

3S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 1

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Projectes de disseny de productes i sistemes

Tipus: Formació Obligatoria de disseny de producte

Crèdits: 6 ECTS

Hores totals: 150h

Curs: 2

Hores/setmana: 9,4h

Semestre: 3r

Hores presencials/setmana: 4h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 5,4h

Prerequisits: Cap

1. 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.

2. Continguts de l'assignatura

Teoria, metodologia, ideació i concepció del projecte Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria

El briefing. Definició i comprensió de l'encàrrec. Usuaris i estils de vida: el target. Nous usos, noves necessitats

Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria

Metodologia de treball. Fase estratègica, conceptual, creativa i resolució final. Plànols i memòries.

Processos i tècniques de modelització i prototipat

Aplicació de les tècniques de representació per a la completa definició del producte o sistema.

Aplicació de les tècniques de presentació per a la completa comunicació del producte o sistema.

Guia Docent del Grau en Disseny

Les presentacions orals i audiovisuals.

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.	X	X
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.	X	X
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.	X	X
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.	X	X
CG-19	Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.	X	X

Competències específiques de Disseny de producte		Matèria	Assignatura
PRO-01	Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb els requisits i relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides en el projecte	X	X
PRO-02	Resoldre problemes projectuals mitjançant la metodologia, destreses i procediments adequats	X	X
PRO-04	Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte	X	X
PRO-13	Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny de producte	X	X

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca documental per a l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte per a la realització d'un projecte	CG-19 PRO-13
RA2	Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte segons l'estratègia empresarial.	CT-01 CT-03
RA3	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.	CG-01 PRO-02 PRO-04
RA4	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia	CG-08 PRO-01
RA5	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.	CG-11

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 1

Imprès 2026-4-7

2

Guia Docent del Grau en Disseny

5. Metodologies docents de l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	AF1 AF2 AF3 AF4
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	AF1 AF2 AF3 AF4
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	AF2
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	AF2 AF3 AF4
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	AF1
MD14	Altres	Visita empresa o show-room	AF1

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	ANÀLISI DE LA MARCA I RECERCA I ANÀLISI DE PRODUCTES. CONTRABRIEFING	4 setmanes	20%
AF2	PRIMERES IDEES. SKETCH NOTEBOOK I MAQUETES DE TREBALL	3 setmanes	15%
AF3	AVANTPROJECTE. MEMÒRIA I PLÀNOLS	5 setmanes	25%
AF4	PROJECTE. MEMÒRIA, PLÀNOLS, MAQUETA I RENDER. PRESENTACIÓ	4 setmanes	40%

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

Guia Docent del Grau en Disseny

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s' assolirà amb una nota de 5,0 (Aprobat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdrà el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la

Guia Docent del Grau en Disseny

Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

ANÀLISI DE LA MARCA I IDENTITAT CORPORATIVA (6%) (R.A. 1)

Quantitat i qualitat de la informació (2%)

Grau d'anàlisi de la informació (2%)

Qualitat gràfica de la presentació (2%)

RECERCA D'INFORMACIÓ I ANÀLISI. CONTRABRIEFING (14%) (R.A. 2)

Pertinença de les fonts consultades i nivell de descripció (4%)

Estructuració i qualitat de l'anàlisi (4%)

Grau de definició del contrabriefing (3%)

Ortografia i presentació (3%)

PRIMERES IDEES. SKETCH NOTEBOOK I MAQUETES DE TREBALL (15%) (R.A. 3)

Grau de creativitat i innovació de les propostes (4%)

Quantitat, qualitat i evolució dels esbossos (4%)

Varietat de solucions de les maquetes de treball (4%)

Presentació del treball (3%)

MEMÒRIA I PLÀNOLS DE L'AVANT-PROJECTE (25%) (R.A. 4)

Qualitat memòria conceptual 1 (5%)

Qualitat memòria descriptiva 1 (5%)

Qualitat memòria tècnica 1 (5%)

Qualitat de la presentació del treball (5%)

Presentació (5%)

MEMÒRIA, PLÀNOLS, MAQUETA, RENDER I PRESENTACIÓ DEL PROJECTE (40%) (R.A. 5)

Qualitat de la memòria conceptual 2 (8%)

Qualitat de la memòria descriptiva 2 (8%)

Qualitat de la memòria tècnica 2 (8%)

Qualitat de la representació bidimensional i tridimensional (8%)

Presentació (8%)

Guia Docent del Grau en Disseny

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Observacions directes.

