

CUADERNOS BAU 06

**Catálogo de memorias de los
Trabajos de Fin de Grado**

Grado en Diseño curso 2016-2017



**CENTRE UNIVERSITARI
DE DISSENY
DE BARCELONA**

Centre adscrit a la



UNIVERSITAT DE VIC
UNIVERSITAT CENTRAL
DE CATALUNYA

CUADERNOS BAU

**BAU, Centre Universitari de Disseny
de Barcelona**

Editora:

Teresa Martínez Figuerola

Comité Científico:

GREDITS

Grup de Recerca en Disseny
i Transformació Social

www.gredits.org

1ª Edición.

Cantidad de ejemplares 150

Barcelona, España.

Octubre 2017

Impresión:

9.disseny

Maquetación:

Best Boy

ISSN (Ed. Impresa): 2385-3727

ISSN (Ed. Digital): 2385-3735

Depósito Legal: B 16370-2014

Copyrights de la publicación:

BAU, Centro Universitario de Diseño

Copyrights de los textos:

Todos los autores

*El contenido de los artículos es de absoluta
responsabilidad de los autores.*



CUADERNOS BAU / 06

**Catálogo de memorias de los
Trabajos de Fin de Grado**

**Grado en Diseño
Curso 2016 - 2017**

ÍNDICE

- **Introducción**
- **El Trabajo Fin de Grado como proyecto académico**
- **Significado de investigación** **07-09**

- **Grado**
- **Índice de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2016-17** **13-20**
Ordenados alfabéticamente por autor

- **Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2016-17** **23-140**
Ordenados alfabéticamente por autor

07

Introducción

El presente catálogo reúne las memorias de Trabajos Fin de Grado (TFG) presentados y aprobados por los estudiantes de Grado en Diseño de Bau, Centre Universitari de Disseny, en el marco del curso 2016-2017.

Son trabajos de investigación con un fuerte compromiso social que suponen, además, importantes aportaciones en el marco teórico y práctico ya que diagnostican y estudian la realidad más cercana y las tendencias.

El Trabajo Fin de Grado como proyecto académico/competencias

El Trabajo Fin de Grado es indispensable para obtener el título de Grado en Diseño. Su objetivo es que el estudiante desarrolle un trabajo académico que le permita aplicar los conocimientos adquiridos y que, a la vez, facilite su camino hacia futuras tareas profesionales.

El Trabajo Fin de Grado es un trabajo de investigación que pone el énfasis en la creatividad, en la producción proyectual o en la reflexión teórica. Este trabajo, analizado y evaluado por profesores y profesionales, acredita el proceso del estudiante y expresa el estándar de calidad de los estudios, así como el del propio centro académico que lo ha formado.

En este sentido, el TFG habla de su autor, de su madurez, de sus capacidades y conocimientos, así como de las competencias y habilidades adquiridas durante los estudios y de cómo se enfrenta a su futuro profesional.

Significado de investigación

Hacer investigación significa buscar nuevos conocimientos, tratar nuevos problemas para darles solución. Toda investigación se origina a partir de unas ideas, puesto que son lo que nos relaciona con la realidad. El buen investigador debe poder detectar problemas allí donde aparentemente no los hay.

La investigación empieza cuando el investigador localiza un problema; es decir, cuando reconoce que alguna cosa no tiene una explicación adecuada, cuando debe crear algo que dé respuesta a una necesidad inédita hasta ese momento.

Cualquier investigación va asociada al desarrollo y a la innovación, ya que aporta mejoras sobre productos o procesos para una disciplina. Sin embargo, es importante subrayar que la investigación en diseño no pretende reemplazar la práctica del diseño; por el contrario, el enfoque académico del diseño intenta enriquecer la práctica: la investigación en diseño debería ser entendida no únicamente como una utilización de métodos

científicos, sino como una actividad que intenta responder a cuestiones y preguntas que surgen a partir de la práctica propiamente dicha del diseño.

GRADO

Índice de los Trabajos de Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2016-17

Ordenados alfabéticamente por autor

Diana Alonso Aznar

Dimensiva, mejorar la inteligencia espacial a través del videojuego

Interiores

Tutora: Mariona Genís

Rosa Isabel Badia Albiol

ReHome, transportando sensaciones

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Cristina Batlle Braga

Monstrant

Interiores

Tutora: Mariona Genís

Berta Belaskoain Comaposada

Cooperativa feminista: Somos manada

Interiores

Tutores: Pau Vidal, Mariona Genís

Anna Bellvehi Suñer

Smombies. Smartphone Zombies

Gráfico

Tutor: David Torrents

Marc Blanch Ferrer

Contexto

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Hector Blasco Murillo

No-Value

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Maria del Mar Bonet Miró

El Otro

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Ivan Cañado Yelamos

Good luck having fun.

