

6S_FO_Projectes de disseny industrial 4

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

Curs: 3

Semestre: 6

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Prerequisits:

Hores totals: 150 h

Hores/setmana: 9,4 h

Hores presencials/setmana: 4,5 h

Hores treball autònom/setmana: 4,9 h

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes IV 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 satisfet, orgullós, i inclús emocionat.

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 què 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 superior, ja que tractem amb productes tecnològics amb components electrònics (microelectrònica de consum) en els quals la forma ja no representa la seva funció (Baudrillard). En el cas dels mòbils, és evident aquesta afirmació; la carcassa (pell) del producte adquireix una càrrega comunicativa lligada amb la marca i amb altres significats com la frescor, l'amabilitat, la puresa, la salut, la relaxació. (en el cas que ens ocupa).

L'anàlisi de la interacció producte-usuari ens porta a incorporar metodologies que incideixin amb les necessitats reals de l'usuari, però també amb els seus desitjos conscients o inconscients.

L'assignatura consistirà en un exercici ràpid i un projecte. El projecte, serà el disseny d'un dispositiu i de la seva aplicació, centrats en elements de mesura i control que s'adapti, segons un context, a l'usuari i marca determinada. Caldrà desenvolupar l'objecte físic i, a més, una interfície de control i visualització, vinculada a un dispositiu mòbil o rellotge intel·ligent que gestionarà el progrés de l'exercici i altres informacions que es considerin necessàries. El projecte ràpid estarà relacionat amb una millora d'una startup de les del 22@, ecosistema del 4Y4N del MWC.

Guia Docent del Grau en Disseny

2. Continguts de l'assignatura

- Projectes específics de disseny interfícies. Procés de disseny i metodologies: descobrir, definir, desenvolupar i entregar.
- Incorporant gestió integral en un grup de treball: Oficina tècnica, Enginyeria de producte i Innovació. (Recerca + Desenvolupament + Innovació).
- La fase de descoberta i mapeig (Organitzar i interpretar la informació), Resolució de projectes centrats en l'usuari: Recerca d'oportunitats i buits de mercat (benchmarking), Comprensió i Investigació d'usuari (entrevistes i seguiments) Grups de Recerca de disseny (focus grup)
- Definir i Concretar: El brífing: Els condicionants tècnics i tecnològics, Els requeriments específics.
- Desenvolupar Possibilitats: idees creatives i constructives a través d'esbossos i models tridimensionals.
- Concreció de la proposta. Comunicació i presentació de la proposta. Avaluació i verificació. Materials, processos i acabats. Aspectes socials, mediambientals, sostenibles i de viabilitat.
- Sistemes de representació i comunicació de la proposta:: Les memòries i els plànols, les tipologies i la seva finalitat. Els prototips. Noves tecnologies aplicades al disseny i a la producció industrial. Les presentacions orals i audiovisuals. La informàtica com a eina de simulació, verificació i presentació. i a la producció industrial. Les presentacions orals i audiovisuals. La informàtica com a eina de simulació, verificació i presentació.

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
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	x	x
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.	x	x
CT-09	Integrar-se adequadament a equips multidisciplinaris i a contextos culturals diversos.	x	x
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.	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-07	Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.	x	x
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.	x	x
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.	x	x
CG-19	Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.	x	x

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

6S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 4

Imprès 2025-10-31

2

Guia Docent del Grau en Disseny

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-03	Proposar, avaluar i determinar solucions alternatives a problemes complexos de disseny de productes i sistemes	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 de l'assignatura

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA-01	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca documental per a l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte d'interfícies	CG -19, PRO-01, PRO-13.
RA-02	Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte.	CT-01, CT-03, PRO-01, CG-17.
RA-03	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions de dispositius i interfícies.	CG-01, PRO-02, PRO-04.
RA-04	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia	CG-01, CG-08, PRO-01.
RA-05	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.	CT-03, CT-06, CG-11.

5. Metodologies docents aplicades a 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.	A1– A5
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.	A1, A5
MD3	Lectures i/o comentaris	Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.	A1 i A2
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	A1– A5
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	A1 i A5
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	A1 – A5
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.	A5

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

6S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 4

Imprès 2025-10-31

3

Guia Docent del Grau en Disseny

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Ponderació
AF1	Descobrir. Experiència, Usuaris, Mercat, necessitats, oportunitats	3-4 setmanes	5 – 10 %
AF2	Definir i Idear. Proposta de briefing i Idees viables	3-4 setmanes	10 – 20 %
AF3	Projecte Bàsic	3-5 setmanes	20 %
AF4	Comunicar el Projecte. Presentació.	4-5 setmanes	30 – 40 %
AF5	Projecte Ràpid per a Startup	2 setmanes	5 – 15 %

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.

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 cri 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 (Aprovat). 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 perdre el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".