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits per el professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els criteris són els mateixos que en l'avaluació contínua. El professorat establirà un període de recuperació per a cada activitat que serà abans de la següent entrega. L'AF4 es recuperarà dins la setmana de recuperacions.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

La recuperació es farà mitjançant l'entrega de l'Activitat 4 en un dia fixat en la setmana de recuperació de final del quadrimestre. S'aplicarà la Rúbrica de l'Activitat 4.

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Rúbrica de l'ACT4.

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere,

Guia Docent del Grau en Disseny

es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU I DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestedat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

Guia Docent del Grau en Disseny

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Apunts propis dels professors.

Milton, Alex / Rodgers, Paul, Métodos de investigación para el diseño de producto, Editorial Blume, Barcelona, 2013.

Bibliografia de consulta i altres recursos

Ricart, André. Diseño. Por qué? (1982). Col.lecció Punto y línea. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Sudjic, Deyan.(2009). El lenguaje de las cosas, Editorial Turner

Julier, Guy. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Ambrose / Harris (2010). Metodología del diseño. Barcelona: Ed. Parramón

Morris, Richard (2009). Fundamentos del diseño de productos. Barcelona: Ed. Parramón

Hudson, Jennifer (2009). Process 50 product designs from concept to manufacture. London: Laurence King Publishing.

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Blocs de continguts

ACTIVITAT 1	Durada: 4 setmanes	Ponderació: 20 %
Descripció de l'activitat		

ANÀLISI DE LA MARCA + RECERCA I ANÀLISI DE PRODUCTES + CONCLUSIONS

A/ El dissenyador quan realitza la seva tasca professional habitualment treballa dintre del departament de disseny d'una empresa o bé treballa com a *free-lance* per a alguna empresa. És per aquest motiu que abans de començar a dissenyar ha de **conèixer molt bé l'empresa** per tal de proposar-li projectes que s'ajustin als seus valors i filosofia d'empresa, a les seves necessitats dintre del seu catàleg, a les seves possibilitats productives i d'inversió, al *target* del seus usuaris, a la seva xarxa comercial, a la seva política de preus, etc.

Així doncs, **l'anàlisi de la marca i identitat corporativa** es converteix en una fase prèvia per al desenvolupament del disseny de qualsevol producte.

B/ El dissenyador quan inicia qualsevol projecte ha de fer una **recerca investigant quins antecedents històrics hi hagut sobre l'objecte d'estudi i quins productes existeixen al mercat** de la mateixa tipologia o similars. És important que les referències quedin correctament etiquetades amb les informacions corresponents (autor, marca, tipologia, any, forma, funció, ús, materials, processos de fabricació, preu, descripció i grau d'innovació) i referenciades d'on s'ha obtingut la informació i les imatges.

C/ L'anàlisi de la informació anterior permetrà de generar unes **conclusions**, justificar una possible proposta d'estratègia, uns aspectes diferenciadors per a presentar al seu client a través d'un **contrabriefing**.

a/ Treball en grup: ANÀLISI de la marca i identitat corporativa d'una empresa X . CONCLUSIONS

b/ Treball individual: RECERCA I ANÀLISI de 4 productes (4 FITXES D'ANÀLISI)

c/ Treball individual: CONCLUSIONS I POSSIBLES VIES DE TREBALL

d/ Presentació pública mitjançant un arxiu digital en format PDF.