La dura realidad de los videojuegos

Gráfico

Tutor: David Torrents

Aina Carafí Navarro

Poesía del cuerpo

Moda

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Zoe Carné Riera

(un)hidden

Gráfico

Tutor: David Torrents

Sergio Castaño Peña

Aceite de palma

Moda

Tutor: Fran Casado

Pol Checa Hernandez*Hookbox*

Gráfico

Tutor: David Torrents

Berta Cirera Botella*El motor de las personas*

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Andrea Cochón Ferradás*Utendi: desarrollo de una alternativa al sistema de consumo actual*

Moda

Tutor: Fran Casado, Israel Frutos

Marina Colell Salarich*La sinfonía del cosmos*

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Paula Collado Lavado*Felices 150!*

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Georgina Cortiella Chueca*1275069411*

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Laura Costa Santos*Lorem. Deseo consumista. Deseo zombi*

Moda

Tutor: Fran Casado

David Cruz Fuentes*El Pop, el Fan y el Estigma Social:**Colectivo RISEUP*

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Marina Cuadern Montesinos*Miedo al miedo*

Gráfico

Tutor: David Torrents

Helena Cubo Terrafeta*Eterna esencia*

Gráfico

Tutor: David Torrents

Cristina del Barrio Basilio*Rastros de fe: La narrativa como creadora de fe y su efecto en la humanidad*

Gráfico

Tutor: David Torrents

Tamara Díaz Armeño*Posidonia & Lab*

Interiores

Tutores: Pau Vidal, Mariona Genís

Miquel Donat Sala**Ferran Sellarès Ribas***PAR-SYNC*

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Chantal Duran Gázquez*Reconnect. Shinrin Yoku*

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Inés Elizalde Sáenz*Photographic Metamorphosis*

Audiovisual

Tutor: Josep M^a Marimon**Elisabet Falcó Olmo***Contra-Sexo*

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Alberto Fernández Álvarez

Eva Tamayo Rodríguez

Urban Blossom. Proyecto colaborativo que organiza a ciudadanos del Eixample para que se impliquen en el uso de azoteas verdes

Audiovisual - Interiores

Tutores: Cecilia Górriz, Pau Vidal

Tamar Fernández Llorens

No-identity. Pérdida de la identidad propia natural causada por la transformación artificial

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Anna Ferrer Puig

PAP. Herramienta interactiva de aprendizaje para los padres

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Alba Font Villar

Dispensa botánica

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Eva Forné González

The Desconector: La desconexión en una sociedad hiperconectada

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Débora Garcia Ferri

Recreate

Audiovisual

Tutor: Josep M^a Marimon

Sofía García Sarmiento

Fits us

Moda

Tutor: Fran Casado

Roger Garriga Lacorz

Musa

Gráfico

Tutor: David Torrents

Núria Garrigós Bou

Sombras

Gráfico

Tutor: David Torrents

Sandra Gavara Pérez

Julia Rufas Llana

#noteexpongas - Campaña de publicidad cross media sobre la exposición en redes sociales de la generación millennial y los riesgos que conlleva

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Lucca Geuna Jounou

Katharsis

Audiovisual

Tutor: Josep M^a Marimon

Alejandra Gil Ribes

Isabel Quilez Soler

Élle. ¿Quiénes somos?

Audiovisual

Tutores: Josep M^a Marimon, Cecilia Górriz

Laura Giménez González

Parasito

Interiores

Tutor: Pau Vidal

Eugenia Gimeno Espino

Moodment. Espectáculo de danza interactivo audiovisual

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Andrea Goldfinger García

X

Moda

Tutor: Fran Casado

Beatriu Gomis López*X; cuando esperas dentro de la poética de la ciudad*

Interiores

Tutor: Pau Vidal

Ariadna Gràcia Comellas*Proyecto de diseño de un fashion film para Solsona Pell. The secret of artisans*

Audiovisual

Tutor: Josep M^a Marimon**Aida Hernando García***Vínculos e intimidad.**Viviendas intergeneracionales*

Interiores

Tutor: Mariona Genís

Marta Janer Cervera*Calle Enmedio*

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Regina Jodar Agustí*(no)body*

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Laura Jorba Torras*Intimidación pública*

Gráfico

Tutor: David Torrents

Eric Jover Bosque*Länk*

Interiores

Tutor: Pau Vidal

Claudia Lavilla Pérez*Die Blaue Blume*

Moda

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Laura Lázaro Panisello*Agrietados, De las heridas emocionales a los rasguños afectivos*

Gráfico

Tutor: David Torrents

Saray Ledesma Onetti*De una distopía, el diorama del autómatas artesanx en el paisaje*

Interiores

Tutores: Pau Vidal, Mariona Genís

Maria Llopis Montserrat**Vinaixa Herrera, Assumpta***Espejismos*

Interiores

Tutores: Pau Vidal, Mariona Genís

Paula Lluçia Bertran*Crece*

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Pau Lluçia Gris*Trainmind. Concienciación de la importancia de la gestión emocional en la sociedad actual*

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Jenifer López López*Scar Proudject*

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Carlos Macías Cano
Jorge Mezcuca Pérez
Una visual-novel para enseñar la cultura
Celta. La batalla de Mag Tuired
Audiovisual
Tutora: Cecilia Górriz

