

## DIBUIX 1

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 1S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Dibuix 1 es planteja com una eina de representació i d'interpretació de formes. Es cursa al 1r semestre del 1r curs i es treballen les bases del dibuix sobre les quals s'aniran integrant els aprenentatges.

Principalment, incideix en l'ús dels elements de l'expressió gràficoplàstica (línia, pla, textura, color, etc...) i les seves relacions en la composició. Les activitats es dirigeixen a la representació de formes senzilles, objectes i formes naturals. És doncs, un instrument de coneixement, que ha de donar una base sòlida, útil per al disseny pluridisciplinari.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Capacitar l'alumnat per a la percepció, l'observació i l'anàlisi del món que l'envolta.
- Proporcionar recursos i estratègies per a la percepció i l'observació, per a la representació versemblant de formes senzilles, proporcions i volums, així com per a una interpretació creativa mitjançant diferents tècniques.
- Treballar els elements de l'expressió gràfica i les bases de la composició plàstica.

## FOTOGRAFIA I IMATGE DIGITAL 1

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 1S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Fotografia i imatge digital 1 introdueix l'alumnat en les eines, els recursos i les tècniques del llenguatge fotogràfic com a mitjà de representació i comunicació visual.

Contempla tant els aspectes procedimentals associats a la captura i el tractament d'imatges fixes, com la capacitat expressiva i comunicativa del llenguatge fotogràfic.

Les activitats formatives aniran dirigides a assolir el coneixement del llenguatge visual i comunicatiu, i principalment obtenir els resultats d'aprenentatge següents:

- Controlar l'ús de la càmera digital DSLR o equivalent.
- Editar i manipular fotografies mitjançant programes informàtics.
- Valorar la dimensió expressiva de la fotografia per als projectes de disseny.

## **HISTÒRIA DE L'ART I DEL DISSENY 1**

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 1S

**Matèria:** Història de les arts i el disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Història de l'art i el disseny 1 introdueix l'alumnat en el marc conceptual i ideològic, i en els fets i les evidències més importants del disseny al llarg del segle XIX. S'inicia amb els objectius següents:

- Contextualitzar, a partir de la història, l'èmfasi de les reivindicacions polítiques fruit de la Revolució Francesa, els canvis socials produïts per la Revolució Industrial i l'aparició d'importants innovacions tecnològiques.
- Fonamentar els fets que seran cabdals en una nova estètica que pressuposarà els inicis de la modernitat i que prepara el terreny en tots els canvis d'estils que tindran l'art i el disseny del segle XX.
- Conèixer les seves influències constants i interrelacions a partir de l'estudi conjunt i paral·lel de l'art i el disseny.

Les activitats formatives estan centrades en l'estudi de temes, obres, teories i/o fenòmens susceptibles de recerca documental per treballar aspectes de comparació, ressenya, fris cronològic i, principalment, d'introducció al raonament crític.

## INTRODUCCIÓ A LES CIÈNCIES DELS MATERIALS

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 1S

**Matèria:** Ciència aplicada al disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Introducció a les ciències dels materials està enfocada al coneixement i a l'anàlisi dels diferents materials de les quatre especialitats. L'objectiu d'aquesta assignatura és entendre els materials com a elements i condicionants del disseny.

La introducció d'aquests coneixements científics permetrà:

- Comprendre de què, com i per què estan fets els dissenys i donarà eines per escollir els materials més adients per a cada projecte.
- Saber la importància que tenen els materials en el procés de disseny i la seva influència en l'estètica d'allò dissenyat, tenint en compte el seu cicle de vida i els recursos energètics emprats en la seva producció, amb la finalitat d'aconseguir un món més sostenible i eficient energèticament.
- Buscar respostes a preguntes sobre com són, quin cost mediambiental tenen, com es comporten, quanta energia consumeixen, quines aplicacions tenen, com envelleixen, què ens transmeten, com es transformen, com interactuen amb la llum, com es reciclen.
- Experimentar amb els materials per tal de conèixer-los amb més profunditat, tocant-los, manipulant-los i treballant-los.

Els materials són elements vius, dinàmics i en transformació constant, per aquest motiu cal estar al dia dels nous materials i de les darreres tendències aparegudes, per això és fonamental el contacte amb les empreses.

En acabar l'assignatura, l'alumnat tindrà una visió global de tots els materials i comprendrà la responsabilitat que té com a dissenyador en la utilització d'uns recursos que sovint no són il·limitats.

## LLENGUATGES DEL DISSENY I APLICACIONS 1

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 1S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Llenguatges del disseny i aplicacions 1 proporcionarà les bases i els recursos teòrics i expressius de la representació i la comunicació dels llenguatges del disseny: estructura, forma, color i espai.

Els fonaments dels llenguatges són necessaris per poder entendre, interpretar i, finalment, actuar en l'àmbit de la representació i comunicació visual. L'alumnat coneixerà les bases de l'expressió gràfica i experimentació per comunicar-se gràficament en el camp del disseny i li aportarà uns coneixements que aplicarà a la resta d'assignatures.

És una assignatura teoricopràctica en què els coneixements teòrics s'aplicaran i experimentaran per desenvolupar la comprensió dels conceptes fonamentals de l'anàlisi de la forma, composició i percepció en l'espai bidimensional i tridimensional.

Es formarà l'alumnat en la introducció als coneixements de les eines informàtiques vinculades al món del disseny perquè pugui desenvolupar propostes de representació i comunicació visual.

## **SISTEMES DE REPRESENTACIÓ 1**

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 1S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

Els coneixements que s'imparteixen a l'assignatura Sistemes de representació 1 són de geometria aplicada al disseny. Aquesta té com a finalitat proporcionar eines i recursos gràfics i visuals a l'alumnat dels Ensenyaments Superiors de Disseny.

L'assignatura té com a objectiu principal:

- Realitzar dibuix d'anàlisi i de representació normalitzat amb rigor geomètric –a mà i digitalment– de superfícies planes complexes i d'objectes de complexitat mitjana-baixa.

Les assignatures de la matèria treballen conjuntament a través d'activitats formatives per tal que l'alumnat pugui tenir una «visió polièdrica» de com representar i comunicar el disseny.

Per tal que hi hagi un aprenentatge més significatiu de l'assignatura, es plantegen activitats formatives mitjançant la construcció de pràctiques geomètriques o models donats –dins de l'àmbit del Disseny d'Interiors, Moda, Producte i Gràfic– per tal de dibuixar posteriorment els seus plànols tècnics.

## TIPOGRAFIA I COMPOSICIÓ

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 1S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

La tipografia constitueix un dels components bàsics de qualsevol sistema de comunicació visual. En aquesta assignatura es desenvolupen els trets fonamentals perquè l'alumnat, mitjançant l'ús de programari d'autoedició, assoleixi els objectius següents:

- Valorar i aplicar la dimensió expressiva de la tipografia.
- Realitzar la composició i maquetació en diferents suports amb programari d'edició vectorial.
- Elaborar presentacions gràfiques i audiovisuals.
- Capacitar per a l'aplicació dels requeriments funcionals, estètics i tècnics necessaris per elaborar documents destinats a la impressió o a l'exposició per pantalla, que facilitin la llegibilitat i comprensibilitat d'un text en acabar l'assignatura.

## DIBUIX 2

**Especialitat:** Comuna

**Típus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 2S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Dibuix 2 incideix en el coneixement i la pràctica de l'ús dels elements de l'expressió gràficoplàstica i les seves relacions en la composició, iniciat en l'assignatura de Dibuix 1, arribar a organitzar formes més complexes i a fer-ne reinterpretacions.

Els continguts es dirigiran a aconseguir que l'alumnat sigui capaç d'organitzar formes complexes i proporcionar recursos i estratègies per a la representació d'espais interiors i urbans, espais naturals i figura humana.

S'estudiaran les relacions entre aspectes formals i/o cromàtics, així com la possibilitat de treballar amb afectacions, canvis o variables proporcionals, fruit de relacions amb altres formes o elements que els puguin generar, potenciant la imaginació, la interpretació pròpia i la creació de formes noves.

## **HISTÒRIA DE L'ART I DEL DISSENY 2**



**Especialitat:** Comuna

**Típus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 2S

**Matèria:** Història de les arts i el disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Història de l'art i el disseny 2 introdueix l'alumnat en el marc conceptual i ideològic i en els fets i les evidències més importants del disseny. Està centrada principalment en el període comprès entre els inicis del segle XX fins als anys cinquanta.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Estudiar de forma paral·lela l'art i el disseny de manera que ens permeti conèixer les seves constants influències i interrelacions i establir un fil conductor que permeti relacionar les creacions d'art i disseny, de manera conjunta, dins del seu context històric, tenint sempre present aquelles innovacions tecnològiques que les han influenciat directament.
- Gestionar la informació i la metodologia de recerca documental.
- Desenvolupar una bona capacitat de síntesi, d'expressió i de comunicació en el llenguatge escrit.
- Establir connexions perceptives.
- Desenvolupar el raonament crític.

## INTRODUCCIÓ AL DISSENY

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 8

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 2S

**Matèria:** Fonaments del disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Introducció al disseny, de caràcter teoricopràctic, s'imparteix a 1r. Comprèn continguts sobre el món del disseny, la seva terminologia i les seves disciplines, així com la relació de temes entorn a l'art, l'artesanía, la neoartesanía i el disseny, i sobre les tendències del disseny actual a partir de referents significatius **de les quatre disciplines** del disseny. S'estudia la forma i la funció, els símbols i els valors que ens aporten. També es treballen els processos creatius a partir de diferents estratègies de la creativitat.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Aportar la formació necessària perquè l'alumnat conegui i compregui la metodologia projectual.
- Introduir a partir d'una proposta de disseny els principis bàsics de la metodologia del disseny, que s'aniran desenvolupant en les assignatures de Projectes dels cursos següents.
- Formular una simulació d'un projecte per tal de treballar les diferents fases projectuals: la recerca i l'anàlisi, la conceptualització i les alternatives, la plasmació i l'execució.

## LLENGUATGES DEL DISSENY I APLICACIONS 2

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 2S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Llenguatges del disseny i aplicacions 2 s'imparteix al 2n semestre i és la continuació de Llenguatges del disseny i aplicacions 1. Ambdues estableixen les bases i els recursos teòrics i expressius de la representació i la comunicació. Té com a finalitat dotar l'alumnat de les eines instrumentals i conceptuals necessàries per aplicar-les tant a projectes de disseny, com a d'altres assignatures del pla d'estudis.

A partir dels conceptes al voltant del volum i l'espai tridimensional, l'alumnat treballa les tècniques i els procediments analògics i digitals de representació i comunicació visual per tal d'obtenir solucions efectives. L'assignatura és un espai d'exploració i creació on l'alumnat integra eines i recursos, treballa la metodologia projectual, pròpia de l'àmbit del disseny en el desenvolupament de formes i volums, l'ús de tècniques i materials per a la creació de maquetes, prototipus... o la recerca i l'elaboració de qualitats i textures per aplicar a l'objecte o l'espai.

L'objectiu en acabar el semestre és que l'alumnat tingui unes bases i uns recursos teòrics i expressius de la representació i la comunicació dels llenguatges del disseny, que aplicarà tant en el decurs dels seus estudis com en la seva vida professional.

