

7S_OPT_INTER_ Espai comercial i disseny

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 monogràfics d'interdisciplinarietat

Tipus: Formació Optativa

Crèdits: 6 ECTS

Hores totals: 150h

Curs: 4

Hores/setmana: 9,4h

Semestre: 7è

Hores presencials/setmana: 4h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 5,4h

Prerequisits: És recomanable haver superat les assignatures de Projectes de disseny de l'especialitat 1-2-3-4

1. Presentació de l'assignatura

Els nous hàbits dels consumidors, la irrupció de les grans botigues en línia i l'ús de les noves tecnologies en el sector del retail han suposat un nou repte per als comerços locals. Diferenciar-se de la competència i aconseguir destacar entre els competidors en un món cada cop més globalitzat resulta doncs, un aspecte clau en el disseny d'un espai comercial.

L'assignatura aborda els conceptes bàsics d'imatge de marca, marxandatge, aparadorisme i comunicació per tal de generar botigues amb una personalitat única, així com les eines per avaluar i millorar el potencial comercial del punt de venda.

En aquesta optativa es desenvolupa, preferentment, un únic projecte estructurat en tres activitats i es porta a terme en equips interdisciplinaris amb la implicació directa dels usuaris, botiguers i tècnics.

2. Continguts de l'assignatura

Anàlisi del context i cerca documental (sector del mercat, producte, comerç, target, anàlisi històrica, competència, etc).

La imatge de marca (identitat visual, filosofia, valors, etc)

El marxandatge visual

Especificitats del projecte comercial (escala, materialitat, il·luminació, etc)

Organització de la producció i muntatge final.

Els equips interdisciplinaris, gestió, rols i eines.

Co-creació. El treball amb el client.

Valoracions del client i del públic.

Guia Docent del Grau en Disseny

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-08	Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.	X	X
CT-09	Integrar-se adequadament a equips multidisciplinaris i a contextos culturals diversos.	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-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-01	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.	X	X
GRA-03	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.	X	X

Competències específiques de Disseny d'Interiors		Matèria	Assignatura
INT-05	Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i constructius que es plantegin durant el desenvolupament i execució del projecte	X	X
INT-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica	X	X

Competències específiques de Disseny de Moda		Matèria	Assignatura
MOD-06	Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques	X	X
MOD-08	Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i de realització que es plantegen en el desenvolupament i execució del projecte	X	X

Competències específiques de Disseny de Producte		Matèria	Assignatura
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

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

7S_OPT_INTER_ Espai comercial i disseny

Imprès 2026-4-7

2

Guia Docent del Grau en Disseny

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Planificar, gestionar, i seguir un procés metodològic ordenat i lògic per al desenvolupament del projecte en equip d'abast pluridisciplinari i interdisciplinari.	CT-01, CG-01
RA2	Experimentar i proposar idees, conceptes i solucions tècniques, funcionals, estètiques i comunicatives.	CT-03 GRA-01 / GRA-03 INT-06 / MOD-06 / PRO-02 PRO-04
RA3	Realitzar un projecte de disseny interdisciplinari fins a un grau de projecte executiu (casos reals, concursos,...).	CT-03, CT-06, CG-01 GRA-01 INT-05 MOD-08
RA4	Aplicar estratègies del projecte en equip valorant la seva eficàcia i eficiència per a la consecució dels objectius en les fases del projecte (tecnologies digitals per a l'organització i gestió del grup, la conceptualització, presentació i la comunicació del projecte interdisciplinari).	CT-09, CG-07

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.	1 i 2
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.	1,2 i 3
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	2
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	1,2 i 3
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.	1 i 2
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	1,2 i 3
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.	1, 2 i 3
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.	1, 2 i 3

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 2026-4-7

7S_OPT_INTER_ Espai comercial i disseny

3

Guia Docent del Grau en Disseny

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	Avantprojecte (Fase 1, 2 i 3 del projecte)	3-5 setmanes	30%
AF2	Producció i muntatge (Fase 4 del projecte)	6-8 setmanes	40%
AF3	Test, conclusions i millora del projecte. (Fase 4 i 5 del projecte)	4-6 setmanes	30%