Francisco José Maldonado Nieto
Entrelíneas. El valor analógico
por encima del valor digital
Gráfico
Tutor: Raúl Goñi

Sara Manso Ramon
Experimenta
Interiores
Tutores: Pau Vidal, Mariona Genís

Irina Martí Carreres
I'm not here
Gráfico
Tutor: Raúl Goñi

Xavier Martín Ramírez
Incontinencia Digital
Gráfico
Tutor: David Torrents

Susana Mateo Duch
Youngranma: La revolución artesanal
sensitiva
Moda
Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Stelan Mergerthaler
(con)tacto, Exploring touch on skin
Gráfico
Tutor: Raúl Goñi

Cristina Moro Parera
Nomads
Moda
Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Marina Morón Gibert
Re-cordis
Moda
Tutor: Fran Casado

Raquel Muñoz Argentó
sinmigas
Audiovisual
Tutora: Cecilia Górriz

Alejandra Nonell Durban
El museo en plural
Audiovisual
Tutor: Josep M^a Marimon

Roger Pablo Hernández
Capital FC-Thieves of football
Gráfico
Tutor: Raúl Goñi

Mariona Padró Gállego
Huellas emocionales
Gráfico
Tutor: Joan Achón

Lidia Pagès Becerra
La cara oculta de Barcelona. Las nuevas
barracas del Carmel
Interiores
Tutores: Pau Vidal, Mariona Genís

Andrea Pardellas Maneiro
Intimidad
Interiores
Tutor: Pau Vidal

Ismael Parrilla Ríos*Infinito*

Moda

Tutor: Fran Casado

Marina Pavia Ferni*Interferencia olfativa en las aulas*

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Laura Peiró Pano*65dB Experience. Una experiencia sobre la pérdida de audición y la brecha comunicativa*

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Raquel Pericacho Allende*Encajado. Un nuevo sistema constructivo en el mundo de la moda*

Moda

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Eva Picas Blasi*614, mis superheroínas*

Moda

Tutor: Fran Casado

Maria Piñol Barceló*Supernano. Calcomanías inclusivas para la seguridad de los niños en las excursiones*

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Irene Plana Querol*Qué sientes cuando no sientes nada.**De lo físico a lo digital*

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Mònica Planasdemunt Villarroya*Certeza simulada*

Moda

Tutor: Fran Casado

Mihai Plesca Plesca*Precarion*

Audiovisual

Tutora: Cecilia Górriz

Javier Porto Luis*Homesick*

Gráfico

Tutor: Joan Achón

Romina Puga Izquierdo*Muñeca*

Moda

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Lidia Pugès Barnadas*Atisbo. El valor de la experiencia sensorial del libro*

Gráfico

Tutor: David Torrents

Marina Puig Betriu*Mente perdida*

Gráfico

Tutor: David Torrents

Laury Puigdemogolas*Proyecto Mapus*

Interiores

Tutor: Pau Vidal

Esteve Querol Soler*Hutpoint*

Moda

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Georgina Ricart Figueras
Virtual Lovers. Un nuevo paradigma del amor en el futuro
Gráfico
Tutor: Joan Achón

Ariadna Rivas Villalta
We Are Rave: El proceso creativo a través del delirio
Moda
Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Douglas W. Robertson
Unsocial Interaction
Gráfico
Tutor: Raúl Goñi

Martí Roca Balcells
Funciona
Gráfico
Tutor: David Torrents

Eva Rodríguez Basi
Casí Punk
Gráfico
Tutor: Raúl Goñi

Ariadna Rodríguez Muñoz
The perception of (my)time
Gráfico
Tutor: Raúl Goñi

Paula Rodríguez Urbina
Mil Maletas Desordenadas: Un viaje introspectivo musical
Gráfico
Tutor: Raúl Goñi

Noelia Saavedra Rama
Pop Up Kitchen
Interiores
Tutora: Mariona Genis

Anna Salvatella Martin
@yz.es
Moda
Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Marta Sanchez Castañeda
Our Faux pas
Moda
Tutor: Israel Frutos

Marta Loreto Sánchez Guzmán
Dialéctica
Moda
Tutor: Fran Casado

Estrella Serena Sánchez
Vínculos
Interiors
Tutora: Mariona Genis

Cristina Serra Vallès
Lijn
Moda
Tutor: Fran Casado

Martina Solés Caldés
Phobos
Gráfico
Tutor: David Torrents

Laura Subirats González
"Archivo digital personal, Laura líquida, Como un archivo digital personal puede devenir un rito de paso hacia otro lugar Construcción, Inventariar, Digitalizar, Destrucción digital, Proceso inútil, Investigación, Archivo 1995-2017"
Audiovisual
Tutor: Josep M^a Marimon

21

María Terrel Molina

Conocer es recordar

Moda

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

Natalia Tintó Bufi

Innat

Moda

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

22

Berta Tuset Vilaró

Mi barrio bonito

Gráfico

Tutor: Raúl Goñi

Sofía Vacas

Éxtasis Divino

Gráfico

Tutor: David Torrents

Resúmenes de los Trabajos de Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso 2016-2017

