámica y la escultura.

Se pretende trasladar al campo tridimensional una idea con creatividad y sensibilidad artística, desarrollando sus propios objetos a partir de modelos creados por el propio alumnado, teniendo en cuenta las características del material. Es importante que la persona diseñadora-creadora conozca y entienda las dos fases en la actuación profesional del modelado y moldeado.

### 5S\_OPT\_TATR\_Talla de madera

La asignatura Talla de Madera forma parte del conjunto de asignaturas optativas que están orientadas a la adquisición de técnicas y recursos concretos para aplicarlos de forma transversal a las cuatro especialidades del diseño. Se pretende que el alumnado experimente y manipule la madera y sus derivados con una visión muy práctica.

Hoy día, la madera es tradición, cultura, sostenibilidad, oficio..., pero también es innovación. Estos últimos años se está viviendo una revolución. Las nuevas tecnologías han permitido crear maderas transformadas que han aportado nuevas prestaciones al material (más resistencia, más durabilidad...) y por lo tanto, más usos. También estas nuevas herramientas están transformando los talleres de madera tradicionales que ahora incorporan maquinaria tecnológica, como los controles numéricos de 2D y 3D. También los movimientos *maker* o los *fablabs* ofrecen nuevas formas de trabajar y relacionarse con el material.

## Guia Docent

Nadie puede negar que la madera genera empatía. Su calidez, tradición, confort, naturaleza, proximidad, humildad... son propios y genuinos del material. Se pretende que el alumnado aprenda y pueda integrar esta sensibilidad en los procesos y proyectos de diseño.

La optativa se plantea como una introducción al mundo de la madera y está dirigida a todo el alumnado que tenga curiosidad por conocer y manipular este material con una mirada respetuosa al planeta y con un gesto cálido hacia el territorio.

El curso está estructurado en una serie de prácticas a realizar con técnicas manuales, de mesa y semiindustriales, para que el alumnado pueda trasladar las técnicas aprendidas a las necesidades y los retos actuales del diseño.

### 5S\_OPT\_TATR\_ Técnicas del metal

Los metales a lo largo de la historia han desempeñado un papel trascendental en el devenir de la humanidad. Desde la antigüedad, varias etapas han recibido el nombre de los metales: edad de hierro, edad de bronce... Sus formas de producción y de manipulación tienen una importancia capital en el desarrollo de los productos y sus formas. El desarrollo de los materiales, las tecnologías y las herramientas comportan nuevas aplicaciones en los productos, la moda, las artes...

La concepción de la optativa propone realizar una sucinta incursión en los metales y las distintas técnicas, su aplicación en los procesos de diseño a través de pequeños proyectos orientados a la adquisición de técnicas y recursos en su carácter y aplicación transversal, según los intereses del alumnado en razón de su especialidad.

### 5S\_OPT\_TATR\_ Aplicaciones cerámicas

En esta optativa nos introducimos en el conocimiento de los procedimientos de producción-fabricación de modelos cerámicos.

La metodología seguida se basa en la realización de prototipos en yeso en un contenedor de plástico flexible. Posteriormente, se retoca la pieza hasta conseguir una forma con base plana y el contorno adecuado.

La asignatura tiene como principales objetivos:

- Conocer y experimentar con las formas y los materiales para crear objetos reales de un proyecto de diseño.
- Realizar una colección a partir de la pieza final modelada y elegir la más apta para ser reproducida.
- Imprimir la pieza en PLANO y posteriormente realizar un molde de escayola con el que haremos las copias en porcelana o gres de colada.
- Trabajar los procesos habituales de un ceramista retocando la pieza reproducida. Se pondrán dos cocidos, uno a baja temperatura y el otro a alta para los acabados con esmalte coloreado.

El alumnado interviene en todo el proceso y ello le proporcionará unos conocimientos que tan solo se pueden adquirir con la práctica. Es una asignatura adecuada para todas las personas diseñadoras, necesaria para poder hacer frente a la creación de su diseño, desde el inicio hasta el producto acabado.