Guia Docent del Grau en Disseny

- 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 caldrà 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 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 seg 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 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 caldrà informar i publicar per escrit a l'inici de curs a tot l'alumnat matriculat seva assignatura.

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

Act. 1 (5–10 %)

- Quantitat i qualitat de la informació
- Grau d'anàlisi sobre la informació i extreure conclusions i resultats significatius
- Presentació del treball: estructuració, claredat i qualitat de la presentació

Act. 2. (10–20 %)

- Capacitat de planificar i proposar un brífing a partir de les conclusions extretes de la recerca previa.
- Grau de creativitat i innovació de les propostes de solucions.
- Qualitat i justificació de les propostes aportant elements bidimensionals i tridimensionals, definint la Interfície d'usuari.

Act. 3 (20 %)

- Qualitat conceptual i evolució de la idea original en el procés de concreció.

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

Imprès 2025-10-31

6S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 4

Guia Docent del Grau en Disseny

- Qualitat, Innovació i millora de la proposta presentada.
- Nivell d'adequació del model visual i prototip interactiu.

Act. 4: (30– 40 %)

- Qualitat i adequació al concepte
- Qualitat de la presentació gràfica i tridimensional
- Recursos tecnològics i analògics de la presentació
- Estructuració de l'exposició
- Expressió i comunicació a través d'un videopresentació

Act. 5: (5–15 %)

- Capacitat tècnica, ergonòmica i seductora de proposar una solució innovadora, comunicativa i interactiva.
- Grau de creativitat i innovació de les propostes de solucions.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

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 de 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 e els terminis definits per el professorat en la seva guia docent i la programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'estudiant podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Les entregues són acumulatives, algunes activitats són interdependents per això el professor establirà un període de recuperació abans de la següent entrega, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el *feedback* rebut pel professor/a. en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Se seguiran els mateixos criteris i format d'entrega que a l'avaluació continua. Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar tota l'activitat en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura (60%), el professor/a demanarà una

Guia Docent del Grau en Disseny

prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura (40%).

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

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

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, 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 honestat 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)

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. 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, recomanat sempre que s'utilitzi com un assistent durant el procés de recerca o com una font més. En els dos casos ha de complir la [normativa de citació establerta per l'APA](#).

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 i de citar les eines utilitzades i, concretament, a identificar els textos o les imatges generats per sistemes d'IA, els quals no podrà presentar com si fossin propis.

Un mal ús d'aquesta eina, pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans de lliurar l'activitat, es faci arribar una consulta al professor/a.

Per l'avaluació, l'alumnat és responsable dels possibles errors que pot cometre la Intel·ligència Artificial.

Guia Docent del Grau en Disseny

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

- “Simón” Cuello, J. (2014) Diseñando apps para móviles <https://appdesignbook.com/>.
- Milton, Alex. Rodgers, Paul (2013) Métodos de investigación para el diseño de producto. Blume.
- Gasca, Juan y Zaragoza, Rafael (2014) Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas. LID.
- Muriel Garreta. Domingo Enric Mor Pera. Disseny centrat en l'usuari. UOC.
- Norman, D. (1998). La psicología de los objetos cotidianos. Madrid: Nerea.
- Interaction Design Foundation (2020) The Basics of User Experience Design.
- Verplank (2009). Interaction Design Sketchbook.
- Bonsiepe, Gui. (1999) Del Objeto a la interface. Mutaciones del diseño. Ediciones infinito Buenos Aires.
- Maeda, John .(2006) Las Leyes De La Simplicidad Editorial Gedisa, Barcelona

Bibliografia de consulta i altres recursos

- Anthony Dunne, Fiona Raby (2013) Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.
- Chip Heath, Dan Heath (2017) The Power of Moments: Why Certain Experiences Have Extraordinary Impact.
- Tanya Goodin (2017). OFF. Your Digital Detox for a Better Life
- Donald Sull, Kathleen M. Eisenhardt (2015) Simple Rules: How to Thrive in a Complex World
- Kraft, Christian (2012) User experience innovation. User centered design that works. Apress, New York
- Buxton, Bill (2007) Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design (Interactive Technologies). Elsevier.
- Hosain,Syed Zaeem (2016) The Definitive Guide to the Internet of Things for Business, 2nd Edition. CTO, Aeris Enllaç
- Jordan, Patrick W (2002) An introduction to usability, Taylor & Francis Ltd. London

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Fitxes d'activitats formatives

ACTIVITAT 1	Durada: 3-4 setmanes	Ponderació: 5-10 %
--------------------	----------------------	--------------------

Descripció de l'activitat

Entendre i analitzar on hi ha una oportunitat dins del sector del disseny d'interfícies d'usuari proposat pel professorat.