## MITJANS AUDIOVISUALS

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 2S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Mitjans Audiovisuals introdueix l'alumnat en la tècnica, el tractament i l'aplicació del llenguatge audiovisual. Contempla tant els aspectes procedimentals associats a la captura i l'edició d'imatges en moviment com la capacitat expressiva i comunicativa del llenguatge audiovisual.

Un cop finalitzada l'assignatura, l'alumnat serà capaç:

- D'identificar, utilitzar i valorar les característiques expressives i comunicatives de la creació audiovisual.
- De conèixer i utilitzar la càmera per a la gravació i l'edició d'un discurs audiovisual de curta durada (de síntesi) amb els recursos tècnics i tecnològics adquirits i que, posteriorment, utilitzarà com a eina d'expressió i comunicació en les assignatures de projectes de disseny i d'altres del pla d'estudis.

## SISTEMES DE REPRESENTACIÓ 2

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 2S

**Matèria:** Llenguatges i tècniques de representació i comunicació

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'eix de l'assignatura és la geometria aplicada al disseny i té com a objectiu la realització d'un dibuix d'anàlisi i de representació normalitzada –a mà i digitalment– d'objectes de complexitat mitjana-alta i d'espais en sistemes de representació normalitzats.

A l'assignatura es plantegen activitats formatives encaminades al coneixement, la identificació, l'anàlisi, la classificació i construcció dels elements geomètrics de superfícies i volums. L'alumnat aprendrà a croquisar objectes de complexitat mitjana-alta, així com amb els sistemes de representació dièdric i cònic sense oblidar l'organització dels elements del dibuix digital i la seva impressió corresponent.

## **ANTROPOMETRIA I ERGONOMIA**

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Fonaments del disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

Aquesta assignatura pretén conscienciar els futurs professionals de la importància de l'ergonomia i l'antropometria i donar les bases per a la seva aplicació al camp projectual.

El disseny està concebut per persones i per a persones, una obvietat sovint oblidada pels professionals, més preocupats per l'estètica o la funcionalitat que pels usuaris dels seus dissenys. Aquest és un concepte clau que l'alumnat aprendrà i valorà, per incorporar-lo com una base imprescindible al disseny.

Els continguts generals de l'assignatura s'estructuren entorn de l'usuari, tant a nivell físic com psicològic. És fonamental conèixer les característiques essencials del cos humà i les seves possibilitats biomecàniques. Igualment important és entendre les necessitats i els desitjos de l'usuari, tenint en compte la seva diversitat. I, per descomptat, estudiar els principis d'ergonomia i d'antropometria, així com la seva aplicació al disseny.

## **DISSENY I SOCIETAT**

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Cultura del disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Disseny i societat pretén relacionar el disseny i el context social i cultural on es desenvolupa.

D'una banda, cal disposar d'uns coneixements mínims sobre les disciplines que s'han ocupat d'aquestes qüestions, com ara l'antropologia i la sociologia. I, de l'altra, cal analitzar quin paper ha tingut tradicionalment el disseny i quin hauria de complir en la societat d'avui i de demà. D'aquesta manera, l'assignatura es planteja com un recorregut que comença en l'antropologia i s'interroga sobre qüestions com ara la definició de cultura, l'imaginari o la tradició. A continuació, la sociologia agafa el relleu entenent que els mitjans de comunicació de masses passen a ocupar el lloc de la tradició religiosa com a transmissors dels models socials. Finalment, l'ètica tanca el cercle en plantejar quina és l'actuació que ha de tenir el dissenyador en la societat actual.

La intenció no és especialitzar l'alumnat en aquestes disciplines, sinó posar el debat sobre la taula i fer-li veure la necessitat de reflexionar i prendre una posició conscient i reflexionada sobre les qüestions plantejades.

## **EINES DIGITALS PER AL DISSENY GRÀFIC 1**

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Eines per al disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura d'Eines digitals per al disseny gràfic 1 té com a objectiu dotar els estudiants de les competències relacionades amb l'ús d'eines i mitjans específics en l'especialitat de Disseny Gràfic per tal d'adquirir més recursos expressius, de representació i comunicació, i poder aplicar-los posteriorment als seus projectes.

Els recursos per a la representació i comunicació d'idees i projectes de disseny gràfic es treballen a partir de l'aprenentatge de programes de representació infogràfica de dibuix vectorial, maquetació i edició.

L'alumnat rebrà una base teòrica que l'ajudarà a contextualitzar l'aprenentatge i que es combinarà amb activitats pràctiques per tal d'exemplificar els continguts tractats en cada sessió. Les activitats que portarà a terme l'alumnat parteixen d'un aprenentatge instrumental d'eines i recursos, basat en la resolució de problemes amb solucions múltiples i criteris estètics i visuals.

Per tal d'experimentar amb els recursos seleccionats, l'alumnat haurà de realitzar diferents activitats formatives en diferents graus de dificultat.

## **FOTOGRAFIA I IMATGE DIGITAL 2**



**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Tecnologia aplicada al disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

La fotografia és un element molt important en la comunicació visual i, alhora, el mitjà més utilitzat per donar a conèixer els resultats de qualsevol procés creatiu. És per això que l'assignatura tracta la relació entre fotografia i disseny des de dues vessants: com a recurs incorporat al procés de disseny mateix i com a eina per documentar i difondre, a través de diferents canals, els resultats de qualsevol treball de disseny.

La major part d'aquesta assignatura, fonamentalment pràctica, es realitza a l'estudi fotogràfic on l'alumnat, utilitzant equipament específic, aprendrà tècniques de presa fotogràfica, de mesura precisa de la llum, de control dels flaixos d'estudi i de modelat de la llum utilitzant un ventall d'accessoris. També s'aprofundeix en el tractament de la imatge amb programes d'edició i s'incorporen els principis de la gestió del color.

## **PROJECTES DE DISSENY GRÀFIC 1**

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Projectes de disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Projectes de disseny gràfic 1 introdueix l'alumnat en els àmbits del disseny d'identitat visual i del disseny publicitari. La combinatòria de teoria i pràctica dotarà l'alumnat de les capacitats necessàries per analitzar casos i resoldre projectes d'iniciació, de manera que, a poc a poc, es familiaritzarà amb el llenguatge i la metodologia propis del disseny gràfic. S'organitzarà i s'interpretarà la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte, i es plantejarà una proposta com més adequada millor al context del projecte, tant conceptualment com gràficament.

Davant les seves pròpies solucions, l'alumnat ha d'apreciar el valor d'un treball realitzat seguint la metodologia proposada i adonar-se de la importància del paper del disseny gràfic dins la nostra societat.

## **TEORIA DE LA COMUNICACIÓ GRÀFICA**

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Cultura del disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

La significació, la comunicació i la interpretació tenen un paper important dins la societat i, per aquest motiu, és molt interessant conèixer què és la Semiótica. En aquesta assignatura s'estudia què és el signe i quins són els seus principals autors i teories. També s'aprenen a utilitzar una sèrie d'eines, tècniques i estratègies que permeten aconseguir una bona comunicació visual. Amb aquests recursos, l'alumnat és capaç d'interpretar i elaborar missatges, utilitzant tant el llenguatge verbal com el no verbal, tant importants al camp de la comunicació gràfica.

L'assignatura s'estructura en dos blocs: el primer de caire més teòric i el segon, més pràctic. Per tant, l'alumnat, en haver après el vessant més teòric de la comunicació i el signe, pot aplicar aquests coneixements en suports propis del disseny gràfic, tot treballant el disseny en la comunicació visual.

## **MAQUETES**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Eines per al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

Per dur a terme qualsevol projecte de disseny d'interiors, la concepció de la interacció dels diferents elements de l'espai és bàsica. En aquesta assignatura es treballarà la visió de conjunt de forma pràctica a partir de models tridimensionals dins el procés d'investigació i creació d'un projecte de disseny d'interiors.

En el transcurs de l'assignatura, d'una banda, es realitzen maquetes volumètriques d'experimentació de materials, conceptuals i d'investigació que ajuden l'alumnat a desenvolupar les idees prèvies, a comprendre l'espai tridimensional, a concretar el concepte, que el portarà a definir les seves qualitats a partir de la percepció, el color, la forma i la llum. En aquests casos, s'experimenta amb materials rígids, modelables, de tall complex, nous i alternatius.

I, de l'altra, es duen a terme maquetes de detall i de presentació, més concretes, amb un alt nivell de precisió quant a textures i simulació de materials reals i/o qualitats perceptives del projecte de disseny d'interiors proposat.

## **MATERIALS I ACABATS**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Materials i acabats pretén transmetre els coneixements necessaris des del punt de vista tecnològic, formal i funcional dels materials que configuren el disseny d'un espai interior, en especial els materials de revestiment de parets, sostres i paviments, però també fusteries, vidres i mobiliari, per tal que el dissenyador pugui realitzar amb èxit el seu projecte de disseny d'interiors.

L'assignatura incideix en la importància dels criteris d'elecció, l'ús i els valors dels revestiments que tenen un paper cabdal en l'aspecte final d'un espai. Els materials de revestiment influeixen tant en l'aspecte visual, com en la percepció sensorial i significativa dels espais per part dels qui els fan servir. És, per tant, essencial tenir un coneixement ampli en aquest camp dins del context local i global, que suposarà un dels coneixements bàsics de materials i tecnologia aplicada a l'exercici professional del dissenyador.

## **MODELAT I RENDERING DIGITAL 1**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Eines per al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

En el marc del 2n curs, l'assignatura de Modelat i rendering digital 1 introdueix l'alumnat en les eines digitals per al disseny d'interiors, el treball de modelat en un entorn 3D reforçant i ampliant simultàniament el 2D ja adquirit al curs anterior.

El domini de les eines per a la comprensió i generació volumètrica constitueix un dels components bàsics de la representació i comunicació dels projectes de disseny d'espais interiors. Aquesta habilitat en el treball amb tres dimensions esdevé una eina absolutament imprescindible per transmetre informació gràfica d'un projecte de manera precisa.

L'aprenentatge es planteja de manera gradual: inicialment es creen i es modelen objectes simples de manera aïllada i, a continuació, s'apliquen transformacions i es realitzen operacions sobre aquests primers modelats per aconseguir formes complexes. També és important la gestió i l'organització dels elements creats, així com l'ús d'estratègies per agilitar el procés, per exemple, fent ús de blocs 3D o components dinàmics. Finalment, és imprescindible completar el treball inicial amb textos, línies auxiliars i texturats per dotar de més rigor i precisió la presentació final de la documentació gràfica generada.

## **PROJECTES DE DISSENY D'INTERIORS 1**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Projectes de disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Projectes de disseny d'interiors 1 introdueix l'alumnat en els fonaments de la metodologia projectual del disseny d'interiors.

L'assignatura, principalment pràctica, proposa activitats formatives d'exercicis de poca complexitat amb les quals l'alumnat haurà d'aprendre a utilitzar l'anàlisi de casos i la reflexió per solucionar els diferents projectes plantejats.