### **5S\_OPT\_TATR\_ Técnicas textiles aplicadas**

La optativa Técnicas textiles aplicadas se puede considerar un taller de aprestos y acabados de tipo artesanal y creativo donde se trabaja con distintos materiales de recubrimiento, tejidos tridimensionales, plisados para diferentes técnicas, gofrados, reservas, etc., creando un dossier de muestras diferentes. Se plantean modificaciones de las distintas estructuras textiles para dar tacto, forma y/o color.

Para conseguir los resultados se utilizan métodos físicos y químicos, a parte de la reutilización de materiales plásticos, tejidos y otros materiales de apoyo. Está orientada a la adquisición de teoría de los distintos materiales que pueden ser modificados, los diferentes tipos de efectos en los tejidos y las técnicas a utilizar, y a proporcionar unas bases para la realización de muestras con las distintas aplicaciones. Se potencia la autonomía del alumnado en el momento de elegir la combinación de técnicas y materiales para obtener el resultado deseado según las opciones propuestas.

La optativa permite ampliar el portafolio de materias e identificar las distintas técnicas en los diseños de vanguardia gracias a la investigación en tratamientos de los materiales textiles de origen químico, físico y de origen natural.

### **5S\_OPT\_TATR\_ Taller de luz**

Las asignaturas optativas de taller están orientadas a la adquisición de técnicas y recursos en su carácter y aplicación transversal en las cuatro especialidades del diseño. Por lo que se refiere a la concepción de las asignaturas y a su aportación al plan de estudios, se destacan los rasgos relevantes, que son el denominador común de todas ellas.

La luz es uno de los factores más importantes en todo proyecto o diseño, ya sea efímero, de espacio interior o exterior, gráfico, etc... y la sombra proyectada; claroscuro es un recurso utilizado para definir los volúmenes, las formas y generar las sensaciones buscadas.

La optativa Taller de luz está dirigida al alumnado que quiere trabajar como medio de expresión las sombras, el color y la luz para definir nuevas texturas, percepciones y relaciones entre los diferentes elementos del proyecto planteado. Trabajar la luz como una oportunidad proyectual utilizando sus cualidades narrativas.

El factor experimental será clave en la asignatura. Experimentación en el taller del conocimiento, aprendizaje y aplicación.

### **5S\_OPT\_TATR\_ Institución artística: interacción, creación intervención**

Las asignaturas optativas de taller tienen un carácter experimental en el conocimiento de metodologías y procedimientos que complementan y tienen una aplicación en las distintas especialidades del diseño. Se pretende fortalecer la autonomía y la capacidad de decisión del alumnado en los procesos de creación y diseño, integrando con criterios propios tecnologías y conocimientos de varias fuentes y métodos.

Nos encontramos en una situación en la que las formas de transmitir los conocimientos y las técnicas están constantemente en revisión. Por una parte, nos encontramos con la exigencia de que la formación en diseño tiene que situarse primordialmente en un escenario de innovación constante. Por otra parte, una condición

repetida en exceso es la de una supuesta mutabilidad de los conocimientos, que hace que la formación actual esté bajo sospecha ante escenarios que se suponen desconocidos y profundamente variables.

El alumnado tiene que poder diseñar su aportación institucional como una práctica de diseño que comprometa el presente de su formación. Desde su condición, tiene que poder vislumbrar el futuro profesional como copartícipe de una sólida cultura del diseño y con el acceso a unos conocimientos que permitan formarse, al mismo tiempo, una competencia técnica, ética y social.