Veure i entendre com funciona aquest mercat i quins són els seus objectius, escenaris d'acció i usuaris al que es dirigeix. Cercar oportunitats i establir paràmetres d'actuació mostrant diferents camins d'innovació que pot tenir el projecte.

Establir i aplicant metodologies de recerca com Benchmarking, les necessitats expressades o latents, les tasques principals dels dispositius i aplicacions (Core tasks) així com els problemes actuals que presenten (Pain Points).

Continguts

- Projectes específics de disseny interfícies.
- Incorporant gestió integral en un grup de treball: Oficina tècnica, Enginyeria de producte i Innovació. (Recerca + Desenvolupament + Innovació).
- Procés de disseny i metodologies: descobrir, definir, desenvolupar i entregar.
- La fase de descoberta i mapeig (Organitzar i interpretar la informació), Resolució de projectes centrats en l'usuari: Recerca d'oportunitats i buits de mercat (benchmarking), Comprensió i Investigació d'usuari (entrevistes i seguiments) Grups de Recerca de disseny (focus grup).

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CG-01	Documentar el tema i el context del projecte
CG-07	Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris
CG-19	Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.
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
PRO-13	Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny de producte

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral
MD2	Debat i/o discussió
MD3	Lectures i/o comentaris

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

6S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 4

Imprès 2025-10-31

9

Guia Docent del Grau en Disseny

Resultats d'aprenentatge

RA-01	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca d'una marca, empresa o organització per a l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte de disseny d'un producte.
RA-02	Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte segons l'estratègia empresarial.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Quantitat i qualitat de la informació. (RA1)
- Grau d'anàlisi de la informació: Capacitat d'anàlisis i de síntesis en la recerca de disseny. (RA1)
- Mostrar propostes de prospecció i tendències, determinació dels valors i les oportunitats descobertes. (RA2)
- Suggerir reptes culturals, socials i tecnològics en els propers anys. Ser capaç de proposar idees o camins de disseny en la selecció dels exemples analitzats. (RA2)
- Qualitat gràfica de la presentació
- Pertinença de les fonts consultades. Ús de bibliografia i webgrafia segons A.P.A.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Les entregues són acumulatives, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el feedback rebut pel professor/a i es recuperarà la fase corresponent.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.
Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar l'activitat o activitats pendents en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura, el professor pot demanar una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 3-4 setmanes	Ponderació: 10-20 %
--------------------	----------------------	---------------------

Descripció de l'activitat

Definir l'oportunitat i idear dins del sector del disseny d'interfícies d'usuari proposat pel professorat. El brífing hauria d'incloure l'encàrrec: la definició del problema (problem statement) després de la investigació d'usuari i l'anàlisi de les oportunitats, necessitats i especificacions de problemes de la fase anterior en un context concret (startup, marca, botiga, entitat, comerç...). La definició del grau d'innovació, la definició de les necessitats dels usuaris (reals i latents) i definició de la tecnologia (components...) com de les funcionalitats (core tasks...). Condicionants tècnics com les característiques, la pantalla, els botons i el sistema operatiu de l'aplicació Interfície gràfica.

Idees: Propostes de solucions al brífing. Es presentarà la descripció visual amb esquemes i esbossos de l'experiència marcada amb els seus punts forts en el dispositiu i en la GUI.

1) Dispositius físics: Propostes d'interfícies que contindran: l'objecte (la carcassa del producte)

2) Pantalla i/o la interfície (Aplicació, botonera o diferents pantalles per tal de realitzar la interacció, incorporant l'estructura i l'arquitectura de l'aplicació, el sitemap).

Continguts

– Definir i Concretar: El brífing: Els condicionants tècnics i tecnològics, Els requeriments específics.

Competències

CODI	Descripció
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza
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
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

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

Imprès 2025-10-31

6S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 4

11

Guia Docent del Grau en Disseny

MD1 Conferència i/o classe magistral

MD2 Debat i/o discussió

MD3 Lectures i/o comentaris

Resultats d'aprenentatge

RA-02 Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte segons l'estratègia empresarial.

RA-03 Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Capacitat de planificar i proposar un briefing a partir de les conclusions extretes de la recerca previa. (R1, R2).
- Grau de creativitat i innovació de les propostes de solucions. (R3).
- Qualitat i justificació de les propostes aportant elements bidimensionals i tridimensionals, definint la Interfície d'usuari. (R3).

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Les entregues són acumulatives, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el feedback rebut pel professor/a i es recuperarà la fase corresponent.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.
Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar l'activitat o activitats pendents en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura, el professor pot demanar una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

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

6S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 4

Imprès 2025-10-31

12

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 3-5 setmanes	Ponderació: 20 %
--------------------	----------------------	------------------

Descripció de l'activitat

Seleccionar una idea viable i desenvolupar-la fins a un Projecte Bàsic. Testejar-la abans de la seva digitalització, i realitzar el seu modelat per ordinador, gestionant les TIC pel projecte. El projecte bàsic presentarà la proposta d'interfícies que contindrà el dispositiu (la carcassa del producte) i la interfície GUI (aplicació, botonera, diferents pantalles, menús..).