L'alumnat anirà incorporant i perfeccionant les eines de representació i comunicació en totes les fases del projecte per tal de poder presentar les seves propostes de manera atractiva i entenedora. Les eines de representació i comunicació visual, bidimensionals i sobretot tridimensionals són bàsiques per obtenir una visió global de conjunt d'una realitat que, cap al final de l'assignatura, esdevé una mica més complexa, amb el projecte de disseny d'interiors d'un petit apartament o similar.

## **TECNOLOGIA DE LA CONSTRUCCIÓ 1**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Tecnologia de la construcció 1 és una introducció al món de la construcció, que pretén transmetre a l'alumnat els coneixements necessaris perquè pugui realitzar els seus projectes amb èxit. És important conèixer i identificar les característiques i els sistemes constructius dels edificis i els seus elements arquitectònics per tal que el procés de disseny s'adapti millor a les necessitats i exigències de l'espai interior.

Aquesta visió més tècnica dels sistemes constructius i dels criteris tecnològics a tenir en compte, permet a l'alumnat anar desenvolupant una comprensió més precisa de la construcció dels espais, així com reconèixer i saber aplicar la normativa vigent pròpia dels interiors.

L'objectiu és conèixer quines són les possibilitats i els límits de la construcció per tal que l'alumnat pugui utilitzar els seus coneixements en qualsevol projecte o encàrrec.

## **DIBUIX PER AL DISSENY DE MODA**



**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Eines per al disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

El dibuix aplicat a la moda facilita els conceptes i les eines perquè l'alumnat representi de manera personal la figura humana vestida, tant com a estudi de la indumentària existent, com a mitjà d'expressió de les seves pròpies idees estètiques i creacions.

S'aprofundeix en el dibuix de figura, en conceptes previs com la proporció, diferenciant entre tipologia i estilització; es donen eines a l'alumnat perquè desenvolupi el seu propi llenguatge mitjançant exercicis de simplificació, geometrització, exageració, deformació i s'insisteix en la captació del gest i el moviment que fonamenten l'expressivitat del dibuix.

L'objectiu és tenir uns bons recursos, unes bones eines de representació i comunicació visual del vestuari i dels *looks* per a tot tipus de projectes de disseny de moda, així com dels complements, estampats... per definir les gammes de color, les formes i les textures dels teixits.

En l'assignatura, l'alumnat adquireix els coneixements en la representació de la peça plana i el dibuix de la roba sobre figurí o sobre model, sense oblidar la coherència del *look* de les col·leccions. També es fomenta la recerca de creadors, tant il·lustradors com dissenyadors, que puguin servir com a referència en el seu treball.

## **PATRONATGE I CONFECIÓ 1**

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Patronatge i confecció

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Patronatge i confecció 1 inicia l'alumnat en les tècniques per al desenvolupament dels patrons base del cos femení i en els coneixements bàsics sobre els processos de construcció, confecció i verificació de peces base.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Saber aplicar correctament les mesures en el desenvolupament de patrons per a la realització de les bases de dona i les tècniques de muntatge.
- Desenvolupar un patró a partir de teixits de calada i de teixits de punt circular per realitzar qualsevol peça bàsica d'indumentària.
- Elaborar el patró a partir d'unes mesures i, segons el teixit treballat, tallar la peça, fer la prova i l'ajustament per a la realització del prototip, tenint en compte les proporcions i les tècniques de confecció i d'acabats.

En l'assignatura de Patronatge i Confecció 1 es treballen els patrons base a partir de la modisteria i la seva industrialització. L'alumnat també aprendrà a treballar de manera responsable, pensant en una moda més sostenible i així evitar efectes negatius en el medi ambient.

## **PROJECTES D'INDUMENTÀRIA 1**

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Projectes de disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura contempla diferents aspectes conceptuals i tècnics envers el disseny d'indumentària, l'adquisició de recursos per a l'aplicació de llenguatges propis de l'àmbit del disseny de moda i de les metodologies del disseny per al desenvolupament d'un projecte de disseny de moda. Facilita les eines perquè l'alumnat representi de manera personal les seves pròpies idees estètiques i creacions d'indumentària.

Els coneixements adquirits en l'assignatura han de capacitar l'alumnat per donar resposta a plantejaments i reptes de projectes de disseny d'indumentària, a través de la conceptualització i formalització d'avantprojectes de disseny derivats de l'estudi i aplicació de les metodologies projectuals.

Les primeres activitats formatives són clau perquè l'alumnat adquireixi i utilitzi els llenguatges propis de la representació i comunicació visual per al disseny de moda, el dibuix de peça plana, la representació del cos humà i el figurí, nomenclatura i tipologia de peces, tipologia i característiques de peces segons l'època i cultura, i el color en el desenvolupament del projecte de disseny d'indumentària.

## **TECNOLOGIA DE CONFECCIÓ INDUSTRIAL**

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Patronatge i confecció

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Tecnologia de la confecció industrial està orientada a donar a l'alumnat els coneixements dels processos de fabricació amb una visió tècnica.

Concretament, s'inicia l'alumnat en el coneixement i la manipulació de les eines i tècniques específiques del sector de la moda en els processos de construcció i confecció de les peces.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Saber aplicar correctament els processos de fabricació a partir del coneixement de les eines i de les tècniques del sector, diferenciant la confecció seriada de la modisteria.
- Estudiar el coneixement de les noves tecnologies per a la confecció industrial, de l'aplicació informàtica al patronatge i l'elaboració de marcades i escalats a partir d'un patró.
- S'analitzen i estudien aspectes tècnics referits a les unions entre les parts i les operacions de muntatge d'una peça, així com les formes que componen la peça confeccionada i la planificació del tall de les teles per minimitzar el seu consum.

L'alumnat aprendrà a treballar de manera responsable, pensant en una moda més sostenible i així evitar efectes negatius en el medi ambient.

## **TECNOLOGIA TÈXTIL 1**

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

Les assignatures de Tecnologia tèxtil sustenten la base tècnica fonamentada en un ampli coneixement dels materials, els processos tèxtils, les estructures tèxtils lineals, teixits tècnics i teixits intel·ligents, les operacions de tractament i acabat de tèxtils.

A l'assignatura de Tecnologia tèxtil 1, s'estudien els tèxtils des de les fibres, passant pels fils i els teixits de calada, amb els processos corresponents, la maquinària, les propietats dels materials i les aplicacions, fent un apropament als tèxtils amb la realització del dossier de teixits que serà una eina de consulta i estudi per a aquesta i d'altres matèries.

En acabar, l'alumnat serà capaç de conèixer, entendre, seleccionar i utilitzar materials i productes tèxtils, teixits tècnics i teixits intel·ligents; dissenyar i justificar raonadament la utilització de tecnologies i matèries adequades per a una finalitat concreta.

## **DIBUIX TÈCNIC I INDUSTRIAL**

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Eines per al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Dibuix tècnic i industrial ofereix a l'alumnat els recursos de representació i comunicació visual necessaris per transmetre un projecte mitjançant plànols, dibuixats conforme a les normatives vigents, la documentació gràfica de què consta un projecte de disseny, fent possible la fabricació i industrialització dels objectes i les seves parts.

Els continguts de l'assignatura formen part de l'estudi en què la comunicació i el desenvolupament creatiu convergeixen en tot procés projectual i es plasmen en els apartats que integren la documentació gràfica del projecte.

La representació normalitzada, la simbologia gràfica, els acabats i les presentacions formen part del llenguatge visual al que ens referim en el procés d'aprenentatge.

## **MAQUETES I PROTOTIPUS 1**

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Eines per al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Maquetes i prototipus 1 és una assignatura pràctica, que té com a principal objectiu que l'alumnat de Disseny de Producte sàpiga fer tant maquetes de treball, com maquetes volumètriques.

Les maquetes de treball/exploració són una eina essencial en la fase en què s'estan elaborant les primeres idees d'un projecte i ens poden servir tant per a temptejar un concepte com per visualitzar aquestes idees en tres dimensions i així desenvolupar-les progressivament. Realitzarem aquest tipus de maquetes amb materials com la cartolina, el cartró, les fustes toves i alguns plàstics (PVC escumat, poliestirè, metacrilat), que ens permeten construir maquetes de forma ràpida i àgil utilitzant eines i procediments relativament simples.

Les maquetes volumètriques permetran a l'alumnat investigar qualitats formals d'un disseny: les proporcions, la forma, l'equilibri, la massa, el dinamisme... així com qüestions ergonòmiques.

## MATERIALS I TECNOLOGIA 1

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 3S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Materials i tecnologia 1 pertany a la matèria Tecnologia aplicada al disseny de producte i s'emmarca dins de l'àrea científicotècnica. Aquesta té com a finalitat que l'estudiant conegui el camp dels materials i els seus processos de producció per tal que sigui capaç d'incorporar-los a les decisions preses durant el procés inicial de disseny, la construcció, la fabricació, la presentació i altres fases del projecte.

L'assignatura introdueix l'alumnat en les característiques generals i específiques dels materials, de les propietats i les seves aplicacions. L'alumnat observa, analitza i identifica les propietats i els comportaments dels materials, tria el recurs tecnològic més adequat en funció de l'objectiu plantejat dels materials emprats en la indústria gràfica i la indústria de l'envàs i de l'embalatge: cel·lulosa (paper i cartró), vidre i ceràmica, plàstic i metalls.



## MODELAT I RENDERING INFORMÀTIC 1

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 3S

**Matèria:** Eines per al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura introdueix l'alumnat en les eines digitals per al disseny de producte, treballa en la representació gràfica mitjançant eines informàtiques bàsiques, el modelat i la renderització per ordinador.

L'aprenentatge es planteja de manera gradual: inicialment es realitzen operacions simples i de forma gradual es realitzen operacions per aconseguir formes més complexes, com modelatge amb assemblatges. També és important l'elaboració de documentació tècnica gràfica de plànols a diferents escales gràfiques, la digitalització mimètica de productes, i parametrització d'elements i conjunts.

L'alumnat aprendrà a utilitzar un *software* principal de modelat (Autodesk Inventor, Fusion, Solid Works o Rhino) i a utilitzar un *software* principal de renderització (Keyshot o 3D Studio...), en les versions educacionals. L'assignatura té continuïtat al 2n semestre amb l'assignatura de Modelat i rendering informàtic 2.

## PROJECTES DE DISSENY INDUSTRIAL 1

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 3S

**Matèria:** Projectes de disseny de producte i sistemes

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes de disseny industrial 1 té com a objectiu introduir l'alumnat en la metodologia projectual, amb la resolució d'un projecte de disseny de baixa complexitat tècnica per tal que interioritzi els mecanismes i les eines que li són pròpies.

L'alumnat aprendrà a reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca documental per a l'obtenció de dades significatives. Aprendrà a organitzar i interpretar la documentació obtinguda per definir els objectius i els condicionants del projecte i saber com proposar una idea com més adequadament millor al context de l'exercici.

S'utilitzen diferents mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria de projectes per proposar i avaluar idees, conceptes i solucions. Aquesta assignatura suposarà la immersió de l'alumnat al món de la marca a través de l'estudi de referents, per aconseguir entendre els valors propis de cada empresa, disseny o dissenyador.