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 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 (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 defineixi 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".
- 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

Guia Docent del Grau en Disseny

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 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

Respecte a la proposta presentada (20 % nota de l'assignatura):

Representa els valors i la identitat de la botiga (RA2)

És el resultat d'un procés d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius. (RA1 / RA2)

S'adequa al pressupost assignat i d'acord amb els preus dels proveïdors. (RA3)

Ús de materials reciclables i sostenibles (sempre que sigui possible). (RA2)

Originalitat i creativitat de la proposta final. (RA2)

Ús crític, ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial com a eina de suport en els processos de conceptualització.

Síntesi de la informació. (RA1 / RA2)

Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. (RA4)

Treball en equip (10 % nota de l'assignatura, els ítems tenen el mateix pes)

Coordinació i planificació de les tasques en el treball en equip. (RA1)

Grau de revisió i d'avaluació del treball en equip. (RA4)

Guia Docent del Grau en Disseny

Integren a tots els implicats en el projecte (botiguers, proveïdors, usuaris, etc) dins del procés del treball.

(RA1)

Proposta conjunta. (RA1)

Desenvolupament del projecte (30%):

Qualitat conceptual. (RA2)

Qualitat formal de la solució. (RA2)

Viabilitat econòmica del projecte.

Qualitat de la producció dels diferents elements que componen el projecte. (RA3)

Qualitat del muntatge. (RA3)

Utilització de materials reciclables i sostenibles (sempre que sigui possible). (RA2)

Originalitat i creativitat de la proposta final. (RA2 / RA3)

Treball en equip (10%):

Acompliment de les tasques assignades segons el rol assumit. (RA1)

Coordinació i planificació de les tasques en el treball en equip. (RA1)

Grau de revisió i d'avaluació del treball en equip. (RA4)

Integren a tots els implicats en el projecte (botiguers, proveïdors, usuaris, etc.) dins del procés del treball.

(RA1)

Aplica de manera idònia les tècniques de retolació en l'especialitat de l'alumne. (RA2)

Qualitat formal de resultat final. (RA3)

Desenvolupament del projecte (10%) :

Quantitat i qualitat de la informació. (RA3)

Treball de camp (RA3)

Estructura i profunditat de l'anàlisi. Síntesi de la informació.(RA3)

Definició d'objectius i condicionants del problema. (RA3)

Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació.(RA3)

Ús crític, ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial com a eina de suport en els processos de conceptualització.

Treball en equip (10%):

Coordinació i planificació de les tasques en el treball en equip (RA1)

Grau de revisió i d'avaluació del treball en equip. Coavaluació. (RA4)

Integren a tots els implicats en el projecte (botiguers, proveïdors, usuaris, etc.) dins del procés del treball.

(RA1)

Presentació pública (10%):

Expressió i comunicació. (RA4)

Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. (RA4)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Guia Docent del Grau en Disseny

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.
Informes de seguiment.
Observacions directes.
Registres d'observació.
Autoavaluació.
Coavaluació.

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 seran els mateixos que s'apliquen a l'avaluació contínua.

Veure els criteris específics a les activitats.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els criteris seran els mateixos que s'apliquen fora de l'avaluació contínua, sense integrar el Treball en equip.

El desenvolupament del projecte haurà d'incloure tasques i/o activitats complementàries per assumir el % del Treball en equip.

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

Veure els instruments detallats a les activitats.

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.