### Proyectos monográficos de especialidad

## PROYECTOS MONOGRÁFICOS DE DISEÑO GRÁFICO

**Especialidad:** diseño gráfico

**Tipo:** optativa

**Créditos ECTS:** 6

**Curso:** 2021/2022

**Semestre:** 7S

**Materia:** Optativas de proyectos

**Idioma de impartición:** cat / cas

### 7S\_OPT\_GRA\_ Diseño multimedia e interacción

La asignatura Diseño multimedia e interacción está orientada a profundizar en los aspectos conceptuales y técnicos concretos del diseño multimedia. El diseño multimedia da forma a la experiencia de las personas al interactuar con la información, para alcanzar sus objetivos.

Los/las diseñadores/as multimedia tienen que definir el comportamiento del sistema, haciendo de mediadores en las relaciones entre las personas, los sistemas y los servicios en una gran variedad de contextos. El diseño multimedia implica tener que hacer una buena planificación, concepción, realización e implementación para crear sistemas complejos e interactivos que satisfagan las necesidades y los deseos del usuario.

Esta asignatura centra su atención en la interacción persona-soporte digital y las competencias que tiene que tener un diseñador multimedia, que van desde la definición del perfil de usuario y los requisitos técnicos de la aplicación hasta el diseño y el prototipado.

Es una asignatura que permite al alumnado conocer:

- La evolución histórica del diseño multimedia.
- La realidad presente: observatorio del panorama actual.
- Las técnicas y los recursos específicos que se deben dominar en este campo específico.

## Guia Docent

El alumnado pondrá en práctica toda esta base de conocimiento en el desarrollo de un proyecto complejo, que tiene que dar pie a la experimentación y a la búsqueda de lenguajes propios.

### **7S\_OPT\_GRA\_ Diseño editorial. Publicaciones analógicas y digitales**

Hablar de diseño editorial es tratar de la evolución humana, comunicación y preservación del conocimiento. En el contexto contemporáneo de las últimas décadas, la actividad editorial ha sido un fenómeno de intensidad, cantidad e impacto, conjuntamente con la aparición de nuevas formas de publicación. Ha proliferado el interés desde entornos institucionales, y desde todo tipo de iniciativas profesionales y ámbitos del diseño.

Nos planteamos la edición desde dos vertientes: como respuesta del diseño a la investigación y como soporte o forma material editable y reproducible. Por una parte, como investigación, es preciso fundamentar los métodos proyectuales, conceptuales, académicos y epistemológicos, haciendo de la edición un espacio para la producción del conocimiento como procesos abiertos y además es un ensayo preparatorio para proyectos de más amplitud y profundidad.

Y, por otra parte, en cuanto a la forma material, se propone una exploración en el espectro de modos de edición y de formas contemporáneas del soporte impreso y digital. Los potenciales creativos y técnicos, así como las metodologías, se exploran en un entorno experimental de tipo laboratorio, atendiendo a las tipologías de edición adecuadas a un contenido, al valor creativo y a la experiencia estética. Se presta atención al formato libre por ser el más utilizado en el espacio y en el tiempo, aunque no es el primer ni único medio transmisor y conservador. La edición digital es otro espacio discursivo de diseño y tiene que repensarse de nuevo en su especificidad y evolución.

La edición como proceso y respuesta de diseño es intrínseca a la asignatura y se está abierto a las variables aparecidas en estos procesos por el hecho de transitar por la elaboración de la obra, así como la obtención de resultados objetivos y tangibles con su acertada síntesis, exposición y comunicación.

### **7S\_OPT\_GRA\_ Diseño de espacios web y gestión digital**

La mayor parte de los proyectos web en los que actualmente participan profesionales de las tecnologías de la información y de la comunicación no son estrictamente técnicos, sino que implican distintos departamentos y habilidades. Entre estos perfiles profesionales encontramos al encargado de diseñar los aspectos comunicativos del entorno web, que se centra sobre todo en los aspectos funcionales con el objetivo principal de diseñar una interficie atractiva y fácil de utilizar.