## ECOEFIICIÈNCIA I SOSTENIBILITAT

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Ciència aplicada al disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura introdueix, mitjançant l'anàlisi de casos dels artefactes de disseny (de materials i processos convencionals), a la identificació dels principals problemes del disseny a partir de la consideració dels paràmetres econòmics, socials i ambientals i al coneixement dels principals conceptes de sostenibilitat i decreixement.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Sensibilitzar l'alumnat de tal manera que el porti a reflexionar a partir de models d'interacció de l'ésser humà amb el medi, de la seva petjada ecològica.
- Valorar críticament la problemàtica ambiental de la nostra societat.
- Emprar exemples de casos significatius que tinguin en compte l'ecoeficiència i la sostenibilitat, com a valors incorporats als processos de disseny.
- Fer un replantejament més ètic de la professió.
- Influir de manera transversal en futurs projectes i pràctiques professionals.

## HISTÒRIA DE L'ART I DEL DISSENY 3

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Història de les arts i el disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Història de l'art i del disseny 3 introdueix l'alumnat en el marc conceptual, ideològic i en els fets i les evidències més importants de la cultura de masses, del Pop Art fins a l'actualitat.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Conèixer i valorar els grans referents del disseny dels últims anys i de l'actualitat.
- Saber establir fils conductors que relacionin les creacions d'art i disseny atenent el seu context històric, els fets socials i culturals, les innovacions tecnològiques, etc., que més han incidit en el món contemporani.
- Gestionar la informació d'obres i documents: classificació, documentació, identificació i selecció amb criteri.
- Aplicar referències bibliogràfiques amb l'estil APA i citar segons els models donats.
- Analitzar i identificar idees centrals i secundàries i indicadors del context històric.
- Valorar la funció i significació de l'art i del disseny a la societat.
- Argumentar i emprar de forma expressiva amb el llenguatge escrit les idees pròpies i alienes.
- Desenvolupar i aprofundir en el raonament crític.

## DISSENY TIPOGRÀFIC

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 4S

**Matèria:** Tipografia

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

La tipografia és una eina bàsica en la comunicació visual i, per tant, imprescindible per al desenvolupament dels projectes de disseny gràfic. El seguiment de l'assignatura Disseny tipogràfic ha de permetre a l'alumnat adquirir coneixements històrics, culturals, estètics i funcionals de tipografia, recursos i habilitats expressives, comunicatives i un grau d'experimentació i creació de noves formes tipogràfiques.

Com a resultat, aquests coneixements han de permetre:

- Contextualitzar i escollir amb criteri les formes tipogràfiques per realitzar propostes de treball adequades a les necessitats comunicatives.
- Comprendre i relacionar els contextos socials, artístics i culturals que determinen la diversitat tipogràfica per aplicar-la de manera crítica i raonada.
- Conèixer i utilitzar les fonts per realitzar solucions tipogràfiques adequades als objectius i a les característiques de cada projecte.

## EINES DIGITALS PER AL DISSENY GRÀFIC 2

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Eines per al disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Eines digitals per al disseny gràfic 2 vol dotar l'alumnat de les competències relacionades amb l'ús d'eines i mitjans específics en l'especialitat de disseny gràfic per tal d'adquirir més recursos expressius, de representació i comunicació, per poder-los aplicar posteriorment als seus projectes basats en l'aprenentatge de programes de representació infogràfica de tractament d'imatges i presentacions d'animació i interactives.

L'assignatura té com a objectius:

- Impartir una base teòrica que l'ajudarà a contextualitzar l'aprenentatge i que es combinarà amb activitats pràctiques per tal d'exemplificar la temàtica tractada en cada sessió. Les activitats que portarà a terme l'alumnat parteixen d'un aprenentatge instrumental d'eines i recursos, enfocat a un aprenentatge basat en la resolució de problemes amb solucions múltiples i criteris estètics i visuals.
- Experimentar amb els recursos seleccionats, amb què l'alumnat haurà de realitzar diverses activitats de diferent grau de dificultat.

## MATERIALS I SISTEMES DE REPRODUCCIÓ I IMPRESSIÓ

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 4S

**Matèria:** Tecnologia aplicada al disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura pertany a la matèria Tecnologia aplicada al disseny gràfic i s'emmarca dins de l'àrea científicotècnica. Aquesta té com a finalitat que l'alumnat conegui el camp del comportament de la forma, de la matèria i de l'espai.

La visió tècnica és allò que donarà a l'alumnat la capacitat de solucionar problemes i prendre decisions tècniques en els seus projectes de disseny.

Els blocs principals de l'assignatura Materials i sistemes de reproducció i impressió són tres: preimpressió, impressió i postimpressió. S'aprofundirà en el coneixement d'aquestes fases i les tasques que es porten a terme en cadascuna d'elles.

L'assignatura té com a objectius:

- Configurar de forma adient els arxius per a impremta.
- Diferenciar les tècniques d'impressió industrial i analògica i les seves particularitats.
- Interpretar les característiques dels projectes gràfics per triar el sistema d'impressió, preparar originals i arxius per a la seva reproducció posterior.
- Adquirir la terminologia específica relacionada amb la producció gràfica impresa.
- Conèixer els diferents suports d'impressió i les seves característiques.
- Valorar la presència de les noves tecnologies en la producció gràfica industrial i els aspectes ecològics implícits en el desenvolupament de cada projecte.

## PROJECTES DE DISSENY GRÀFIC 2

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 8

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Projectes de disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

- L'assignatura de Projectes de disseny gràfic 2 es configura com una continuïtat de Projectes de disseny gràfic 1, en la qual l'alumnat ha adquirit una metodologia de disseny que haurà de seguir desenvolupant per tal de progressar en el seu aprenentatge.
- Projectes de disseny gràfic 2 introduirà l'alumnat de l'especialitat de gràfic en nous àmbits d'estudi com són les publicacions periòdiques, el disseny d'informació i la campanya publicitària. Pel que fa al disseny de publicacions periòdiques es definiran les particularitats de cada mitjà, origen, evolució, tendències actuals, condicionaments tècnics, funcionals i comunicatius d'aquest entorn específic.
- Mitjançant la realització pràctica, l'alumnat farà especial atenció en l'ús de la tipografia, els elements compositius, la maquetació, la imatge fotogràfica o la il·lustració aplicada a les publicacions, la gestió del projecte, els materials de presentació i acabats. Finalment hi haurà dos projectes: un dins del disseny d'informació on es transmetrà una informació de forma gràfica i una campanya publicitària que es desenvoluparà en diferents mitjans (*online* i *offline*).
- L'assignatura vol conscienciar del fet que la importància del disseny no rau simplement en les eines i les capacitats tècniques (necessàries) sinó, bàsicament, en els conceptes implícits en qualsevol treball de disseny: despertar l'interès per l'entorn social on es desenvoluparà el seu treball i la curiositat per conèixer els aspectes de la cultura, la política i l'economia del món que els envolta.

## CONDICIONAMENTS D'ESP AIS I INTRODUCCIÓ A LES INSTAL·LACIONS



**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Condicionament d'espais i introducció a les instal·lacions es troba dins la matèria Tecnologia aplicada al disseny d'interiors.

En aquesta assignatura s'imparteixen els coneixements i es donen les eines per tal que l'alumnat tingui la capacitat de transformar els espais interiors, perquè millorin les seves prestacions pel que fa sobretot al confort i la seguretat.

L'objectiu principal de l'assignatura és treballar les estratègies necessàries per obtenir uns espais amb bons requeriments lumínics, acústics, d'accessibilitat, de seguretat davant d'un incendi i de qualitat de l'aire (temperatura, humitat i ventilació). Per això, caldrà estar amatent a les diverses normatives d'aplicació obligada i a les innovacions tecnològiques del sector. Forma part de l'objectiu la comprensió, per part de l'alumnat, que allò que projectem s'ha de poder realitzar segons els requeriments.

## **DETALLS CONSTRUCTIUS D'INTERIORISME**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Eines per al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura imparteix els continguts i desenvolupa els procediments perquè l'alumnat pugui desenvolupar una bona definició executiva d'un projecte de disseny d'interiors.

L'assignatura té com a objectius:

- Aprendre a plasmar unes instruccions tècniques com més precises millor en forma de detalls constructius dibuixats amb mitjans tècnics (ordinador).
- Fomentar la capacitat d'explicació constructiva sense la necessitat de suports informàtics, només amb un llapis i una superfície on poder dibuixar.

L'assignatura té una estructura de complexitat creixent, començant per activitats senzilles i de poca durada, per acabar amb unes activitats finals més complexes que aglutinen el que s'ha après i practicat en les activitats anteriors.

S'utilitzaran indistintament tècniques de representació a mà alçada o a CAD (2D o 3D) en funció de cada activitat i del criteri del professor que imparteix la matèria.

## MODELAT I RENDERING DIGITAL 2

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Eines per al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Modelat i rendering digital 2 té com a objectiu dotar l'alumnat d'una acurada capacitat de representació gràfica dins del camp del disseny d'interiors, aprofundint en les eines de representació, expressió i comunicació necessàries per transmetre amb exactitud les seves idees de disseny.

La intenció d'aquesta assignatura no és només explicar les funcions principals dels programes tractats, sinó exposar una mecànica de treball orientada a l'obtenció de models i imatges amb ordre i claredat. Per tant, la metodologia sempre prioritzarà l'organització de l'arxiu. Es persegueix racionalitzar el procés de treball i facilitar les tasques d'il·luminació, mapejat i renderització.

La combinació dels programes presentats, i les diferents possibilitats que ofereixen, generen la gran diversitat de presentacions dels projectes que podem veure actualment en el món professional i s'espera que l'alumnat sigui capaç de seguir ampliant coneixements de manera autodidacta a partir d'aquest moment. Els programes utilitzats per a la renderització seran del tipus Vray, Arlantis, Revit o Lumium. Per a l'activitat de postproducció s'usaran programes de tractament d'imatges com Photoshop i per a la de final de panell, s'usaran programes de disseny editorial com Indesign.

## **PROJECTES DE DISSENY D'INTERIORS 2**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Projectes de disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

En l'assignatura Projectes de disseny d'interiors 2 es desenvolupa la capacitat creativa i emprenedora de l'alumnat, a partir de l'aplicació dels coneixements adquirits fins ara, a petits encàrrecs de projecte de disseny que es resolen fins a un nivell d'avantprojecte.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Iniciar l'alumnat en la planificació i la gestió del projecte d'interiorisme i les seves fases.
- Potenciar el coneixement de referents formals i estilístics de projectes de l'especialitat.
- Documentar i realitzar el projecte de disseny d'interior aplicant les tècniques de representació i presentació per a la completa definició i comunicació del disseny, en fase d'avantprojecte.
- Iniciar l'alumnat en el treball en equip i en l'exposició d'idees.

Les tipologies de projecte seguides seran:

- Projectes d'espai de treball. Renovació d'imatge/configuració d'un espai de treball a través d'elements de mobiliari i compartimentació lleugera (espai màxim de 140 m<sup>2</sup> de superfície útil).
- Projectes d'espais comercials. Renovació d'imatge/configuració en un local simple (espai màxim de 140 m<sup>2</sup> de superfície útil).