Continguts

Teoria, metodologia, ideació i concepció del projecte

Mètodes d'investigació i experimentació propis de la matèria

El brífing. Definició i comprensió de l'encàrrec. Usuaris i estils de vida: el target. Nous usos, noves necessitats

Competències

CG19	Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació
PRO-13	Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny de producte
CT-01	Organitzar i planifica el treball de forma eficient i motivadora
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza

Guia Docent del Grau en Disseny

Metodologies docents aplicades

MD1	El docent exposa i transmet coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.
MD11	Construcció conjunta de coneixement mitjançant la interacció i la col.laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.
MD6	Exposa públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD14	Visita a empreses o showrooms

Resultats d'aprenentatge

RA1	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca documental per a l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte per a la realització d'un projecte
RA2	Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte segons l'estratègia empresarial
RA5	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

La qualificació de l'activitat serà la mitjana ponderada dels següents ítems de la rúbrica:

ANÀLISI DE LA MARCA I IDENTITAT CORPORATIVA (6%)

Quantitat i qualitat de la informació (2%)

Grau d'anàlisi de la informació (2%)

Qualitat gràfica de la presentació (2%)

RECERCA D'INFORMACIÓ I ANÀLISI. CONTRABRIEFING (14%)

Pertinença de les fonts consultades i nivell de descripció (4%)

Estructuració i qualitat de l'anàlisi (4%)

Grau de definició del contrabriefing (3%)

Ortografia i presentació (3%)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbrica

Feedback individual i grupal: escrit i oral

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

L'alumnat que no ha entregat l'activitat en el termini establert o vol pujar nota, podrà fer-ho dintre del 15

Guia Docent del Grau en Disseny

dies posteriors al dia de l'entrega fixat

S'aplicaran els mateixos ítems de la rúbrica de l'avaluació continua

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials perd el dret a l'avaluació continua i caldrà que presenti l'Activitat 4 en un dia fixat en la setmana de recuperació de final del quadrimestre. S'aplicarà la Rúbrica de l'Activitat 4.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbrica

Comentaris presencials el dia d'aclariments.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 3 setmanes	Ponderació: 20%
Descripció de l'activitat		

PRIMERES IDEES. SKETCH NOTEBOOK I MAQUETES

Una vegada realitzada la fase de recerca, anàlisi i elaboració d'un contrabriefing és el moment de començar a generar idees, anar seleccionant les solucions, vies de treball o propostes que més s'adeqüin al problema o intencions projectuals. Aquesta tasca la realitzarem mitjançant la documentació del procés d'ideació a través d'una llibreta d'esbossos o "*sketch notebook*" i la realització de diferents maquetes de treball.

Al *sketch notebook*, els diferents croquis s'han de numerar (1, 2, 3...) i especificar si són versions d'una mateixa idea (a, b, c...). S'acompanyaran d'algunes paraules clau (*key words*) i alguna frase (eslògan, lema) que expliqui la idea.

També es poden enganxar imatges (fonts d'inspiració), retalls de colors o combinacions de colors, etc.

És important que s'entengui la idea, per a la qual cosa és necessari a més d'alguna perspectiva, tenir dibuixades a mà alçada les vistes necessàries (planta, alçat, perfil, seccions), així com algun esbós de la idea en els seus escenaris d'ús.

Les maquetes de treball esdevenen esbossos tridimensionals per tal de visualitzar i pensar amb les mans (*the thinking hand*).

Realització d'un *sketch notebook* i diferents maquetes de treball. Paraules clau i eslogan o lema. Presentació en públic.

Continguts

El briefing. Definició i comprensió de l'encàrrec.