Ordenados alfabéticamente por autor

23

GRADO

BAU, Centro Universitario de Diseño

Diana Alonso Aznar
Dimensiva, mejorar la inteligencia a través del videojuego

La inteligencia espacial es el medio para conocer el mundo más antiguo que tenemos y se remonta a la prehistoria. Es una herramienta de comunicación y de comprensión que nos permite interpretar lo que nos rodea con imágenes visuales. Las habilidades humanas asociadas a la inteligencia visual-espacial son numerosas y comprenden desde el reconocimiento de objetos o personas hasta la proyección en el tiempo. Son ejemplos de ello la imagen mental, el razonamiento espacial o el manejo y reproducción de imágenes internas o externas. Cuando creamos una conexión gráfica en nuestra imaginación entre conceptos intangibles se pone en marcha la inteligencia espacial. Un ejemplo de ello es la capacidad que tuvo Newton de visualizar el universo como un mecanismo compuesto por diferentes partes interconectadas. Desde hace años la tecnología ha hecho que la manera de aprender se haya diversificado y ampliado. Son muestras de ello las nuevas escuelas de educación alternativa, las metodologías innovadoras que

hacen del alumno el motor de su aprendizaje o el uso de la tecnología como herramienta para facilitar y amenizar la adquisición de conocimiento. Sin embargo, los sistemas clásicos de educación se están quedando cada vez más atrás. Los videojuegos y avances como la realidad virtual no son simplemente ocio, sino que ofrecen posibilidades para mejorar la forma de aprender.

Este proyecto propone innovar en el campo del aprendizaje utilizando la tecnología de impresión 3D. La posibilidad de crear piezas que se puedan manipular, con las que se puede jugar o experimentar, abre nuevas posibilidades entre el mundo virtual y la manera de aprender que este mundo nos ofrece. Las tecnologías que usamos actualmente para aprender nos fuerzan a relacionarnos con una pantalla, pero el hecho de poder crear físicamente lo que nos muestran a través de la impresión 3D puede darle un giro a nuestro aprendizaje. El objeto resultante no es un videojuego común: propone una alternativa a nuestra manera de desarrollar diferentes capacidades. En concreto, permite el desarrollo de la capacidad visual-espacial sin renunciar a la diversión y enseñando a través

de la comprensión y la experimentación. Este trabajo propone que a través de *puzles* virtuales y físicos el jugador experimente el valor y el funcionamiento de cada dimensión del espacio. El jugador deberá resolver los *puzles* del videojuego, pero para eso también deberá jugar con las piezas físicas. Por lo tanto, la separación entre lo virtual y lo real se diluye. El mundo lúdico que propone el videojuego salta de la pantalla al mundo físico, y el jugador podrá usar las herramientas que le ofrece la realidad que le rodea. Así, los *puzles* podrían interactuar con la luz, el movimiento o el agua. El hecho de descubrir qué elementos reales utilizar sería el verdadero reto para el jugador.

Palabras clave: *dimensiones, diseño, diseño de interiores, educación, impresión 3D, producto, videojuego educativo, videojuegos*





Diana Alonso Aznar
Dimensiva, mejorar la inteligencia a través del videojuego

Rosa Isabel Badia Albiol *ReHome, transportando sensaciones*

Este proyecto nace a raíz de la necesidad de volver a la esencia de las cosas, a la importancia de los sentimientos y al valor de las sensaciones. Después de un estudio sobre el cambio de paradigma que vivimos hoy en día, este trabajo quiere reivindicar la sensación de sentirse como en casa en un espacio público. La creciente incertidumbre de la sociedad actual ha fomentado nuevas maneras de ver nuestro futuro y de relacionarnos con los elementos cotidianos que nos rodean. Uno de estos elementos es el concepto de hogar. Actualmente hay gente que considera que su hogar va más allá de las cuatro paredes que le rodean y defiende que el concepto de hogar es un punto geográfico. Este proyecto quiere ayudar a todos los usuarios a que puedan sentirse como en casa en otros espacios. Para ello, persigue descubrir cuáles son las sensaciones que hacen que consideremos que nuestra casa es nuestro hogar. Al ser éste el objetivo, el proceso de investigación se ha basado en la manera en que los usuarios transportan las sensaciones que se generan

dentro de nuestro hogar hacia los espacios públicos. Con el objetivo de romper las fronteras entre el espacio público y el hogar nace ReHome, un objeto modular construido a partir de triángulos que ayuda al usuario a transportar sensaciones desde su casa al exterior. Este objeto está pensado para doblarse de distintas maneras y así poder adoptar diferentes posiciones. El objeto modular tiene una posición final y, con la ayuda de un arnés, se puede transportar cómodamente donde el usuario quiera. Además, incluye un libro que explica la finalidad del proyecto, dónde ha nacido y cómo y porqué se ha hecho. También se añaden algunos consejos de uso e inspiración visual, así como varios lugares donde se podría disfrutar del objeto. Todo ello se ha hecho con el objetivo de comprobar que uno mismo se puede convertir en un verdadero transportador de sensaciones.