## TECNOLOGIA DE LA CONSTRUCCIÓ 2

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Tecnologia de la construcció 2 dotarà l'alumnat dels coneixements necessaris de la tecnologia del disseny d'espais perquè adquireixi la base necessària perquè en el seu futur professional realitzi els seus projectes amb èxit.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Proporcionar sistemes i solucions constructives amb un criteri tecnològic, perquè l'alumnat desenvolupi una comprensió de la tecnologia general, una idea del llenguatge de la tecnologia i pugui respondre amb solucions tècniques constructives les seves propostes de disseny.
- Capacitar l'alumnat perquè pugui conèixer, adaptar-se i incorporar els canvis tecnològics i d'innovació del sector de disseny d'interiors.
- Capacitar l'alumnat per a la presa de decisions envers l'adequació de les solucions tècniques, dels mètodes de construcció, de les especificacions del detall i dels acabats d'acord amb l'expressió estètica i els valors del seu projecte de disseny.

Aquesta assignatura es treballarà paral·lelament amb l'assignatura de Projectes de disseny d'interiors 2, per tal que l'alumnat vagi resolent tècnicament el seu projecte de disseny.

### EINES DIGITALS PEL DISSENY DE MODA 1

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Eines per al disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

A l'assignatura d'Eines digitals per al disseny de moda 1 l'alumnat aprendrà a transmetre les seves idees mitjançant diverses tècniques de representació i comunicació gràfica digital.

L'assignatura és bàsicament pràctica i introdueix l'alumnat a la representació i comunicació del disseny d'indumentària, que és essencial per a la interrelació entre els diferents professionals que intervenen.

L'assignatura té com a objectiu principal:

- Dotar l'alumnat d'un ventall d'eines prou ampli per poder abordar tant el dibuix de figurins i la il·lustració de moda, com la representació més tècnica a través de peces planes i fitxes tècniques. Amb aquesta finalitat, s'exploraran les possibilitats que ofereix el programari de dibuix vectorial i de mapes de bits aplicats a aquest àmbit.

## **MOULAGE 1**

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Patronatge i confecció

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Moulage proporciona a l'alumnat els continguts per al coneixement de les tècniques per passar del pla al volum.

L'assignatura introdueix l'alumnat al moulage, tècnica de tall i confecció que s'utilitza en el procés creatiu de disseny de moda: disseny i patró es realitzen directament sobre un maniquí o sobre el cos.

L'assignatura té com a objectius:

- Conèixer i aprofundir en la tècnica del moulage desenvolupant el patró, el seu ajustament, el tall de la peça, el muntatge i la confecció amb els acabats.
- Conèixer els procediments a partir de la cerca de formes i volums sobre el cos.
- Conèixer les tècniques de modelat i les tècniques del drapejat.
- Aprendre d'una bona observació en la manipulació dels teixits amb què treballarà.

## **PATRONATGE I CONFECCIÓ 2**

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Patronatge i confecció

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Patronatge i confecció 2 mostra a l'alumnat les tècniques per a les transformacions dels patrons base de dona i els processos de construcció de les transformacions de les bases. Concretament, l'alumnat coneixerà les transformacions dels patrons de modisteria, com la màniga sastre, amb la realització d'un prototip i la seva verificació i, d'una altra banda, s'iniciarà al patronatge *zero waste* que considera zero residus durant el procés de fabricació.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Saber aplicar correctament les mesures en el desenvolupament de patrons a partir del sistema de transformació de patrons i les tècniques de muntatge.
- Desenvolupar un patró i transformar-lo per realitzar qualsevol peça d'indumentària.
- Elaborar patrons a partir d'unes mesures, selecció dels teixits més adients, tallar les peces, la prova i l'ajustament per a la realització de prototips, tenint en compte les proporcions i les tècniques de confecció i d'acabats.
- Aprendre a dissenyar de manera responsable sense residus, afavorint així el procés creatiu.

## PROJECTES D'INDUMENTÀRIA 2



**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Projectes de disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Projectes d'indumentària 2 apropa l'alumnat a la introducció a l'avantprojecte de disseny. Mitjançant l'ús de diferents metodologies, l'alumnat treballarà gradualment el coneixement de les modalitats i gènere en el disseny de moda, l'anàlisi de mercat sectorial i de les tendències actuals.

L'objectiu de l'assignatura és que l'alumnat sigui capaç de:

- Reconèixer i obtenir dades significatives per concebre una proposta de disseny a partir de l'anàlisi de marques de moda.
- Desenvolupar projectes de disseny de moda per fases, partint de conceptes des d'una mirada pròpia, tenint en compte el context actual i la filosofia de la marca.
- Mostrar la proposta creativa davant d'altres persones i/o professionals.
- Comparar, mesurar i relacionar idees pròpies i dels altres companys.

## **TECNOLOGIA TÈXIL 2**

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

A l'assignatura Tecnologia tèxtil 2 l'alumnat aprendrà la base tècnica fonamentada en un coneixement ampli dels teixits de punt i tot el que comporta la tecnologia, els processos, la maquinària i les especificacions tècniques que acompanyen el disseny d'una peça de punt.

D'una altra banda, l'alumnat s'introduirà en el coneixement tècnic de la part d'ennobliment tèxtil, els aprestos i acabats, les operacions d'estampació, pastes, maquinària i processos.

L'assignatura té com a objectius generals:

- Conèixer i aprofundir en el coneixement tècnic dels materials, dels processos i de les estructures tèxtils, teles, operacions de tractament i acabats de tèxtils.
- Saber justificar raonadament la utilització de tecnologies relacionades amb productes i processos tèxtils.

## **BIÒNICA**

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Eines per al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

**Presentació de l'assignatura** L'assignatura Biònica és afí a la matèria Ciència aplicada al disseny, orientada a estudiar i adquirir els coneixements científics i les eines bàsiques necessàries perquè el dissenyador arribi a tenir la capacitat d'analitzar, modelitzar, calcular i resoldre els problemes tècnics en la pràctica professional.

L'assignatura introdueix gradualment als continguts dels antecedents de la Biònica, la seva definició i els àmbits de referència. També l'alumnat obtindrà una base dels conceptes de les formes i estructures de la naturalesa, dels fractals, dels colors a la natura, microcosmos i macrocosmos, amb exemples i referents naturals.

L'assignatura té entre els seus objectius principals:

- Conscienciar l'alumnat de la relació existent entre l'acte de dissenyar i la seva repercussió en el medi ambient.
- Mostrar a l'alumnat que el medi ambient, la natura, és capaç de proporcionar-nos referents i solucions eficients i sostenibles, amb milions d'anys d'experiència, que podem incorporar com a referents en el procés de disseny.
- Aplicar el mètode biònic en l'estudi d'aquests referents naturals.

## ERGONOMIA 1

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Eines per al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Ergonomia 1 fomenta una actitud responsable en l'alumnat com a futurs professionals de disseny envers els usuaris finals dels productes.

L'assignatura treballa amb metodologies que promouen que, durant el procés de disseny, es posi èmfasi en les persones, perquè els objectes s'ajustin a les seves necessitats i els seus paràmetres físics.

Els continguts generals se centren en la relació de l'ésser humà amb els objectes, tant en l'àmbit perceptiu com cognitiu i físic. Així, s'estudia com l'ésser humà interactua amb eines, elements d'il·luminació i dispositius informatius o de control.

L'assignatura té com a objectius:

- Analitzar i distingir elements, dispositius i entorns en funció de les necessitats ergonòmiques de l'usuari.
- Aplicar criteris ergonòmics en el disseny.
- Observar i estudiar dades antropomètriques de la població.
- Definir possibles patologies provocades pel disseny o el seu ús.

## MAQUETES I PROTOTIPUS 2

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 4S

**Matèria:** Eines per al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Maquetes i prototipus 2 aprofundeix en el coneixement de les maquetes de presentació per tal que l'alumnat pugui presentar un projecte en 3 dimensions a un futur client i representen de forma precisa els diversos components d'un disseny, amb atenció al detall constructiu, als materials i acabats. L'assignatura està basada en metodologia de la pràctica.

El coneixement adquirit permetrà mostrar les qualitats formals (proporcions, forma, equilibri, massa, dinamisme...), aspectes funcionals i d'ús, així com qüestions ergonòmiques.

L'assignatura té com a objectius:

- Realitzar maquetes de presentació i prototipus funcionals a escala real.
- Ampliar el ventall de coneixement de materials (placa mecanitzable, silicona, resina de poliuretà).
- Introduir l'ús de màquines de taller, així com eines més especialitzades per tal d'aconseguir uns acabats més professionals.
- Realitzar prototipus funcionals en fusta per avaluar les qualitats formals, testar aspectes funcionals, d'ús i qüestions ergonòmiques, així com detectar problemes de muntatge i fabricació.

## MATERIALS I TECNOLOGIA 2

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 4S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura s'inicia amb una introducció a les característiques generals i específiques dels materials, de les propietats i les seves aplicacions. Concretament, se centra en els continguts dels materials emprats en la indústria del disseny de producte i de mobiliari.

L'assignatura té els objectius següents:

- Observar i analitzar els materials emprats en la indústria de producte i de mobiliari –fustes, ceràmica i plàstics.
- Introduir l'alumnat en les tecnologies de fabricació digital (prototipat ràpid) que cada vegada estan més esteses a la societat i produeixen objectes amb un llenguatge propi.
- Mostrar a través d'aplicacions, processos de producció, costos i consideracions tècniques la seva utilització.

## MODELAT I RENDERING INFORMÀTIC 2

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Eines per al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Modelat i rendering informàtic 2 aprofundeix en la representació gràfica en un nivell més avançat, mitjançant eines informàtiques, el modelat i la renderització per ordinador.

L'alumnat aprendrà un *software* principal utilitzat de modelat (Autodesk Inventor, Fusion, Solid Works o Rhino...) i un *software* principal utilitzat de renderització (Keyshot o 3D Studio...) en les versions educacionals.

L'assignatura té com a objectius:

- Conèixer i dominar les eines digitals per al disseny de producte. Modelat i rendering informàtic.
- Resoldre problemes d'expressió i comunicació amb els programes infogràfics de l'especialitat.
- Representar gràficament peces complexes a través de corbes i superfícies.

## PROJECTES DE DISSENY INDUSTRIAL 2

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 4S

**Matèria:** Projectes d'envasos i embalatges

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura de Projectes de disseny industrial 2 se centra en el disseny d'envasos i embalatges. L'alumnat aprofundirà en aspectes de metodologia projectual tenint en compte la identitat, la simbologia i el llenguatge, així com en la seva comunicació.

Es treballa la realització d'un projecte llarg i uns exercicis curts, tenint en compte els requeriments del projecte, considerant el producte a envasar, els hàbits del consumidor i les expectatives del mercat.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Conèixer i aprofundir en el disseny de packaging de productes.
- Conèixer i aprofundir en els factors clau d'innovació i competitivitat clau en la diferenciació.
- Observar i analitzar tant els factors socials i econòmics (protecció, preservació, promoció, presentació, elecció de materials i sistemes de producció, sostenibilitat...) com les variables referents a la comunicació i el màrqueting (identificació i diferenciació en un mercat segmentat, estudis de tendències i consums referents a l'usuari...).
- Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions d'envasos i embalatges.
- Comunicar i defensar un projecte de disseny.
- Capacitar per treballar i gestionar el treball en equip.