Guia Docent del Grau en Disseny

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 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

Bibliografia de consulta i altres recursos

- Abellán, M. (2016). Branding & Spaces. Barcelona: Monsa.
- Bailey, S., Baker, J. (2014). Moda y visual merchandising. Barcelona: GG
- Belli, S. (2020). Visual merchandising. Principios y Prácticas del Escaparatismo y El Diseño de interiores comerciales. Barcelona: Hoaki Books
- Díez de Castro, E., Landa J., Navarro A. (2006). Merchandising: Teoría y Práctica (2a ed.). Madrid: Editorial Pirámide
- Klanten, R., Bolhofer, K. (2011). Out of the Box! Brand Experiences between Pop-Up and Flagship. Berlin: Die Gestalten Verlag
- Koumbis, D. (2015). Moda y retail. De la gestión al merchandising. Barcelona: GG.
- Mesher, L. (2011). Diseño de espacios comerciales. Barcelona: GG.
- Morgan, T. (2016). Visual merchandising. Escaparates e interiores comerciales (3a ed.). Barcelona: GG.
- RICO, J.C. (2005). La exposición comercial. Tiendas y escaparatismo, stands y ferias, grandes almacenes y superficies. Gijón: Ediciones Trea S.L

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Blocs de continguts

ACTIVITAT 1	Durada: 3 - 5 setmanes	Ponderació: 30 %
--------------------	------------------------	------------------

Descripció de l'activitat

Avantprojecte (Fase 1, 2 i 3 del projecte)

Desenvolupament d'un projecte vinculat amb un espai comercial. El projecte es desenvoluparà en equips pluridisciplinaris formats per estudiants de diferents especialitats.

En la primera fase del projecte, cada grup ha de fer un estudi del marc referencial de la botiga i plantejament de l'avantprojecte.

Continguts

Anàlisi del context i cerca documental (sector del mercat, producte, comerç, target, anàlisi històrica, competència, etc).

La imatge de marca (identitat visual, filosofia, valors, etc).

Especificitats del projecte comercial (escala, materialitat, il·luminació).

Els equips interdisciplinaris, gestió, rols i eines.

Co-creació. El treball amb el client i valoracions (client i públic).

Concepte i avantprojecte.

Competències

Competències transversals

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
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-08	Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
CT-09	Integrar-se adequadament a equips multidisciplinaris i a contextos culturals diversos.

Competències generals

CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
-------	--

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 2026-4-7

7S_OPT_INTER_ Espai comercial i disseny

10

Guia Docent del Grau en Disseny

CG-07	Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.

Competències específiques de Disseny Gràfic

GRA-01	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
GRA-03	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Competències específiques de Disseny d'Interiors

INT-05	Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i constructius que es plantegin durant el desenvolupament i execució del projecte
INT-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica

Competències específiques de Disseny de Moda

MOD-06	Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques
MOD-08	Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i de realització que es plantegen en el desenvolupament i execució del projecte

Competències específiques de Disseny de Producte

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	Conferència i/o classe magistral
MD2	Debat i/o discussió
MD6	Presentacions i/o defenses
MD7	Estudi de casos
MD8	Treball per projectes
MD11	Treball col·laboratiu
MD12	Metodologies àgils

Resultats d'aprenentatge

RA1	Planificar, gestionar, i seguir un procés metodològic ordenat i lògic per al desenvolupament del projecte en equip d'abast pluridisciplinari i interdisciplinari. CT-01, CG-01
RA2	Experimentar i proposar idees, conceptes i solucions tècniques, funcionals, estètiques i comunicatives. CT-03, GRA-01, INT. 06

Guia Docent del Grau en Disseny

RA3	Realitzar un projecte de disseny interdisciplinari fins a un grau de projecte executiu (casos reals, concursos,...). INT. 06
RA4	Aplicar estratègies del projecte en equip valorant la seva eficàcia i eficiència per a la consecució dels objectius en les fases del projecte (tecnologies digitals per a l'organització i gestió del grup, la conceptualització, presentació i la comunicació del projecte interdisciplinari). CT-09, CG-07

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Respecte a la proposta presentada (20 % nota de l'assignatura, els ítems tenen el mateix pes)

- Representa els valors i la identitat de la botiga.
- Procés d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- S'adequa al pressupost assignat i d'acord amb els preus dels proveïdors. Ús de materials reciclables i sostenibles (sempre que sigui possible).
- Originalitat i creativitat de la proposta final.
- Ús crític, ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial com a eina de suport en els processos de conceptualització.
- Síntesi de la informació.
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació.