Esta optativa pretende complementar los conocimientos adquiridos en la asignatura de Tecnología de las redes informáticas, teniendo en cuenta el punto de vista y la metodología de trabajo del diseñador gráfico. El contenido de la asignatura proporcionará al alumnado los conocimientos básicos y las capacidades de gestión de proyectos web, para que sea un miembro activo de un equipo de trabajo que está en constante cambio y evolución.

La asignatura explora los lenguajes y las habilidades incluidos en los ámbitos de creación de contenidos, comunicación y diseño de espacios web y gestión digital en su doble dimensión: práctica y teórica. Se profundiza en los diferentes sistemas de publicación web, en los entornos de los CMS y se introduce al



alumnado en el diseño y planteamiento de aplicaciones para dispositivos móviles, usando las herramientas de prototipado más adecuadas al sector. Al acabar la asignatura, el alumnado tiene que poder plantear y resolver un proyecto web con una perspectiva doble: la estratégica y la creativa

### **7S\_OPT\_GRA\_ Tipografía experimental**

La asignatura optativa Proyectos monográficos de diseño de Tipografía experimental está orientada a profundizar y especializarse en aspectos conceptuales y técnicos concretos del ámbito de la especialidad de Diseño Gráfico en el que está enfocada la optativa.

Es una asignatura que permite al alumnado conocer:

- La evolución histórica de la tipografía experimental.
- La realidad presente: observatorio del panorama actual.
- Las técnicas y los recursos específicos que se deben dominar en este campo específico.

El alumnado pondrá en práctica toda esta base de conocimientos en el desarrollo de un proyecto complejo, buscando la experimentación y los lenguajes propios.

Se plantea la tipografía experimental desde dos vertientes. Por una parte, como experimentación sobre los orígenes tipográficos: tipos móviles, composición tradicional, sistemas de estampación, tipo de tintas, formatos, etc. Y, por otra parte, se propone una especialización y una profundización en tipografía digital.

La vertiente digital se inicia en el ámbito teórico en la asignatura Tipografía y composición de primero y, en el ámbito teórico y práctico, en Diseño tipográfico de segundo curso. En esta optativa profesorado y alumnado pueden profundizar en los aspectos digitales del diseño tipográfico: diseño digital, espaciado, corrección de  *Kerning*, diseño de ligaduras, diacríticos, formatos digitales de tipos de letra, etc.

Proyectos monográficos de especialidad

## PROYECTOS MONOGRÁFICOS DE DISEÑO DE INTERIORES

**Especialidad:** diseño de interiores

**Tipo:** optativa

**Créditos ECTS:** 6

**Curso:** 2021/2022                      **Curs:** 7S

**Materia:** Optativas de proyectos

**Idioma impartición:** cat/cas

### 7S\_OPT\_INT\_ Diseño de espacios exteriores, jardinería y paisaje

La asignatura optativa Proyectos monográficos de diseño de Espacios exteriores, jardinería y paisaje está orientada a profundizar en aspectos conceptuales y técnicos concretos del ámbito de la especialidad de Diseño de Interiores.

Esta asignatura permite al alumnado conocer:

- La evolución histórica del paisajismo, intervenciones en espacios exteriores y jardines hasta hoy en día para que el alumnado entienda el contexto en el que se trabaja en este ámbito.
- Las técnicas y los recursos específicos que consistirán en poner en práctica toda esta base de conocimientos en el desarrollo de un proyecto complejo, que tiene que dar pie a la conceptualización, la experimentación, la búsqueda de lenguajes y técnicas de comunicación y representación.

La asignatura marca un camino de focalización en la especialidad del Diseño de Interiores, concretamente en un proyecto en un espacio exterior, pensando en trabajar en formato concurso siguiendo como guía los parámetros de los siete apartados de la rúbrica del trabajo final que el alumnado tendrá que realizar el siguiente semestre.