Usuaris i estils de vida: el target. Nous usos, noves necessitats

Competències

CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius
PRO-02	Resoldre problemes projectuals mitjançant la metodologia, destreses i procediments adequats
PRO-04	Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte

Metodologies docents aplicades

MD1	El docent exposa i transmet coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor
-----	--

Guia Docent del Grau en Disseny

MS11	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents
MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori

Resultats d'aprenentatge

RA3	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions
RA5	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

La qualificació de l'activitat serà la mitjana ponderada dels següents ítems de la rúbrica:

PRIMERES IDEES. SKETCH NOTEBOOK I MAQUETES DE TREBALL (15%)

Grau de creativitat i innovació de les propostes (5%)

Quantitat, qualitat i evolució dels esbossos (5%)

Varietat de solucions de les maquetes de treball (5%)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbrica

Feedback individual i grupal: escrit i oral

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

L'alumnat que no ha entregat l'activitat en el termini establert o vol pujar nota, podrà fer-ho dintre del 15 dies posteriors al dia de l'entrega fixat

S'aplicaran els mateixos ítems de la rúbrica de l'avaluació contínua.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials perd el dret a l'avaluació contínua i caldrà que presenti l'Activitat 4 en un dia fixat en la setmana de recuperació de final del quadrimestre. S'aplicarà la Rúbrica de l'Activitat 4.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbrica

Comentaris presencials el dia d'aclariments

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 5 setmanes	Ponderació: 25%
--------------------	--------------------	-----------------

Descripció de l'activitat

AVANTPROJECTE

L'avantprojecte és el conjunt de documentació anterior al projecte definitiu de un producte. Aquesta documentació inclou un esborrany de les diferents memòries així com els plànols i maquetes de la proposta seleccionada, que si bé no són els definitius, s'hi aproximen molt. La proposta seleccionada es presentarà a través d'una memòria que contindrà tres apartats:

1. Conceptual (WHY): Explicar els objectius del projecte i el valor diferencial de la proposta a partir dels usuaris, del context d'ús i de la font d'inspiració.
2. Descriptiu (WHAT): Descriure els aspectes formals, funcionals, d'ús, materials, comunicatius, mediambientals..
3. Tècnic (HOW): Explicar els materials i processos de fabricació, acabats superficials, mecanismes, components estàndard. Plànols a escales normalitzades, correctament acotats amb les seccions corresponents.

A més a més s'acompanyarà d'una representació tridimensional: maqueta a escala 1:10 o 1:5

Desenvolupament i realització d'una de les propostes presentades i lliurament d'una memòria conceptual, descriptiva i tècnica acompanyada d'una representació tridimensional (maqueta).

Continguts

Metodologia de treball. Fase estratègica, conceptual, creativa i resolució final. Plànols i memòries

Competències

CG08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
PRO-01	Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes coherents amb els requisits i relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides en el projecte

Metodologies docents aplicades

MD1	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor
MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori
MD8	Projecte o problema basat en el món real o professional que es resolde de manera autònoma o grupal

Resultats d'aprenentatge

RA4	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia
RA5	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

La qualificació de l'activitat serà la mitjana ponderada dels següents ítems de la rúbrica:

MEMÒRIA I PLÀNOLS DE L'AVANT-PROJECTE (25%)

Qualitat memòria conceptual 1 (5%)

Qualitat memòria descriptiva 1 (5%)

Qualitat memòria tècnica 1 (5%)

Qualitat de la presentació del treball (5%)

Presentació (5%)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbrica

Feedback individual i grupal: escrit i oral.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

L'alumnat que no ha entregat l'activitat en el termini establert o vol pujar nota, podrà fer-ho dintre del 15 dies posteriors al dia de l'entrega fixat

S'aplicaran els mateixos ítems de la rúbrica de l'avaluació contínua.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials perd el dret a l'avaluació contínua i caldrà que presenti l'Activitat 4 en un dia fixat en la setmana de recuperació de final del quadrimestre.

S'aplicarà la Rúbrica de l'Activitat 4.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbrica

Comentaris presencials el dia d'aclariments.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 4	Durada: 4 setmanes	Ponderació: 40 %
Descripció de l'activitat		

PROJECTE: MEMÒRIA, PLÀNOLS, MAQUETA , PLAFÓ DEL PROJECTE I PRESENTACIÓ

Activitat de comunicar el projecte definitiu en la seva globalitat. No hi ha un format normalitzat en la presentació, tot hi així es considera que una entrega mínima estarà formada de:

1/ Identificació

2/ Índex

3/ Introducció: Empresa, brífing, conclusions de l'estudi de mercat i contrabrífing.