Treball en equip (10 % nota de l'assignatura, els ítems tenen el mateix pes)

- Coordinació i planificació de les tasques en el treball en equip.
- Grau de revisió i d'avaluació del treball en equip.
- Integren a tots els implicats en el projecte (botiguers, proveïdors, usuaris, etc) dins del procés del treball.
- Proposta conjunta.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Coavaluació.
Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.
Observacions directes.
Autoavaluació

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos criteris que en l'avaluació dins de l'avaluació contínua.

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Els mateixos criteris que en l'avaluació fora de l'avaluació contínua.
No s'avalua els criteris referents al treball d'equip.
Prova escrita.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2

Durada: 6-8 setmanes

Ponderació: 40 %

Descripció de l'activitat

Producció i muntatge (Fase 4 del projecte). En aquesta fase els grups han de desenvolupar la planificació, fer els plànols d'execució, preparar el material i realitzar el muntatge del projecte.

Continguts

Especificitats del projecte comercial (escala, materialitat, il·luminació, etc.)

Organització de la producció i muntatge final.

Els equips interdisciplinaris, gestió, rols i eines.

Co-creació. El treball amb el client.

Valoracions del client i del públic.

Competències**Competències transversals**

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
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-08	Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
CT-09	Integrar-se adequadament a equips multidisciplinaris i a contextos culturals diversos.

Competències generals

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.
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.

Competències específiques de Disseny Gràfic

GRA-01	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
GRA-03	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Guia Docent del Grau en Disseny

Competències específiques de Disseny d'Interiors

INT-05	Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i constructius que es plantegin durant el desenvolupament i execució del projecte
INT-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica

Competències específiques de Disseny de Moda

MOD-06	Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques
MOD-08	Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i de realització que es plantegen en el desenvolupament i execució del projecte

Competències específiques de Disseny de Producte

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	Conferència i/o classe magistral
MD2	Debat i/o discussió
MD5	Tallers i/o pràctiques
MD6	Presentacions
MD7	Estudi de casos
MD8	Treball per projectes
MD11	Treball col·laboratiu

Resultats d'aprenentatge

RA1	Planificar, gestionar, i seguir un procés metodològic ordenat i lògic per al desenvolupament del projecte en equip d'abast pluridisciplinari i interdisciplinari. CT-01, CG-01
RA2	Experimentar i proposar idees, conceptes i solucions tècniques, funcionals, estètiques i comunicatives. CT-03, GRA-01, INT. 06
RA3	Realitzar un projecte de disseny interdisciplinari fins a un grau de projecte executiu (casos reals, concursos,...). INT. 06
RA4	Aplicar estratègies del projecte en equip valorant la seva eficàcia i eficiència per a la consecució dels objectius en les fases del projecte (tecnologies digitals per a l'organització i gestió del grup, la conceptualització, presentació i la comunicació del projecte interdisciplinari). CT-09, CG-07

Guia Docent del Grau en Disseny

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Desenvolupament del projecte (30%):

- Qualitat conceptual.
- Qualitat formal de la solució.
- Viabilitat econòmica del projecte.
- Qualitat de la producció dels diferents elements que componen el projecte.
- Qualitat del muntatge.
- Utilització de materials reciclables i sostenibles (sempre que sigui possible).
- Originalitat i creativitat de la proposta final.

Treball en equip (10%):

- Acompliment de les tasques assignades segons el rol assumit.
- Coordinació i planificació de les tasques en el treball en equip.
- Grau de revisió i d'avaluació del treball en equip.
- Integren a tots els implicats en el projecte (botiguers, proveïdors, usuaris, etc.) dins del procés del treball.
- Aplica de manera idònia les tècniques de retolació en l'especialitat de l'alumne.
- Qualitat formal de resultat final.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Informes de seguiment.

Observacions directes.

Coavaluació.