### 7S\_OPT\_INT\_ Diseño de interiores de hábitat y amueblado

La asignatura optativa Proyectos monográficos de Diseño de interiores de hábitat y mobiliario pretende profundizar en todos los aspectos en torno a la vivienda y convertirse en un espacio de debate y reflexión sobre las condiciones y características que la definen. La vivienda, al ser el espacio o el medio artificial donde vivimos, acaba convirtiéndose en la huella de nuestra forma de vivir, se comporta y evoluciona en función de los cambios sociales y económicos. Es, por lo tanto, el reflejo de una sociedad, que modula y moldea viviendas a sus nuevas exigencias. Así, los pisos del eixample de Barcelona de principios del siglo XX son diferentes a los actuales. ¿Qué ha sucedido? ¿Cómo es posible que la vivienda se encuentre en un proceso de replanteamiento continuo?

---

## Guia Docent

Desde la optativa analizaremos la vivienda de una forma dinámica, de qué partes se compone, cuáles son los puntos que la enriquecen y revalorizan, cómo la podemos hacer flexible respecto a los distintos usos posibles en esta sociedad tan cambiante.

El alumnado pondrá en práctica toda esta base de conocimientos previos para el desarrollo de un proyecto de diseño de hábitat y amueblado, que tiene que dar pie a la experimentación, la búsqueda de lenguajes propios y, finalmente, la realización de un prototipo plenamente funcional.

La asignatura marca un camino de focalización, en la especialidad del Diseño de Interiores, concretamente, en un espacio interior de hábitat y amueblado.

Projectos monogràfics de especialidad

## PROYECTOS MONOGRÁFICOS DE DISEÑO DE MODA

**Especialidad:** diseño de moda

**Tipo:** optativa

**Créditos ECTS:** 6

**Curso:** 2021/2022

**Semestre:** 7S

**Matèria:** Optativas de proyectos

**Idioma impartición:** cat/cas

### 7S\_OPT\_MOD\_ Diseño de complementos

La asignatura optativa Proyectos monográficos de diseño de complementos está orientada a profundizar en aspectos conceptuales y técnicos concretos del ámbito de la especialidad de Diseño de Moda.

Esta asignatura permite al alumnado conocer:

- La evolución histórica de los diferentes modelos relevantes de complementos, tipos y estilos.
- La realidad presente: observatorio del panorama actual.

La asignatura marca un camino de focalización en la especialidad del Diseño de Moda, concretamente, en un proyecto en el que se propone una colección y se materializa un prototipo en relación al calzado, los bolsos o los sombreros. Se estudian las distintas partes que lo componen, los distintos materiales y la forma de representarlos.

Las propuestas de diseño de moda en la indumentaria encuentran unas grandes alianzas en los complementos, porque ayudan a completar el conjunto de los elementos que componen un *outfit*.

Projectos monogràfics de especialidad

## PROYECTOS MONOGRÁFICOS DE DISEÑO DE PRODUCTO

**Tipo:** optativa

**Créditos ECTS:** 6

**Curso:** 2021/2022

**Semestre:** 7S

**Materia:** Optativas de proyectos

**Idioma impartición:** cat / cas

### 7S\_OPT\_PRO\_ Diseño de mobiliario

La optativa ofrece una visión global del contexto del diseño de mobiliario actual. Históricamente, arquitectos e ingenieros han monopolizado e ilustrado la imagen del diseñador profesional. El diseño de mobiliario ha sido el buque insignia de la iconografía pública del diseño como proyección social. El diseño como actividad profesional se ha ido modificando en paralelo a los cambios tecnológicos, organizativos, socioculturales... en la que el diseñador se proyecta como un profesional polivalente, capaz de afrontar cualquier encargo, comprendiendo las características de cualquier contexto.