Palabras clave: *diseño, diseño gráfico, espacio privado, espacio público, estructura, producto, sensaciones, sofá, triángulo.*

Cristina Batlle Braga **Monstrant**

Desde un principio quise enfocar este trabajo de investigación a los niños con autismo. Tras analizar diferentes pedagogías de acompañamiento y modernas teorías activistas sobre educación, fui encaminando el proyecto hacia un tipo de educación libre y participativa. Este cambio fue inconsciente ya que estaba siguiendo los pasos de uno de los referentes claves de la educación: Maria Montessori. Esta pedagoga es conocida por ser la creadora de objetos de pedagogía activa y, al igual que yo, empezó su camino con niños con discapacidades. En este momento entré en contacto con *Espai Aigua*, una escuela libre, activa y participativa. Uno de sus objetivos principales de esta escuela es el de acompañar al alumno respetando siempre los ritmos de aprendizaje de cada uno. A partir de este objetivo me planteé la idea de participar en este tipo de educación ofreciendo mi mirada de diseñadora para proponer objetos que fomenten el aprendizaje, que respeten los ritmos de asimilación de conceptos y que inciten a la participación activa y el aprendizaje experi-

mental. Decidí centrarme en el aprendizaje de la lecto-escritura, puesto que considero que es uno de los procesos de conocimiento más mágicos. Ser capaces de leer y escribir permite a los niños empezar a entender el mundo y poder clasificarlo.

Palabras clave: *diseño de interiores, educación, lectura-escritura, monstruos, mostrar, niños*



Cristina Batlle Braga
Monstrant

Berta Belaskoain Comaposada
Cooperativa feminista: somos manada

Este proyecto ha sido formulado por un colectivo de mujeres feministas y nace de la necesidad de aplicar la perspectiva de género a la esfera productiva, es decir, la esfera del trabajo remunerado. Teniendo en cuenta que es el ámbito de nuestra vida cotidiana donde menos podemos incidir desde la militancia de base, hemos decidido romper con dinámicas patriarcales y estructuras jerárquicas iniciando una cooperativa que será gestionada por nosotras mismas. Esta cooperativa perseguirá poner a las personas, sus necesidades, sus intereses y sus posibilidades en el centro de atención de nuestras actividades. La creación de un espacio propio será imprescindible para poder fomentar un buen ambiente y sentirnos cómodas. Para conseguirlo necesitábamos que fuera un espacio identitario y que lo sintiéramos como algo propio. Partiendo de este punto, decidimos revitalizar espacios que hubieran quedado en el olvido. Empezamos haciendo un análisis de los espacios vacíos que encontramos en el centro de la ciudad,

que, en nuestro caso, es Vilanova i la Geltrú. Encontramos muchos solares vacíos que anteriormente debían haber sido ocupados por casas que hacían de medianeras entre dos edificaciones y que debieron ser derrumbadas debido al abandono o a la falta de mantenimiento. Llegamos a un acuerdo con el propietario y nos cedieron uno de estos terrenos. A partir de este punto, decidimos diseñar una estructura que pudiéramos construir nosotras mismas y que pudiera trasladarse allí donde fuera necesario. Una vez confeccionada, la revestimos con material reciclado para darle un nuevo uso y a la vez rebajar los gastos del colectivo. Este espacio será nuestro sitio de trabajo. Como punto de partida, nos permitirá ir ampliándolo según nuestras necesidades y tendrá la suficiente versatilidad como para programar distintos tipos de actividad en el mismo. Además, será construido con nuestras manos y nuestros recursos, que es una buena manera de crear un espacio cálido que nos permitirá sentirlo como algo nuestro. Todo el proceso de búsqueda, habilitación del espacio, construcción de la estructura, revestimiento y acabados, será documentado y recogido en un

librito para que pueda servir de ejemplo a cualquier colectivo que tenga ganas de emprender una iniciativa como la nuestra.

Palabras clave: *autoconstrucción, autogestión, comunidad, cooperación, cooperativa, diseño, diseño de interiores, feminismo, reciclaje, reutilización*

Anna Bellvehi Suñer

Smombies. Smartphone Zombies

Parece que la adicción y la dependencia del *smartphone* es la enfermedad del siglo XXI. Desde que los teléfonos inteligentes aparecieron en nuestras vidas nos cuesta más concentrarnos, cada vez que veremos las cosas más rápidamente y nos hemos acostumbrado a la instantaneidad. Vivimos sin vivir, pasando por alto muchos detalles y perdiendo naturalidad. Nos hemos deshumanizado a través de la comunicación fría que conlleva este tipo de dispositivo, en el que nos mostramos mediante un texto de escasos caracteres y fotografías retocadas. Es cierto que este dispositivo nos es de gran ayuda en muchos momentos de nuestra vida, pero ¿cuál es el límite entre el uso y el abuso? ¿Hasta qué punto es beneficioso, útil, lucrativo y no es perjudicial? ¿O es