Continguts

- Desenvolupar Possibilitats: idees creatives i constructives a través d'esbossos, representacions bidimensionals digitals i models tridimensionals.
- Concreció de la proposta. Comunicació i presentació de la proposta. Avaluació i verificació. Materials, processos i acabats.
- Aspectes d'innovació, socials, mediambientals, sostenibles i de viabilitat.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
CG-07	Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
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	Conferència i/o classe magistral
MD2	Debat i/o discussió
MD6	Presentacions i/o defenses

Resultats d'aprenentatge

RA-04	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia en un projecte bàsic.
-------	--

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Qualitat conceptual i evolució de la idea original en el procés de concreció.
- Qualitat, Innovació i millora de la proposta presentada.

Guia Docent del Grau en Disseny

– Nivell d'adequació del model visual i prototip interactiu.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Les entregues són acumulatives, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el feedback rebut pel professor/a i es recuperarà la fase corresponent.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar l'activitat o activitats pendents en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura, el professor pot demanar una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 4	Durada: 4-5 setmanes	Ponderació: 30-40 %
--------------------	----------------------	---------------------

Descripció de l'activitat

L'entrega final del projecte on es presenta i comunica el projecte realitzat durant tot el semestre. L'entrega haurà d'estar formada de totes les parts definides pel professor.

La entrega pot està formada d'elements com la memòria, el plafó de presentació digital, la maqueta volumètrica, el prototip interactiu de l'aplicació GUI, el document de presentació i la realització de la defensa.

Continguts

- Sistemes de representació i comunicació de la proposta:: Les memòries i els plànols, les tipologies i la seva finalitat. Els prototips. Noves tecnologies aplicades al disseny i a la producció industrial.
- Les presentacions orals i audiovisuals. La informàtica com a eina de simulació, verificació i presentació

Competències

CG-1	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral
MD6	Presentacions i/o defenses
MD8	Treball per projectes

Resultats d'aprenentatge

RA-05	- Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.
-------	--

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

– Quantitat i qualitat de la informació. Grau d'anàlisi de la informació: Capacitat d'anàlisis i de síntesis en la recerca de disseny. Mostrar propostes de prospecció i tendències, determinació dels valors i les oportunitats descobertes. Suggerir reptes culturals, socials i tecnològics en els propers anys. Ser capaç de proposar idees o

Guia Docent del Grau en Disseny

camins de disseny en la selecció dels exemples analitzats.

- Qualitat gràfica de la presentació
- Pertinença de les fonts consultades. Ús de bibliografia i webgrafia segons A.P.A.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Les entregues són acumulatives, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el feedback rebut pel professor/a i es recuperarà la fase corresponent.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar l'activitat o activitats pendents en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura, el professor pot demanar una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 5	Durada: 2 setmanes	Ponderació: 5-10 %
--------------------	--------------------	--------------------

Descripció de l'activitat

Després de l'anàlisi de diverses propostes de StartUp presentades al 4Y4N. Posteriorment, cal dissenyar una nova proposta de start-up (basada en una APP) o redissenyar la GI d'alguna de les StartUp analitzades.

Això inclourà:

- Una petita anàlisi de la problemàtica actual i de la proposta de valor acompanyada de branding.
- Esbossos d'interfícies gràfiques per a mòbils, tauletes o rellotges i una proposta definida en un prototip on s'inclouin les diferents pantalles i un esquema de l'ordenació de la navegació.
- Propostes d'Interfícies gràfiques (UI) en un prototip ràpid de Figma.

Les propostes es poden treballar idees en esbossos manuals i es tracta de presentar una proposta en un dispositiu d'interfície interactiva digitalitzada

Continguts

- Desenvolupar Possibilitats: idees creatives i constructives a través d'esbossos
- Concreció de la proposta. Comunicació i presentació de la proposta.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivador
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza
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	Conferència i/o classe magistral
MD8	Treball per projectes
MD12	Metodologies àgils

Resultats d'aprenentatge

RA-01	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca d'una marca, empresa o organització per a l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte de disseny d'un producte.
RA-02	Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte segons l'estratègia empresarial.

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Grau de creativitat i innovació de les propostes de solucions. (RA3)
- Capacitat tècnica, ergonòmica i seductora de proposar una solució innovadora, comunicativa i interactiva. (RA4)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Les entregues són acumulatives, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el feedback rebut pel professor/a i es recuperarà la fase corresponent.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.
Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar l'activitat o activitats pendents en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura, el professor pot demanar una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.