En la asignatura se llevarán a cabo dos proyectos que se combinan durante el semestre: por un lado, un proyecto de autoproducción para el proyecto colectivo *Download Open Design*, que se encuentra en el Instagram de Openness (<https://www.instagram.com/opennessllotja/>). Por otro lado, un segundo proyecto pensando en trabajar en formato concurso de diseño de mobiliario, para entender cómo hacer una propuesta rápida en el escenario de un concurso seleccionado, como puede ser Andreu World, Gandia Blasco, Premi Catalunya Ecodisseny...

### 7S\_OPT\_PRO\_ Diseño de aparatos de iluminación

La asignatura optativa de Proyectos monográficos de diseño: Diseño de aparatos de iluminación está orientada a profundizar en los aspectos teóricos, conceptuales y técnicos de los aparatos de iluminación en el ámbito de la especialidad de Diseño de Producto.

Esta asignatura permitirá que el alumnado conozca:

- La evolución histórica de los aparatos de iluminación desde los inicios del siglo XX.
- La realidad presente: observatorio del panorama actual.
- Las técnicas y los recursos específicos que es preciso dominar en este sector específico del Diseño de Producto, como son la física de la luz, las magnitudes fotométricas y las tecnologías propias del sector de la iluminación.

El alumnado pondrá en práctica toda esta base de conocimientos previos para el desarrollo de un proyecto de diseño de un aparato de iluminación LED, que tiene que dar pie a la experimentación, a la búsqueda de lenguajes propios y, finalmente, a la realización del prototipo de una lámpara plenamente funcional.

La asignatura marca un camino de focalización, en la especialidad de Diseño de Producto, en un sector industrial con una presencia muy destacada en nuestro país.

## PROYECTOS MONOGRÁFICOS DE INTERDISCIPLINARIEDAD

**Especialidad:** comuna

**Tipo:** optativa

**Créditos ECTS:** 6

**Curso:** 2021/2022                      **Semestre:** 7S

**Materia:** Optativas de proyectos

**Idioma impartición:** cat / cas

### 7S\_OPT\_INTER\_ Diseño de montajes efímeros

La asignatura es una optativa de interdisciplinarietà del primer semestre de cuarto curso. El objetivo es trabajar un proyecto integral, formado por equipos de trabajo, en el que el alumnado desarrollará un proyecto de diseño según encargos reales o simulados, con un alto grado de concreción.

En este caso, la optativa montajes efímeros introduce al alumnado en un campo profesional muy amplio con el objetivo de abrirle la posibilidad de desarrollar una tipología de proyectos de diseño interdisciplinarios muy actuales, en una sociedad dinámica y cambiante, que pueden ir desde un pequeño escaparate a un montaje expositivo, *pop-ups* comerciales, ferias y/o grandes eventos.

La asignatura de Diseño de montajes efímeros es un taller para pensar y resolver un proyecto de diseño de carácter temporal, con un desarrollo completo que les conducirá a su concreción material. Los montajes efímeros se caracterizan por su elevado grado de conceptualización, ideas que tienen que resolver espacios, presentaciones, actos o eventos, exposiciones...

El ingenio y la capacidad de sorprender son unos de sus principales motores de trabajo. Con frecuencia los materiales empleados son tan efímeros como inusuales. Dar nuevos usos a elementos pensados para otra cosa o, simplemente, transformar las funciones de otros, dan pie a resultados innovadores y atrevidos. Pero, otras veces, es preciso recurrir a materiales más nobles para asegurar las condiciones que requiere el proyecto. En todos los casos, se exige un alto nivel de reflexión conceptual para responder a unas expectativas que tienen que cumplir con su función y materializarse como mínimo durante el tiempo que dure el evento.

### 7S\_OPT\_INTER\_ Espacio comercial y diseño

Los nuevos hábitos de los consumidores, la irrupción de las grandes tiendas en línea y el uso de las nuevas tecnologías en el sector del *retail* han significado un nuevo reto para los comercios locales. Diferenciarse de la competencia y conseguir destacar entre los competidores en un mundo cada vez más globalizado resulta pues un aspecto clave en el diseño de un espacio comercial.