inapropiado y desagradable? Esta investigación pretende responder a estas preguntas proponiendo un proyecto de diseño crítico basado en una ficción verosímil inspirada en una realidad actual y próxima. El objetivo es crear una marca de productos para adictos al *smartphone* llamada *Smombies*, una abreviatura de la expresión anglosajona “*smartphone zombies*” que define aquellas personas que van por la calle caminando lentamente pendientes de su móvil y con la cabeza baja sin prestar atención a lo que les rodea. La marca tiene cuatro productos: *Selfie Croma*, *Phubbing Glasses*, *Help Case* y *Smart Pillow*. Cada uno de estos productos tiene una función y aporta un punto de vista crítico sobre un aspecto diferente de la adicción al móvil mediante la ficcionalización de comportamientos adictivos. La clave del proyecto, y lo que hace que nos planteemos ciertas cosas, es comprobar si el usuario comprende el sarcasmo de los productos o se los toma en serio. En definitiva, si sabe diferenciar entre lo que es real y lo que, de momento, es ficción. El propósito es que el usuario reaccione. Si la reacción es positiva querrá decir que el usuario es una persona tan adicta

al *smartphone* que puede llegar a ver estos productos ficticiales como algo normal. Si la reacción es negativa, significaría que el usuario es una persona consciente de la gravedad de la situación a quien le sorprende que un producto de estas características esté en el mercado.

Palabras clave: *adicción, comunicación, dependencia, diseño, diseño crítico, diseño especulativo, diseño gráfico, humor, marca, packaging, parodia, productos, publicidad, smartphone*

Marc Blanch Ferrer

Contexto

En los últimos veinte años ha tenido lugar una revolución en el ámbito de la comunicación. Los medios de comunicación de masas ya no son los únicos que marcan el ritmo de la actualidad, al mismo tiempo que los espectadores han dejado de ser oyentes pasivos para convertirse también en generadores de contenidos. La consolidación de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) ha dado voz y visibilidad a los ciudadanos, de modo que con un *tweet*, un comentario o un *like* podemos dar a conocer nuestra opinión

públicamente. El volumen de información se ha multiplicado exponencialmente hasta crear una cantidad de datos jamás vista anteriormente. Esta sobresaturación informativa, también conocida como “infoxicación”, no nos permite comprender con suficiente claridad la información que nos rodea. Resulta muy complejo discernir algo entre esta gran cantidad de datos, y, por lo tanto, es difícil tener una opinión sólida y crítica sobre cualquier tema. Todo esto se da en el contexto de la era de la posverdad, en la que el ciudadano cada día requiere estar más informado para sobrevivir. Mi proyecto propone eliminar la necesidad de tener que navegar entre infinidad de páginas web para intentar conectar la información que hay repartida por la red. “*Contexti*” es una herramienta que recoge, organiza y contextualiza la información relacionada con un suceso y/o persona de la actualidad para que el usuario pueda adquirir una visión global en tiempo real. Durante la fase de desarrollo del proyecto se han analizado herramientas actuales que proponen organizar la información, como son los agregadores de noticias. Con los usuarios se ha intentado ir un paso más allá,

así que la herramienta seleccionada ha terminado siendo una aplicación para *tablet* con su correspondiente versión para web. Con esta aplicación el usuario puede acceder a las últimas noticias, conocer la cronología y el contexto de cada una de ellas y escoger las fuentes que desee. Toda esta información se presenta en una misma pantalla que se reorganiza en función de los datos que aparecen en cada momento, para ser mostrados de la manera más clara posible.

Palabras clave: *actualidad, app, contextualización, infoxicación, interactivo, internet, lector de contenidos, mass media, noticias, prototipo*

Hector Blasco Murillo **No-Value**

El presente proyecto busca crear un nuevo paradigma socio-cultural entorno a los objetos, estableciendo una nueva forma de entender los elementos internos y externos que nos permiten crear mayor o menor vínculo con un objeto. La idea principal de *No-Value* es crear una pieza que cumpla diferentes funciones dentro de diferentes contextos, situaciones y usuarios. El proyecto nace en un

momento en el que todo lo producido responde a una función muy concreta. ¿Qué pasaría con un objeto que no tiene ninguna función concreta pero que puede realizar diferentes roles? La metodología del proyecto se ha basado en los usuarios para encontrar las respuestas y las soluciones que el trabajo plantea. Los objetos mantienen los recuerdos y las historias que van viviendo las personas que con ellos se relacionan. Estas historias crecen a medida que son utilizados. La fuerza emocional de los objetos residirá en las historias que éste sea capaz de contar y transmitir al usuario. Este valor añadido de los objetos da trascendencia a nuestras vidas. Los objetos por sí mismos no son capaces de aportarnos ningún tipo de emoción: son los usuarios quienes los cargan de significados y sensaciones. La propuesta del proyecto es generar una pieza y un mundo alrededor de éste que consiga volver a provocar estas sensaciones y sentimientos. Esto permitirá abrir preguntas ante la conformidad del consumismo “vacío” en el que vivimos, que está basado en normas y comportamientos que a menudo son contradictorios. Queremos generar una nueva mentalidad acerca la relación y

