

# Guía docente

## 210619 - CIE - Creatividad, Invención y Emoción en Diseño

Última modificación: 27/05/2025

**Unidad responsable:** Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona  
**Unidad que imparte:** 752 - RA - Departamento de Representación Arquitectónica.

**Titulación:** MÁSTER UNIVERSITARIO EN ESTUDIOS AVANZADOS EN DISEÑO-BARCELONA (Plan 2017). (Asignatura optativa).

**Curso:** 2025      **Créditos ECTS:** 5.0      **Idiomas:** Inglés

### PROFESORADO

**Profesorado responsable:** JOSEP MARIA FORT MIR

**Otros:** Primer quadrimestre:  
JOSEP MARIA FORT MIR - DC1

### METODOLOGÍAS DOCENTES

La asignatura se centra en el diseño a escala personal e individual, asumiendo por cualquier objeto, espacio, producto y/o servicio la complejidad y pertenencia a un contexto físico, social y cultural. Investigación y Diseño se desarrollan paralelamente. Las sesiones teóricas aportan referencias de cultura general sobre el tema y orientaciones de aplicación a los ejercicios de proyecto que se realizan. Los proyectos se presenten mediante ponencias al conjunto de la clase, donde se debaten. La asignatura se organiza a manera de laboratorio, ensayando diferentes posibilidades de desarrollo y cuenta con la participación de una empresa o institución que, de manera genérica, actuará como referencia en relación al desarrollo y la aplicación del producto en un contexto real.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Proporcionar a los estudiantes conocimientos sobre el proceso creativo ligado al proyecto, contemplando todos los aspectos que inciden en sus sucesivas etapas entendidas en su complejidad y que van, desde los aspectos emotivos y relativos a los usuarios, hasta aspectos tecnológicos, económicos y productivos, relativos a la situación y el contexto.

Aprender a utilizar el diseño como a herramientas de recerca, entendiendo la práctica del proyecto como ejercicio experimental que permite avaluar, mediante propuestas concretas, la aplicación de los marcos teóricos de referencia y las hipótesis de partida en casos reales, así como su incidencia dentro de un contexto específico.

Identificar la incidencia de los diferentes ámbitos del diseño en la concepción, creación, desarrollo y utilización de un producto, desarrollando la habilidad de determinar su peso dentro del proceso mediante la aplicación de diversas estrategias de proyecto.

Desarrollar la capacidad crítica en lo que se refiere a los objetos y el entorno construido por tal de detectar mal funciones y/o contradicciones en el diseño y funcionamiento de los productos en relación con las necesidades, así como carencias y nuevos ámbitos de aplicación del diseño en situaciones previsibles en un futuro cercano o inmediato.

### HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	37,5	30.00
Horas aprendizaje autónomo	87,5	70.00

**Dedicación total:** 125 h

## CONTENIDOS

### Contenidos

#### Descripción:

Los referentes teóricos se centran en:

- Creatividad e invención en el proceso de diseño.
- El espacio habitable, objetos e información. Percepción y confort
- Humanización de la tecnología
- Materia, industria y personalización de los productos. La impresión 3D
- Introducción al Situacionismo

Las sesiones teóricas tratan temas como:

- Diseño, cultura y sociedad. El Diseño Industrial en Catalunya. Miquel Milà i el FAD.
- Materiales de construcción, materiales de proyecto. Diseño emocional
- La casa y el hogar como metáforas. El mito de la cabaña primitiva
- Diseño, Arquitectura, Art i Industria. La construcción de los objetos. La escuela Bauhaus.
- Diseño industrial, imagen y empresa. Raymond Loewy.
- Materiales y tecnología. Aeronáutica, automoción y diseño. Carlo Mollino i Charles & Ray Eames.
- Diseño, modernidad y pop-art; entre razón y emoción. Achille Castiglione, Vico Magistretti i De Pas - D'Urbino - Lomazzi.

Los ámbitos de desarrollo del Diseño de Producto son, genéricamente:

- Diseño de objetos personales
- Mobiliario y Arquitectura
- Espacios y ambientes, públicos y privados
- Art i Diseño Industrial

Los ejercicios prácticos, que consisten en el Diseño de un Producto, se centran en la escala personal y toman como referencia el diseño de mobiliario, en sentido amplio. El diseño se propone con carácter experimental. El planteamiento general consiste en:

- Actualización de elementos habituales o creación de nuevos productos, que pueden ser tanto de interior como de exterior.
- Adecuación tanto a las tecnologías actuales, incluidas tanto las TIC y los nuevos materiales, como la realidad social y cultural, en permanente adaptación. Propuestas de productos pensados para ser producidos industrialmente, realizado según las posibilidades productivas y comerciales habituales en las empresas del sector.
- Desarrollo de los diseños desde dos vertientes, con propuesta teórica y con resolución técnica y formal.

**Dedicación:** 108h

Grupo pequeño/Laboratorio: 36h

Aprendizaje autónomo: 72h

## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Sistema Evaluación Continuada (%) Evaluación Final (%)

Presentaciones orales 70%

Trabajos y ejercicios 70% 30%

Evaluación de proyectos 70% 30%

#### Evaluación continua

La evaluación continua se realizará a partir de la asistencia y participación en clase y del nivel del trabajo que desarrollará el estudiantado durante el curso, mediante la entrega de trabajos y presentaciones orales, según los criterios y calendario que se establezcan. La asistencia, participación y trabajo de curso supone el 70% de la nota, determinada por la nota obtenida en las presentaciones modificadas según porcentaje de asistencia a las clases.

#### Evaluación final

Complementa la evaluación continua (30% de la nota). El contenido supone el desarrollo y documentación del trabajo de investigación y diseño realizado y presentado a lo largo de las sesiones de clase.



## BIBLIOGRAFÍA

---

### Básica:

- Fort, Josep M. ADI-FAD (1960-2006): diseño industrial = industrial design. Barcelona: Associació de Disseny Industrial del Foment de les Arts Decoratives : Experimenta, 2007. ISBN 9788493064181.
- Fort, Josep Ma. "The culture of design, step by step (... teaching of design or designing teaching?) The design of teaching". Temes de Disseny [en línia]. núm. 13 Disponible a: <http://www.raco.cat/index.php/Temes/index> (accés lliure).
- Norman, D. Emotional design: why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books, 2005. ISBN 978-0465051366.
- Design: the whole story. London: Thames and Hudson, 2016. ISBN 978-0500292280.
- Norman, Donald A.. The Design of future things. 1a. New York: Basic Books, cop. 2007. ISBN 9780465002276 .
- Teer, Phil. The Coming Age of Imagination. 1a. Regne Unit: Random House International, 2020. ISBN 9781783525935.

### Complementaria:

- Griffero, T. Atmospheres: aesthetics of emotional spaces. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016. ISBN 9781472421722.
- Norman, Donald A. The design of everyday things. Rev. and expanded ed.. New York: Basic Books, 2013. ISBN 978-0-465-05065-9.
- Plant, S. The Most Radical Gesture: The Situationist International in a Postmodern Age. London: Routledge, 1992. ISBN 978-0415062220.
- Rybczynski, W. Home: a short history of an idea. Harmondsworth: Penguin books, 1987. ISBN 0140102310.
- Zumthor, P. Thinking architecture. Basel: Birkhäuser, 1999. ISBN 3-7643-6101-8.

## RECURSOS

---

### Enlace web:

- <http://atenea.upc.edu/moodle/>. Intranet docente