## **HISTÒRIA DEL DISSENY GRÀFIC**



**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Història del disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Història del disseny gràfic aprofundeix en diferents autors clau de l'especialitat, els situa en el context transversal de la història i reflexiona sobre la influència del disseny en l'evolució social, econòmica i productiva de la societat contemporània.

Té com a objectius principals:

- Conèixer i utilitzar metodologies de recerca i d'investigació.
- Consultar fonts de referència en diferents llengües.
- Argumentar críticament les idees pròpies i alienes.
- Sintetitzar de forma clara i concisa les idees pròpies.
- Reflexionar sobre la influència positiva del disseny.
- Mostrar un nivell òptim d'expressió escrita.

## **PROJECTES DE DISSENY GRÀFIC 3**

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 8

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Projectes de disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

A l'assignatura Projectes de disseny gràfic 3 es desenvoluparan projectes emmarcats dins l'àmbit del disseny editorial, el disseny d'identitat visual i el disseny de sistemes de senyalística. Tanmateix, cal considerar que els límits entre les diverses especialitats són sovint difosos i, per això, molt sovint es treballaran propostes de disseny en les quals s'interrelacionin diferents àmbits del disseny gràfic.

Pel que fa al disseny editorial i el disseny d'identitat visual, atès que ja s'ha fet una introducció en aquests àmbits en el curs anterior, es desenvoluparan projectes més complexos a nivell conceptual, funcional i tecnicoproductiu. Dins l'àmbit del disseny editorial, com a novetat respecte al curs anterior, hi haurà també una aproximació al disseny de productes editorials en suport digital.

En el disseny de senyalística, l'aportació del disseny gràfic fa comprensible un espai a l'usuari, alhora que li confereix identitat. Un bon estudi de l'espai, dels fluxos d'ús i de les tipologies d'informació a transmetre a l'usuari són la base d'aquests projectes. El sistema ha de contemplar el disseny dels elements bàsics (tipografies, pictogrames, codis de color, materials...), i les seves combinacions i distribucions en l'espai per a una implantació eficient. Ha de preveure les solucions tècniques que facin possible la seva instal·lació.

Es treballarà sempre a partir de projectes concrets que poden variar pel que fa a nombre i complexitat. Està previst un mínim de quatre projectes, que es desenvoluparan seguint la pauta establerta dins la matèria Projectes. També es contempla la possibilitat de treballar projectes complexos que englobin més d'una de les especialitats del disseny que es treballen en l'assignatura.

## **TÈCNIQUES GRÀFIQUES TRADICIONALS**

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 5S

**Matèria:** Tecnologia aplicada al disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Tècniques gràfiques tradicionals introdueix a l'alumnat els continguts, els recursos i les tècniques per a la resolució d'un grafisme, gravat o senyal en una superfície, fins a la seva estampació i reproducció.

L'alumnat utilitzarà diferents tècniques gràfiques tradicionals de gravat d'obra gràfica, aplicades a l'enquadernació i a propostes gràfiques bidimensionals i tridimensionals.

L'assignatura té entre altres objectius:

- Adquirir coneixements aplicats de les diferents tècniques gràfiques a partir de l'anàlisi i estudi de casos reals.
- Saber integrar els coneixements en els processos de creació, impressió i reproducció gràfica i interpretar-les també com a mitjans expressius i comunicatius en la resolució pràctica de propostes de disseny a partir de pràctiques tutelades.
- Obtenir una visió més àmplia, flexible i adequada a les necessitats del disseny utilitzant la unió del coneixement tècnic i resolutiu amb la pràctica i l'aplicació de recursos formals, d'expressió i de la comunicació gràfica per a la resolució de problemes.

## TECNOLOGIA AUDIOVISUAL I ANIMACIÓ 1

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Tecnologia aplicada al disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Tecnologia audiovisual i animació 1 és una introducció a l'animació i a les tècniques d'animació i postproducció audiovisuals en un camp conegut com a gràfics animats (*motiongraphics*). En un mateix projecte audiovisual es reuneixen recursos de vídeo i so, imatges, mapa de bits i gràfics vectorials.

L'objectiu principal de l'assignatura és generar i processar imatges que es moguin i es desenvolupin en el temps. També pretén que l'alumnat tingui un primer contacte amb el llenguatge de l'animació i explori l'expressivitat d'aquest conjunt de tècniques que beuen del cinema i la televisió.

En un marc social en què la imatge en moviment és molt divulgada a través de les xarxes, el *motiongraphics* és una eina fonamental de comunicació per a dissenyadors gràfics.

## **TECNOLOGIA DE LES XARXES INFORMÀTIQUES**

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 5S

**Matèria:** Tecnologia aplicada al disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Tecnologia de les xarxes informàtiques introdueix l'alumnat en els principis, les estratègies, les tècniques i els procediments emprats en la concepció, el disseny, la producció i publicació de diferents tipus de pàgines web, inclosos els seus diferents tipus de continguts (textos, gràfics i multimèdia).

Presenta un enfocament pràctic, combinant càpsules de continguts teòrics, tècniques i procediments, amb la pràctica i realització d'activitats que siguin significatives per a l'alumnat.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Analitzar i estudiar casos reals i adaptar-se als canvis tecnològics del sector.
- Treballar amb les principals eines d'aquest àmbit (editors de codi, *software* d'edició de continguts i altres recursos de la xarxa per generar i editar continguts).
- Realitzar activitats que cobreixin tot el procés, des de la concepció fins a la publicació del producte final.

## HISTÒRIA DEL DISSENY D'INTERIORS

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Història del disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Història del disseny d'interiors aprofundeix en diferents autors clau de l'especialitat, els situa en el context transversal de la història i reflexiona sobre la influència del disseny en l'evolució social, econòmica i productiva de la societat contemporània.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Conèixer i utilitzar metodologies de recerca i d'investigació.
- Consultar fonts de referència en diferents llengües.
- Argumentar críticament les idees pròpies i alienes.
- Sintetitzar de forma clara i concisa les idees pròpies.
- Reflexionar sobre la influència positiva del disseny.
- Mostrar un nivell òptim d'expressió escrita.

### **INSTAL·LACIONS**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Instal·lacions aprofundirà en els coneixements necessaris des del punt de vista tecnològic i formal de les instal·lacions que configuren l'espai interior.

El coneixement dels aspectes tècnics de les instal·lacions és un dels camps que l'alumnat ha de controlar per tal de realitzar amb èxit els seus futurs projectes en el món real. Sense aquest coneixement, seria impossible aconseguir integrar amb èxit les xarxes d'instal·lacions dins d'un projecte d'espai interior i, per aquest motiu, cal adquirir els coneixements pertinents en aquest camp.

L'objectiu principal és que l'alumnat conegui i tingui criteri a l'hora de seleccionar el sistema més adequat per a cada cas i assumeixi les previsions necessàries de reserva d'espais, condicions de traçat i servituds de pas, en coordinació amb les funcionalitats i aparença per tal de realitzar amb èxit el seu projecte de disseny d'interiors.

## **PROJECTES DE DISSENY D'INTERIORS 3**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 10

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 5S

**Matèria:** Projectes de disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Projectes de disseny d'interiors 3 integra els coneixements i les competències adquirits a 1r i 2n curs amb el desenvolupament d'un projecte de disseny d'interiors que es resol fins a un nivell de projecte bàsic i d'introducció al projecte d'execució en l'espai públic des de qualsevol dels àmbits següents: espai comercial, de pública concurrència, administratiu i d'equipaments culturals.

El projecte bàsic implica la definició precisa i exhaustiva de les característiques generals de l'obra mitjançant l'adopció i la justificació de solucions genèriques. Com a introducció al projecte d'execució es desenvoluparan solucions concretes i detallades sobre la definició tecnicoconstructiva, els detalls constructius, els criteris de condicionament higrotèrmic, acústic i lumínic de l'espai i els acabats i materials.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Introduir l'alumnat en l'estudi de les interrelacions que es produeixen entre la definició formal, funcional i conceptual d'un projecte i la seva materialització tècnica i constructiva.
- Aportar solucions viables des d'una òptica professional a les nostres propostes de disseny d'interiors.
- Treballar a partir d'un encàrrec real o simulat aplicat sobre espais existents visitables amb l'objectiu que l'alumnat pugui captar les seves característiques in situ i practicar els amidaments i reconeixements necessaris.
- Desenvolupar un projecte amb un grau de complexitat mitjà, tant pel que fa al seu programa com a la superfície d'actuació (*superfície útil màxima de 200 m<sup>2</sup>*). Inclourà l'estudi de la comunicació vertical i la relació entre diferents nivells o plantes.

## REHABILITACIÓ



**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Rehabilitació donarà les eines i els coneixements per capacitar l'alumnat per respondre a encàrrecs de rehabilitació interior d'espais, entenent com a rehabilitació aquella acció constructiva o edificatòria que es realitza per millorar alguna de les seves característiques: d'habitabilitat, de seguretat estructural i constructiva, de protecció, comptar amb la presència de patologies, de les instal·lacions, de l'accessibilitat, eficiència energètica, condicions d'il·luminació etc.

Els objectius principals són:

- Adaptar-se a les noves tecnologies i els nous materials per tal d'innovar en les propostes de disseny.
- Aprofundir en el coneixement, identificar, classificar i justificar la utilització dels materials i acabats amb criteris tècnics en una proposta de disseny d'interiors.
- Interpretar i saber aplicar la normativa vigent pròpia dels espais interiors amb coneixement de les competències professionals del dissenyador d'interiors.

## **RESISTÈNCIA DE MATERIALS I ESTRUCTURA**

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Resistència de materials i estructures se centra principalment en el coneixement bàsic de la resistència dels materials i les estructures a l'edificació en general i al disseny d'interiors en particular.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Conèixer l'aplicació pràctica dels conceptes d'estabilitat, resistència i deformació al disseny d'interiors.
- Saber que els elements que es dissenyen estan sotmesos a unes lleis de la física i que, per tant, formen part del disseny. Alhora, cal que l'alumnat consideri també que les seves intervencions de disseny d'interiors seran en espais (edificis, muntatges efímers..) que estan sotmesos a aquestes lleis de la física i no poden fer accions que les contradiguin.
- Entendre i aplicar el comportament dels materials i les estructures de manera bàsica en els seus dissenys d'interiors, amb coneixement de les competències professionals del dissenyador d'interiors.

## ESTILISME, MODA I COMUNICACIÓ

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 5S

**Matèria:** Estilisme

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

A l'assignatura d'Estilisme, moda i comunicació es treballen els continguts de caràcter teoricopràctic amb l'objectiu de facilitar els conceptes i les eines necessàries perquè l'alumnat sigui capaç de crear un estil estètic personal, essent capaç de detectar i anticipar respostes i solucions a les futures tendències estètiques i a les noves necessitats del mercat de la moda.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Proporcionar coneixements per connectar les exigències i necessitats a través de diferents mitjans: editorials de premsa especialitzada, desfilades, catàlegs, aparadors, punts de venda, publicitat i cinema.
- Desenvolupar el pensament analític i crític.
- Dominar les tècniques d'investigació i la generació de projectes i idees amb la finalitat de ser capaç d'analitzar la imatge de moda.