el vínculo que establecemos con los objetos. Queremos provocar la flexibilidad del usuario, entendida ésta como la capacidad de cambiar la mirada y de explorar nuevas formas de entender los objetos en vez de conformarse con lo que se espera o lo que se cree correcto esperar de ellos. El resultado del proyecto no será ninguna respuesta definitiva ni tampoco se espera encontrar ningún objeto divino que sirva para una infinidad de usos. Buscar una respuesta definitiva sería engañarnos ya que ésta siempre será incompleta. La intención es abrir una nueva forma de entender el consumismo en la que sea el usuario quien limite el uso y el valor del objeto, y que no sea el propio objeto y su contexto el que limite su función en el espacio.

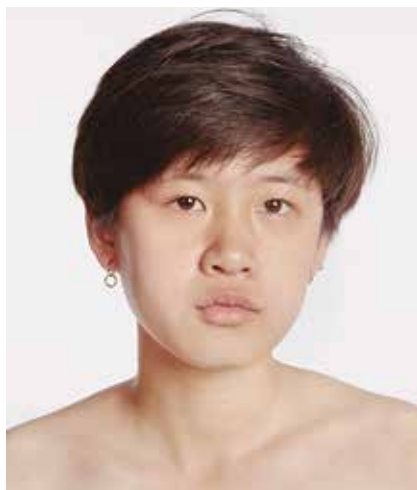
Palabras clave: *artesanía, consumismo, diseño gráfico, interacción, objeto*

Maria del Mar Bonet Miró
El Otro

“El otro” es un proyecto que reflexiona sobre la actitud que tenemos hacia aquellas personas que han cruzado fronteras y que no pertenecen al grupo autóctono de la región. Se pretende contextualizar la investigación dentro del ámbito de la antropología, la sociología, la historia y la filosofía, para conocer mejor cómo se ha tratado la relación con el otro en diferentes campos. Esta investigación también se sustenta en la ciencia y la psicología para poder responder a una de las respuestas indispensables en la relación con el tema tratado: la empatía. Para esta investigación, se crearán diferentes piezas que representarán los rasgos raciales humanos, con el fin de superar la primera barrera física que nos lleva a clasificar una persona como perteneciente a nuestro grupo o al otro. El objetivo que se persigue es el de descontextualizar y generar duda para criticar las etiquetas directas que ponemos a las personas según el color de piel, los rasgos raciales, la cultura o el idioma. Así se podrá demostrar que todos somos diferentes y que todos podemos ser el otro: podremos ponernos

en su piel con el fin de empatizar y aceptar una convivencia multicultural.

Palabras clave: *comunicación, crítico, diseño, diseño crítico, diseño gráfico, diseño social, social*



Maria del Mar Bonet Miró
El Otro

Ivan Cañado Yelamos
Good luck having fun. La dura realidad de los videojuegos

El hecho de jugar *online* se ha convertido en algo muy común debido al crecimiento de esta práctica como medio de entretenimiento. El anonimato que fomenta internet y la falta de autoridad en estas plataformas permite a la gente actuar sin complejos y con actitudes ofensivas. Estas conductas se han popularizado y están presentes en la mayoría de comunidades de jugadores, en las que éstos son denominados jugadores tóxicos. Los jugadores tóxicos están en todas partes y es común encontrarse con ellos en casi cualquier partida que se juegue. Muchas empresas del sector han intentado rebajar el impacto negativo que provocan estos jugadores, ya que pueden provocar la fuga de jugadores no tóxicos. El incremento de la popularidad de los juegos debido a las múltiples plataformas y a una franja de edad que no para de crecer, propicia que la presencia de jugadores tóxicos sea algo habitual y se convierta en un tema de discusión en muchos foros. Los jugadores tóxicos pueden conseguir que dejemos de

jugar, hacernos sentir mal sobre nosotros mismos o provocarnos y convertirnos en su igual, creando así un círculo vicioso y de no retorno.

Palabras clave: *diseño gráfico, videojuegos, web*

Aina Carafí Navarro
Poesía del cuerpo

Este proyecto nace de una búsqueda personal de los límites entre la moda y el arte, y se plantea como un proceso experimental para provocar una reflexión en forma de materia. La aproximación pretende ir más allá de la estética para poder ser poética y conceptual. Este proyecto busca deshacer y deconstruir, volver al origen, a las costuras y a la estructura para reflexionar sobre las siluetas de un cuerpo que vive y que ocupa una pieza. Uso la palabra “pieza” intencionadamente, ya que quiero equiparar el objeto de diseño con la prenda de diseño para regresar al alma de lo que tratamos, al contenido más allá del continente. Quiero crear para hacer visible la intención de lo creado, no sólo su aspecto o su belleza. La poesía del cuerpo y de su existencia tiene que ser tras-

ladada a la materia, que deja de ser lo importante y se transforma en medio y en textura. El cuerpo y su existencia serán portadores de un mensaje que pretende ser tierno y desgarrador, frágil e igualmente caótico, lírico y destructivo. Este proyecto no quiere obtener como resultado una colección de moda, sino más bien persigue obtener un conjunto de piezas que proyecten un mismo concepto desde un enfoque más anárquico, sin límites en cuanto a disciplinas y mediante un acercamiento al punto en común de lo erótico de los objetos de deseo.