## Guia Docent

La asignatura aborda los conceptos básicos de imagen de marca, merchandising, escapatismo y comunicación para generar tiendas con una personalidad única, así como las herramientas para evaluar y mejorar el potencial comercial del punto de venta.

En esta optativa se desarrolla, preferentemente, un único proyecto estructurado en tres actividades y se lleva a cabo en equipos interdisciplinarios con la implicación directa de los usuarios, tenderos y técnicos.

### 7S\_OPT\_INTER\_ Diseño y medio ambiente

La asignatura se centra en una de las funciones básicas con las que nació el diseño: estudiar las interacciones del hombre con la naturaleza y cómo esta puede volver a ser sostenible. Se reflexionará acerca de cómo controlar y reducir el impacto de la actividad humana en la naturaleza, el paisaje y, en definitiva, en el medio ambiente.

Los objetivos son aprender a observar, proponer, sugerir, proyectar y potenciar cambios, desarrollar transformaciones que aporten un crecimiento, una mejora, un perfeccionamiento de lo que ya se ha creado, establecido y hecho, que lo haga más sostenible. Buscar el equilibrio entre los recursos, el tiempo y las posibilidades para crear nuevas dinámicas, cuestionar metodologías y obtener nuevos resultados. Incorporar conceptos de interacción entre personas, animales y plantas y el medio que compartimos.

El eje central de la asignatura se formalizará en un proyecto central en el que el alumnado trabajará la relación entre la actividad humana y el medio ambiente que la sustenta, contextualizada por una empresa con responsabilidad social y medioambiental, o iniciativas como el Plan de Acción 2015-20 de la Dirección General de Calidad Ambiental o por la plataforma Fixperts.

La asignatura pretende buscar precedentes, analizar, ver casos, preparar al alumnado para este cambio de paradigma y llevar a cabo un proyecto que tenga en cuenta todas estas consideraciones medioambientales y sociales.

### 7S\_OPT\_INTER\_ Artes escénicas

En el libro *La estética de lo performativo*, Erika Fischer-Lichte describe la espacialidad como fugaz y transitoria. Explica que no existe ni antes ni más allá de la realización escénica, sino que –como sucede con la corporalidad o la sonoridad– solo tiene lugar en la realización escénica.

Esta espacialidad se puede entender como el contenedor de la realización escénica (que permanece una vez ha terminado la intervención) o como el espacio performativo que ofrecen las relaciones entre actores y espectadores, su movimiento y la percepción.

Con esta breve descripción, se plantea esta optativa como la realización de un proyecto real en el que intervendrá una acción performativa, teniendo en cuenta el espacio, la comunicación, la relación con los espectadores, la sonoridad y el tiempo.

La tarea se realizará con un presupuesto cerrado y en equipo a través de una instalación, un *happening*, una performance, obra de teatro, desfile de moda...

Está dirigido a quien quiera adquirir conocimientos sobre las artes escénicas y el espectáculo, trabajar en equipo y llevar a cabo un proyecto real con un encargo –cliente real. Ello implica el compromiso, por parte del alumnado, en la colaboración fuera de horarios para el día del montaje y desmontaje (según el encargo).

La optativa abarca desde la investigación y creación –ideación– individual de un proyecto, hasta la realización y comunicación en equipo.

## OPTATIVAS DE TEORÍA, CRÍTICA I HUMANIDADES

**Especialidad:** comuna

**Tipo:** optativa

**Créditos ECTS:** 4

**Curso:** 2021/2022

**Semestre:** 7S

**Matèria:** Optativas de teoría, crítica y humanidades

**Idioma impartición/:** cat / cas

### 7S\_OPT\_TCH\_ El diseñador como agente de cambio social

La asignatura está orientada a repensar el papel que desempeña la persona diseñadora en la contemporaneidad. La emergencia de movimientos sociales contra el cambio climático, los procesos decoloniales, así como los feministas, son un reflejo de las preocupaciones de la ciudadanía en un mundo cambiante.