4/ Memòries en format digital (PDF horitzontal) que contindran els següents documents:

a) Memòria conceptual (WHY): Explicar el punt de partida (font d'inspiració, detecció d'un problema, donar resposta a una necessitat, paraules clau...), quins són els usuaris, quin és el context d'ús, els objectius del projecte i el valor diferencial de la proposta respecte a d'altres productes similars que hi ha al mercat.

b) Memòria descriptiva (WHAT): Descriure els aspectes formals, funcionals, d'ús, materials, comunicatius, medio-ambientals. *Naming*. Renders, fotomuntatges del producte en el seu context d'ús, visualitzar les possibilitats combinatòries en el cas de sistemes modulars.

c) Memòria tècnica (HOW): Explicar els materials i processos de fabricació, acabats superficials, mecanismes, components estàndard. Plànols de conjunt o explosionats, de les diferents peces que formen el producte, a escales normalitzades, correctament acotats i amb les seccions corresponents

d) Conclusió final del projecte on es valori els punts forts i els febles, l'impacte del projecte en el seu àmbit i on es reflexioni sobre i si s'han assolit els objectius inicials en relació amb els resultats obtinguts.

5/ Plafó de presentació en DIN A3 vertical imprès.

6/ Presentació PDF que inclogui objectius, procés i resultats.

7/ Maqueta de presentació. A més a més s'acompanyarà de representació tridimensional: maqueta corresponent a escala 1:5

La presentació en PowerPoint o PDF, conjuntament amb la maqueta, s'ha de preparar per a realitzar-la en **5 minuts** per projecte. La presentació ha de ser directa, precisa i atractiva visualment. Transmetre motivació i energia i explicar clarament quins són els punts forts, la innovació i la contribució de la nostra proposta i comentar els temes a millorar

Guia Docent del Grau en Disseny

Continguts

- Metodologia de treball. Fase estratègica, conceptual, creativa i resolució final.
- Plànols i memòries.
- Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica

Competències

CODI	Descripció
------	------------

Metodologies docents aplicades

MD1	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu de receptor
MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori
MD8	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal

Resultats d'aprenentatge

RA4	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia
RA5	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

La qualificació de l'activitat serà la mitjana ponderada dels següents ítems de la rúbrica:

MEMÒRIA, PLÀNOLS, MAQUETA, RENDER I PRESENTACIÓ DEL PROJECTE (40%)

Qualitat de la memòria conceptual 2 (8%)
Qualitat de la memòria descriptiva 2 (8%)
Qualitat de la memòria tècnica 2 (8%)
Qualitat de la representació bidimensional i tridimensional (8%)
Presentació pública (8%)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbrica
Feedback individual i grupal: escrit i oral

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

L'alumnat que no ha entregat l'activitat en el termini establert o vol pujar nota, podrà fer-ho durant la setmana de recuperacions al final del quadrimestre

Guia Docent del Grau en Disseny

S'aplicaran els mateixos ítems de la rúbrica de l'avaluació continua.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials perd el dret a l'avaluació continua i caldrà que presenti l'Activitat 4 en un dia fixat en la setmana de recuperació de final del quadrimestre.

S'aplicaran els mateixos ítems de la rúbrica de l'avaluació continua, però els percentatges seran diferents:

MEMÒRIA, PLÀNOLS, MAQUETA, RENDER I PRESENTACIÓ DEL PROJECTE (100%)

Qualitat de la memòria conceptual 2 (22%)

Qualitat de la memòria descriptiva 2 (22%)

Qualitat de la memòria tècnica 2 (22%)

Qualitat de la representació bidimensional i tridimensional (22%)

Presentació pública (12%)

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbrica

Comentaris presencials el dia d'aclariments