## HISTÒRIA DEL DISSENY DE MODA

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Història del disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### **Presentació de l'assignatura**

L'assignatura Història del disseny de moda aprofundeix en diferents autors clau de l'especialitat, els situa en el context transversal de la història i reflexiona sobre la influència del disseny en l'evolució social, econòmica i productiva de la societat contemporània.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Conèixer i utilitzar metodologies de recerca i d'investigació.
- Consultar fonts de referència en diferents llengües.
- Argumentar críticament les idees pròpies i alienes.
- Sintetitzar de forma clara i concisa les idees pròpies.
- Reflexionar sobre la influència positiva del disseny.
- Mostrar un nivell òptim d'expressió escrita.

## **PATRONATGE I CONFECCIÓ 3**

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Patronatge i confecció

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Patronatge i confecció 3 mostra a l'alumnat els processos per al desenvolupament dels patrons base del cos masculí en l'àmbit de la sastreria: les peces bàsiques de camiseria i vestit.

En l'actualitat, els procediments de la sastreria a mida, tant artesanal com industrial s'han adaptat a les necessitats canviants del consumidor. El desafiament del *tailoring* és preservar la qualitat tècnica i el valor d'allò artesanal.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Conèixer aquestes formes de treball artesanal tant des del punt de vista tècnic com des del punt de vista conceptual.
- Treballar amb criteris tècnics en els processos de sastreria en el desenvolupament de patrons, tall, emprova i afinament de la peça (com entreteles, butxaques interiors, cisa, màniga, costats, llarg, coll, pes del teixit, etc.).
- Treballar de manera responsable, pensar en una moda sostenible i així evitar efectes negatius en el medi ambient.

## PROJECTES D'INDUMENTÀRIA 3

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 10

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Projectes de disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Projectes d'indumentària 3 integra els coneixements i les competències adquirits a 1r i 2n curs amb el desenvolupament de diversos projectes, un dels quals és un projecte d'un encàrrec real.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Classificar, organitzar i gestionar la cerca d'informació.
- Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.
- Aprofundir en els diferents àmbits i metodologies del disseny de moda, depenent del tipus d'empresa, taller o dissenyador, partint de conceptes propis i/o tendències generals.
- Analitzar les vies de comunicació, promoció, màrqueting i venda del producte.
- Valorar els rols i el context actual del disseny de moda.

## TECNOLOGIA TÈXTIL 3

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Tecnologia tèxtil 3 aprofundeix en la base tècnica fonamentada en un ampli coneixement dels materials, els processos tèxtils, les estructures tèxtils lineals i teles no teixides (teixits tècnics i teixits intel·ligents), les operacions de tractament i acabat de tèxtils.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Estudiar les operacions de tintura, els processos i la maquinària.
- Estudiar els teixits tècnics i intel·ligents i realitzar col·laboracions externes ( EURECAT...).
- Analitzar l'entorn sectorial de la Indústria tèxtil.
- Conèixer, entendre, seleccionar i utilitzar materials i productes tèxtils, teixits tècnics i teixits intel·ligents.
- Dissenyar i justificar raonadament la utilització de tecnologies relacionades amb productes i processos tèxtils.

## HISTÒRIA DEL DISSENY DE PRODUCTE

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Història del disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Història del disseny de producte aprofundeix en diferents autors clau de l'especialitat, els situa en el context transversal de la història i reflexiona sobre la influència del disseny en l'evolució social, econòmica i productiva de la societat contemporània.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Conèixer i utilitzar metodologies de recerca i d'investigació.
- Consultar fonts de referència en diferents llengües.
- Argumentar críticament les idees pròpies i alienes.
- Sintetitzar de forma clara i concisa les idees pròpies.
- Reflexionar sobre la influència positiva del disseny.
- Mostrar un nivell òptim d'expressió escrita.



## MATERIALS I TECNOLOGIA 3

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 10

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Materials i tecnologia 3 aprofundeix en el camp dels materials i els seus processos de producció per tal que l'alumnat sigui capaç d'incorporar-los a les decisions preses durant el procés inicial de disseny, la construcció, fabricació, presentació i altres fases del projecte, centrant-nos en els materials emprats en la indústria del disseny de producte i de mobiliari.

L'assignatura s'inicia amb el coneixement de les característiques generals i específiques dels materials, de les propietats i les seves aplicacions.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Analitzar i observar els materials emprats en la indústria de producte i de mobiliari: metalls, aglomerants i conglomerants, materials naturals (petris i fibres), vidre i materials compostos.
- Conèixer aplicacions, processos, costos i consideracions tècniques per a la seva utilització.
- Aprofundir en els processos de fabricació digital (introduïts a l'assignatura Materials i tecnologia 2).

## PROJECTES DE DISSENY INDUSTRIAL 3

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 10

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Projectes de productes i sistemes

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes de disseny industrial 3 integra els coneixements i les competències adquirides amb el desenvolupament de projectes de disseny de producte, que se centren en el disseny d'una col·lecció o família i el disseny d'un sistema o programa.

L'assignatura té com a objectius:

- Aprendre a crear l'ADN d'una col·lecció i crear un sistema per tal que funcioni en un programa.
- Analitzar i estudiar casos de col·leccions de famílies i sistemes de productes.
- Treballar la capacitat de connectar i fer reconeixedors un conjunt d'elements, i d'evidenciar la manifestació de trets diferencials identitaris de la col·lecció.
- Adquirir la capacitat de generar solucions amb un grup d'elements similars a diferents situacions.
- L'assignatura aprofundeix en el concepte de disseny de família que s'aconsegueix a través d'una sèrie de lleis variables que es repeteixen en cada objecte. Pot ser a partir d'un concepte comú, una mateixa idea, context, utilitzant el mateix material, pot ser un procés de producció semblant o un detall visible en una forma o invisible en un gest. La creació d'una col·lecció comporta una sèrie d'objectes que formen part d'una mateixa família.
- L'assignatura també aprofundeix en un programa, que és un sistema pensat per tal que un conjunt de variables, elements o materials es puguin organitzar, programar i sistematitzar. Durant el semestre es realitzaran tres projectes: un projecte de llarga durada, un de curta durada i un exercici ràpid.

## RESISTÈNCIA DE MATERIALS I ESTRUCTURES

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 5S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Resistència de materials i estructures introdueix l'alumnat en conceptes bàsics de la física com: magnituds, dimensions i les seves unitats, forces i moments de forces. Desenvolupa els coneixements tècnics en les estructures a través dels vectors i operacions de càlcul senzill d'estructures necessaris perquè l'alumnat els apliqui en dissenyar. També es repassen els coneixements simples matemàtics bàsics com són: la geometria, la trigonometria i les operacions de càlcul.

L'assignatura té com a objectius:

- Adquirir una base de coneixement de les forces que actuen sobre els materials que formen els productes.
- Conèixer el comportament d'aquests materials envers els esforços.
- Predir la deformació dels objectes durant el seu ús.
- Realitzar càlculs de resistència i d'estructures simples.

Finalment, l'alumnat ha d'estar capacitat per conèixer el camp dels materials i els seus processos de producció per tal de ser capaç d'incorporar-los a les decisions preses durant el procés inicial de disseny, la construcció, fabricació, presentació i altres fases del projecte.

## ENTORN PROFESSIONAL I ECONÒMIC DEL DISSENY

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Gestió del disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Entorn professional i econòmic del disseny introdueix l'alumnat en els coneixements del món laboral i econòmic del seu futur professional.

L'assignatura aporta les bases del marc legal de les activitats professionals relacionades amb el disseny, les fonts d'ocupabilitat, les eines per afrontar la inserció i els coneixements del marc empresarial i els seus recursos.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Treballar per a l'assoliment de les competències relacionades amb els coneixements personals, socials, estratègics, tàctics i operatius del món de l'emprenedoria, el sistema econòmic i el marc normatiu i legal.
- Analitzar estudis de mercat i la seva incidència en el desenvolupament i l'execució de projectes de disseny.
- Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris de gestió empresarial a demandes de mercat.

És una assignatura teoricopràctica en la qual els coneixements teòrics s'aplicaran i experimentaran per desenvolupar la comprensió dels conceptes fonamentals de l'assignatura.

## PROJECTES DE DISSENY GRÀFIC 4

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Projectes de disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes de disseny gràfic 4 té com a eixos principals dos àmbits del disseny gràfic molt importants en l'actual entorn professional gràfic: el disseny interactiu i el disseny d'envasos i embalatges. El primer està relacionat amb els dispositius digitals i l'altre amb el volum i el seu contingut. En ambdós casos el disseny gràfic s'aplica per millorar la relació de l'usuari amb el producte, aportant comunicació. La usabilitat serà clau per resoldre amb èxit els projectes plantejats.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Introduir l'alumnat en el disseny interactiu, treballant la capacitat d'organització de continguts en dispositius digitals de formats diversos (disseny adaptable), en discurs no lineal i basat en codis estàndard (HTML, CSS, JavaScript...) i l'adaptació als suports digitals.
- Estudiar les tipologies d'elements a embalar, les necessitats de protecció, informació, ergonomia, comunicació, situació en l'espai de venda, l'experiència d'ús i sostenibilitat.
- Conèixer i desenvolupar projectes de disseny d'envasos i embalatges per preveure solucions tècniques adequades.
- Integrar, aplicar i consolidar els coneixements i les habilitats prèviament adquirits, i posar en pràctica les metodologies de projectació fent aportacions innovadores en situacions versemblants i de certa complexitat.
- Comunicar les seves solucions de forma entenedora i convincent.

## TECNOLOGIA AUDIOVISUAL I ANIMACIÓ 2

**Especialitat:** Gràfic

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Tecnologia aplicada al disseny gràfic

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura aprofundeix en les tècniques audiovisuals i d'animació amb treballs complexos que proporcionaran a l'alumnat més habilitats en les solucions gràfiques.

La metodologia se centra en l'experimentació de tècniques i recursos, com l'animació dintre d'un espai tridimensional, l'ús de càmeres i diferents efectes.

L'assignatura té entre els seus objectius principals:

- Aprofundir, adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial i digital.
- Dominar i triar els recursos tecnològics de la comunicació visual més adequats.
- Elaborar propostes per solucionar problemes gràfics.
- Idear, preparar i planificar un treball de gràfics animats utilitzant la terminologia adequada.

## PROGRAMACIÓ D'OBRES. PRESSUPOSTOS

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Gestió del disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Programació d'obres i pressupostos aportarà els continguts per a l'elaboració correcta del projecte professional del dissenyador d'interiors, entenent aquest com un conjunt únic des de l'inici de l'encàrrec fins al final de la seva execució constructiva i, específicament, les vessants de definició tècnica i de control econòmic, de gestió i planificació.

Els continguts de l'assignatura incideixen en l'àmbit i el rol professional de la gestió de disseny d'interiors, com són la gestió dels recursos, la planificació, l'organització i el control de projecte, les tècniques de programació d'obres, amidaments i pressupostos, entre d'altres. Com actuen els professionals del disseny d'interiors i com es desenvolupa, dirigeix, s'organitza i controla una obra i el seu cost.

L'assignatura té entre els seus objectius principals:

- Conèixer el marc econòmic i legal actual: conceptes d'unitats, preus, percentatges, impostos i relacions administratives d'un projecte de disseny d'interiors.
- Dominar les competències, els marcs normatius i legals per al desenvolupament de l'activitat professional del dissenyador d'interiors.
- Donar respostes adequades de planificació d'obra, amidaments i pressupost d'un projecte de disseny d'interiors.