Autoavaluació

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

L'estudiant que no superi l'Activitat 2 haurà de lliurar una memòria amb la planificació del muntatge de l'espai comercial, aportant tota la informació necessària per a la seva visualització: plànols d'execució, renders, imatges 3D, maquetes, etc.

En aquest cas, no s'avalua en treball en equip.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

El mateix que dins la recuperació dins l'avaluació contínua.

No s'avalua el treball en equip.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

El mateix que dins la recuperació dins l'avaluació contínua.

No s'avalua el treball en equip.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 4-6 setmanes	Ponderació: 30%
--------------------	----------------------	-----------------

Descripció de l'activitat

Test, conclusions i millora del projecte. (Fase 4 i 5 del projecte)

Documentació i comunicació del projecte realitzat.

Valoració dels resultats tenint en compte la participació del client i el feedback del públic en general. Amb les aportacions obtingudes, proposar solucions als problemes observats.

Finalment es farà exposició pública dels resultats.

Continguts

La imatge de marca

El marxandatge visual

El projecte global

Aparadorisme

La il·luminació

Els equips interdisciplinaris, gestió, rols i eines.

Co-creació. El treball amb l'usuari.

Competències

Competències transversals

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
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-08	Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
CT-09	Integrar-se adequadament a equips multidisciplinaris i a contextos culturals diversos.

Competències generals

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.
CG-08	Plantejar estratègies d'investigació i innovació per resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.

Guia Docent del Grau en Disseny

Competències específiques de Disseny Gràfic

- GRA-01 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- GRA-03 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

Competències específiques de Disseny d'Interiors

- INT-05 Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i constructius que es plantegin durant el desenvolupament i execució del projecte
- INT-06 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica

Competències específiques de Disseny de Moda

- MOD-06 Fonamentar el procés creatiu en estratègies d'investigació, metodològiques i estètiques
- MOD-08 Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i de realització que es plantegen en el desenvolupament i execució del projecte

Competències específiques de Disseny de Producte

- 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

- MD2 Debat i/o discussió
- MD6 Presentacions i/o defenses
- MD8 Treball per projectes
- MD11 Treball col·laboratiu
- MD12 Metodologies àgils

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Planificar, gestionar, i seguir un procés metodològic ordenat i lògic per al desenvolupament del projecte en equip d'abast pluridisciplinari i interdisciplinari. CT-01, CG-01
- RA2 Experimentar i proposar idees, conceptes i solucions tècniques, funcionals, estètiques i comunicatives. CT-03, GRA-01, INT. 06
- RA3 Realitzar un projecte de disseny interdisciplinari fins a un grau de projecte executiu (casos reals, concursos,...). INT. 06
- RA4 Aplicar estratègies del projecte en equip valorant la seva eficàcia i eficiència per a la consecució dels objectius en les fases del projecte (tecnologies digitals per a l'organització i gestió del grup, la conceptualització, presentació i la comunicació del projecte interdisciplinari). CT-09, CG-07

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Desenvolupament del projecte (10%) :

- Quantitat i qualitat de la informació.
- Treball de camp
- Estructura i profunditat de l'anàlisi.
- Síntesi de la informació.
- Definició d'objectius i condicionants del problema.
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació.
- Ús crític, ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial com a eina de suport en els processos de conceptualització.

Treball en equip (10%):

- Coordinació i planificació de les tasques en el treball en equip
- Grau de revisió i d'avaluació del treball en equip. Coavaluació.
- Integren a tots els implicats en el projecte (botiguers, proveïdors, usuaris, etc.) dins del procés del treball.

Presentació pública (10%):

- Expressió i comunicació.
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Informes de seguiment.

Observacions directes.

Registres d'observació.

Autoavaluació.

Coavaluació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Prova escrita.

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

El mateix que dins la recuperació dins l'avaluació contínua.

No s'avalua els criteris referents al treball en equip.

Prova escrita.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'estudiant que no superi l'Activitat 3 haurà de lliurar la mateixa memòria però sense la valoració del treball en equip.