Ante unas determinadas problemáticas, ¿cómo actuamos como agentes de cambio? ¿Dónde nos posicionamos y desde qué lugar planteamos soluciones? ¿Mediante qué estrategias abordamos el problema? ¿Cómo participan de las soluciones las comunidades afectadas o las impulsoras del cambio? ¿Cómo integramos la perspectiva de género? ¿Cómo diseñamos para los entornos desfavorecidos? Y, por último, ¿qué espacio le dedicamos a la investigación desde la práctica?

### 7S\_OPT\_TCH\_ Difusión del diseño

La asignatura de Difusión del diseño está orientada a profundizar de forma teórica y crítica en los conocimientos de los canales de comunicación y difusión del mundo contemporáneo y, específicamente, en el contexto del diseño.

La asignatura introduce al alumnado en la investigación y búsqueda para la publicación y difusión de artículos de diseño. Se centra en la reflexión crítica sobre nuestro entorno, la producción de actividades culturales, sociales y económicas.

Los objetivos principales de la asignatura son:

- Introducir al alumnado en la investigación y los estudios de tercer nivel.



## Guia Docent

- Conocer los distintos canales de difusión, divulgación y publicación de artículos de reflexión de diseño: catálogos, revistas, exposiciones, congresos, redes sociales, eventos, festivales, ferias, talleres, etc.
- Relacionar, valorar, cuestionar y/o crear un discurso conceptual propio en diferentes contextos: académico, discursivo y comercial.

### **7S\_OPT\_TCH\_ Tendencias contemporáneas en el diseño**

La asignatura pretende ofrecer una panorámica de las diferentes tendencias actuales en el mundo del diseño y, al mismo tiempo, pretende estimular la reflexión y una visión crítica por parte del alumnado en relación a las distintas posibilidades que, como persona diseñadora, pueden ser trabajadas a partir de su punto de vista personal.

La asignatura se desarrolla en dos bloques. El primer bloque muestra las posibilidades que el diseño proporciona para conseguir mejoras éticas y sociales. El segundo bloque trabaja las tendencias críticas necesarias para establecer la reflexión que abarca un diseño (tanto a nivel de uso, fabricación, interacción con el entorno político, cultural o social) y la generación de nuevas ideas y tendencias.

Tendencias contemporáneas del diseño trabaja la reflexión crítica para dar a conocer mejor aquellas formas de diseño que el alumnado desarrollará en su profesión, una profesión en la que los factores sociales y ambientales son clave.

### **7S\_OPT\_TCH\_ Panorama del arte contemporáneo**

La asignatura está orientada a profundizar de forma teórica y/o práctica en las transformaciones del mundo contemporáneo y la comprensión del contexto del diseño y del arte.

Las personas diseñadoras tienen la necesidad de posicionarse ante los retos de la sociedad, del diseño y del arte, del presente y del futuro para alcanzar un pensamiento crítico.

La optativa Panorama del arte contemporáneo se plantea como un recorrido por las manifestaciones estéticas y los comportamientos artísticos ocurridos a finales del siglo XX y principios del siglo XXI.

Se proporcionarán claves interpretativas para abordar el fenómeno artístico y estético de vanguardia analizando el fenómeno de la expresión plástica en la evolución temporal de la cultura contemporánea. Se estudiará la diversidad de propuestas o tendencias, los debates críticos, las relaciones entre arte y política, la posición de los artistas, las grandes exposiciones y el papel que ejerce el mercado del arte.

El enfoque de la asignatura está orientado no sólo a la adquisición de conocimientos teóricos, sino también a la consideración del potencial de referentes, nexos, contactos e influencias que estas propuestas éticas y estéticas analizadas pueden aportar a la práctica de los distintos proyectos del diseño contemporáneo.