## PROJECTES DE DISSENY D'INTERIORS 4

**Especialitat:** Interiors

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Projectes de disseny d'interiors

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Projectes de disseny d'interiors 4 se centra en un projecte executiu desenvolupat de forma integral en el qual l'alumnat tindrà un full d'encàrrec com més real millor.

L'alumnat, responent als objectius plantejats, aprofundirà en tots els aspectes que conformen el disseny d'interiors, detallant materials i acabats i tots els elements relatius a l'espai i l'ambient, en una superfície que no supera els 300 m<sup>2</sup>.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Reflexionar sobre un espai complex que pot estar vinculat a espais híbrids, concretament dins dels àmbits d'ús col·lectiu públic o privat com són l'hotel, oficines, serveis, espai comercial i activitats de restauració.
- Analitzar la ubicació, les necessitats del client i la normativa que els afecta.
- Concebre, planificar i desenvolupar un projecte integral a nivell de projecte executiu d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- Assessorar, gestionar i projectar en el sector integral del disseny d'interiors amb un bon coneixement del mobiliari d'espais d'ús col·lectiu (mobles, il·luminació, tèxtils, equipaments, etc.).



## PROJECTES D'INDUMENTÀRIA 4

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Projectes de disseny de moda

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes d'Indumentària 4 se centra en el disseny de producció i vestuari en les arts escèniques.

Aquesta assignatura s'estructura en diferents projectes de disseny d'indumentària en l'àmbit escènic, endinsant l'alumnat en els àmbits del llenguatge performatiu, teatral i de cinema.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Conèixer i aprofundir en els diferents llenguatges de les arts escèniques a través de la recerca i l'estudi de casos.
- Desenvolupar projectes com la peça artística conjuntament amb altres assignatures.
- Comprendre els agents que intervenen en la realització d'un film i, molt especialment, la part que ocupa el dissenyador de moda.
- Idear i desenvolupar una proposta de disseny de creació artística del vestuari teatral o cinematogràfic.
- Idear i desenvolupar una proposta de disseny per a performance en què intervinguin diferents elements com indumentària, sons, olors, material escenogràfic, etc., en un espai i temps determinats.

## PROTOTIPUS

**Especialitat:** Moda

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Patronatge i confecció

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Prototipus se centra en la fase projectual del procés creatiu dels projectes de disseny on l'alumnat observa, analitza, modifica, valida, etc., la seva proposta.

L'alumnat desenvoluparà una peça prototip relacionada amb la proposta de disseny de l'assignatura de Projectes d'indumentària 4.

L'assignatura té com a objectius:

- Conèixer i identificar propietats i comportaments dels materials: la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- Experimentar amb materials reals i possibles tècniques.
- Verificar prototips.
- Justificar el criteri tècnic de la utilització dels materials i valorar críticament el resultat.

## ANÀLISI DEL CICLE DE VIDA

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 3

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 6S

**Matèria:** Materials i tecnologia aplicada al disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Anàlisi del cicle de vida introdueix l'alumnat en l'ecodisseny i amplia la seva visió del desenvolupament de producte més enllà de la fase de conceptualització, producció i ús, de manera que entengui que un producte o servei forma part d'un sistema més ampli on s'han de valorar totes les etapes per on passa el producte des que neix fins que mor.

L'assignatura té com a objectiu principal:

- Conèixer i aprofundir en el camp dels materials i els seus processos de producció per tal de ser capaç d'incorporar-los a les decisions preses durant el procés inicial de disseny, la construcció, la fabricació, la presentació i altres fases del projecte.

L'assignatura es desenvolupa en tres blocs temàtics:

- Introducció als conceptes de petjada ecològica, anàlisi del cicle de vida i producte com a sistema.
- Marc normatiu, metodologia i eines d'anàlisi del cicle de vida.
- Avaluació d'estratègies de millora ambiental, *ecobriefing*, i aplicació de millores ambientals en el disseny de productes i serveis, ecodisseny.

## PROJECTES DE DISSENY INDUSTRIAL 4

**Especialitat:** Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Projectes de disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes de disseny industrial 4 se centra en el disseny d'interfícies, és a dir en el disseny de la interacció entre la persona i la màquina (o entre l'usuari i el producte) per tal de permetre una acció eficaç, precisa, segura, ràpida i que l'usuari se senti feliç i satisfet.

Els conceptes de disseny centrat en l'usuari (*user centered design*), d'usabilitat (*usability*) i d'innovació en l'experiència de l'usuari (*user experience innovation*) seran els eixos sobre els quals pivotarà aquesta assignatura. Així, doncs, s'hauran de tenir molt presents tots els aspectes ergonòmics i els relacionats amb els factors humans (*human factors*).

El projecte presenta, a més a més, una complexitat tècnica superior, que forçarà l'alumnat a entendre i comprendre productes amb una part tecnològica o amb components electrònics a través de l'anàlisi, l'estudi i el treball de la part interior (estructura) i exterior (pell) de l'element. Això s'aconsegueix a través de comprendre la part de dins i la part de fora com un tot i incorporar metodologies que incideixin en les necessitats reals de l'usuari.

## PROJECTES INTERDISCIPLINARIS

**Especialitat:** Gràfic / Interiors / Moda / Producte

**Tipus:** Formació Obligatòria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 6S

**Matèria:** Projectes de disseny gràfic / Projectes de disseny d'interiors / Projectes de disseny de moda / Projectes de disseny de producte.

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes Interdisciplinaris se centra en una tipologia de projecte de disseny que té com a principal característica el treball en equip interrelacionat amb l'aportació de les diferents disciplines per a la consecució d'un únic projecte, si és possible real, dins del context social i cultural actual de proximitat.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Treballar en grups interdisciplinaris interns o externs al centre.
- Compartir coneixements específics d'altres disciplines.
- Aprendre a formar part d'un procés participatiu, on els diferents membres han de donar una resposta conjunta al repte real d'un encàrrec, assumint els rols i les funcions que sorgeixin en la dinàmica dels grups.
- Planificar, gestionar i establir les estratègies per resoldre els problemes que puguin aparèixer en un treball en equip per consensuar les decisions per obtenir el resultat adequat.
- Treballar i millorar les habilitats comunicatives.
- Valorar les aportacions dels altres.

## METODOLOGIA DE RECERCA

**Especialitat:** Comuna

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits ECTS:** 4

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 7S

**Matèria:** Cultura del disseny

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura Metodologia de recerca aprofundirà en el context d'investigació de la seva especialitat per tal de localitzar les preguntes que el portaran a la recollida de dades, l'anàlisi corresponent, la hipòtesi, la proposta de valor i el *briefing* que l'ajudin a poder desenvolupar el seu Treball Final de Grau.

L'assignatura té com a objectius:

- Conèixer, analitzar i valorar els interessos personals i/o estímuls professionals, definint els àmbits d'interès.
- Definir problemes o necessitats en un context determinat.
- Escollir metodologia de recerca d'acord amb els objectius plantejats amb un alt grau d'autonomia.
- Analitzar i valorar els resultats de la recerca.
- Focalitzar en la detecció d'un problema o una necessitat significativa de disseny o una oportunitat.
- Presentar i comunicar públicament el *briefing* amb la proposta de valor davant dels professors i companys de l'assignatura i, si és possible, dels tutors de Treball Final de Grau de l'especialitat.

## GESTIÓ DEL DISSENY

**Especialitat:** Gràfic / Interiors / Moda / Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 6

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 7S

**Matèria:** Gestió del disseny gràfic / Gestió del disseny d'interiors / Gestió del disseny de moda / Gestió del disseny de producte.

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Gestió del disseny aporta una sèrie de coneixements estratègics, tàctics i operatius en relació a l'entorn professional i social on opera el dissenyador, així com els relacionats amb el marc conceptual de l'empresa i el sistema econòmic en el qual es desenvolupa l'activitat professional del disseny.

L'assignatura té com a objectius:

- Definir les principals funcions i fluxos de treball i aportar una visió de l'actual context d'actuació del dissenyador i dels rols que aquest pot desenvolupar.
- Mostrar els plantejaments de disseny etnogràfic (*Design thinking*, disseny centrat en l'usuari...) per comprendre el projecte i identificar les oportunitats.
- Contribuir, també, al coneixement de les principals eines i tècniques de gestió del projecte que permetin establir un ordre lògic dels diferents nivells d'intervenció en la direcció i execució del projecte de disseny (Scrum, Trello, Canvas, Asana...).

## PRÀCTIQUES PROFESSIONALS

**Especialitat:** Gràfic / Interiors / Moda / Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 8

**Curs:** 2020/2021                      **Semestre:** 8S

**Matèria:** Practicum disseny gràfic / Practicum disseny d'interiors / Practicum del disseny de moda / Practicum disseny de producte.

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Pràctiques professionals integra l'alumnat al món professional real per tal de transferir els coneixements adquirits com a inici de l'exercici professional.

Les pràctiques professionals estan situades juntament amb el Treball Final de Grau en la fase final dels estudis superiors i es fan mitjançant un acord amb centres de treball col·laboradors on l'alumnat realitza activitats relacionades amb la seva especialitat.

Amb la realització de les pràctiques professionals, l'alumnat assolirà els objectius següents:

- Completar, ampliar i consolidar els coneixements i les habilitats adquirits durant els seus estudis.
- Gestionar i planificar el treball de forma eficaç, responsable i motivadora.
- Prendre decisions de forma autònoma, seguint les directrius de l'empresa o estudi de disseny.
- Integar-se en equips de treballs reals.
- Reflexionar críticament sobre la pròpia pràctica i l'experiència adquirida i relacionar-la amb temes d'interès, com és la 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.



## TREBALL FINAL D'ESTUDIS

**Especialitat:** Gràfic / Interiors / Moda / Producte

**Tipus:** Formació Obligatoria

**Crèdits ECTS:** 22

**Curs:** 2020/2021

**Semestre:** 8S

**Matèria:** Treball final d'estudis de disseny gràfic / Treball final d'estudis de disseny d'interiors /  
Treball final d'estudis de disseny de moda / Treball final d'estudis de disseny de producte

**Idioma en què s'imparteix:** cat / cast

**Prerequisits:**

### Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Treball Final d'Estudis té com a objectiu principal que l'alumnat executi un projecte de disseny original amb un grau d'autonomia alt. Així, doncs, és el punt que culmina la formació i que recull tot allò que l'alumnat ha après i ha anat incorporant amb la realització de les matèries del pla d'estudis. Durant el darrer semestre dels seus estudis, l'alumnat ha de demostrar amb la defensa i la presentació del projecte davant d'una comissió avaluadora que ha assolit les competències, les habilitats i les destreses que el capaciten per a l'exercici professional de la seva especialitat o per seguir amb la investigació i els estudis de tercer nivell.

Així doncs, un dels objectius principals és poder comunicar d'una manera organitzada, clara i precisa els resultats, les aportacions i conclusions als quals l'alumnat ha arribat amb la realització del seu Treball Final de Grau.

El Treball Final de Grau, segueix la Normativa específica, la guia de TFG i la rúbrica d'avaluació publicada al web ESDAP Catalunya.