Palabras clave: *arte, concepto, diseño de moda*



Aina Carafi Navarro
Poesía del cuerpo

Zoe Carne Riera (Un)hidden

(Un) hidden es un proyecto de investigación que reflexiona sobre el conflicto que se genera cuando el individuo entra en contradicción con el rol que la moral y las normas sociales le asignan. El tema esencial es la lucha del individuo para proyectar lo que se es verdaderamente y superar el conflicto a través de actos de rebelión. La metodología de investigación parte de la observación empírica del comportamiento humano y de la deducción para demostrar los conceptos. El análisis se fundamentará tanto en los referentes teóricos bibliográficos como en aquellos extraídos del trabajo de campo mediante formatos como la encuesta y la entrevista. El objetivo perseguido es visibilizar la dualidad humana y mostrar la contraposición de conceptos que generan conflicto: aceptación y auto-represión frente a rebelión. Con este fin, y para demostrar cómo la creación puede ser un acto de rebelión y la rebelión un acto de creación, se han elaborado diferentes piezas. 1. Las gorras “*Hidden y Unhidden*” sirven para mostrar el comportamiento social del individuo

que las lleva puestas (aceptación / rebelión). 2. El juego de cartas “*Who is Who*” quiere demostrar la dificultad de responder a las preguntas: “¿Quién es realmente una persona?”, “¿Qué siente?”, “¿Qué piensa?”. Se creará una dinámica de juego en la que no hay nunca un solo ganador porque se obliga a los jugadores a llegar a un acuerdo. Por lo tanto, todos ganan ya que el juego les obliga a preguntarse cosas sobre sí mismos y a conocer al otro para avanzar en la interpretación de la carta. 3. El libro “*Hidden y Unhidden*” es una pieza que evidencia el conflicto y que incita al lector a elegir un camino cada vez que pasa las páginas. 4. Los pósteres “*Your mask will disappear*” remiten a la idea de que “todo es vanidad”. Serán tres pósteres que pretenden incomodar irónicamente al lector para estimularlo a liberarse de la presión social. Cada objeto de los mencionados simboliza un concepto. Las gorras son las máscaras que nos ponemos; el juego es la vida y los adversarios que nos encontramos; el libro es el camino que podemos elegir y los pósteres son el espejo que nos incita a liberarnos y a mostrarnos como somos. La verdadera rebelión a que debe aspirar el individuo es creer

que es libre. Somos los individuos quienes mantenemos las normas, las imposiciones y la presión social y, por lo tanto, también somos nosotros quienes tenemos la capacidad de elegir para dejar de creer en ellas, cambiarlas, o hacerlas desaparecer.

Palabras clave: *moral, normas sociales, lucha, rebelión, dualidad humana, aceptación, auto-represión, diseño gráfico, cartel, diseño editorial, objeto, juego*

Sergio Castaño Peña **Aceite de Palma**

Este es un proyecto que estudia la percepción de la estética en la sociedad posmoderna que entiende el convencionalismo como un impedimento para desarrollar la creatividad de las personas. Tras el análisis de “*La Historia de la Fealdad*” de Umberto Eco, se ha obtenido una idea general acerca de cómo la relatividad es el único medio para entender la verdad de los conceptos “bello” y “feo”. El proyecto toma forma mediante el análisis de quince distintos arquetipos de personas extraídos de una ciudad dormitorio. Mediante el humor, estos arquetipos serán caracterizados o reinterpretados

cambiando su volumen y su silueta pero respetando la esencia de cada uno.

Palabras clave: *estética, posmoderno, convencionalismo, relatividad, bello-feo, arquetipo*

Pol Checa Hernandez **Hookbox**

¿Cuántas veces hemos escuchado la afirmación, “las cosas ya no son como antes...”? Sea en el contexto que sea, con connotación de desagrado u orgullo, esta afirmación es una realidad irrefutable. Entendemos que la evolución tecnológica y el desarrollo de los medios de comunicación nos encaminan hacia nuevas conductas y nuevas maneras de entender el mundo en el que nos encontramos. Actualmente, en plena era digital, vemos como aquellos objetos o hábitos que antes encontrábamos en nuestro quehacer diario han ido desapareciendo o han derivado hacia algo que, por negativo o positivo que sea, ya no es lo que era. Es evidente que el formato digital ofrece numerosas ventajas. No obstante, no todo lo que nos ofrece este formato son ganancias. Este hecho se evidencia en el nacimiento de tenden-

cias de carácter retrospectivo que están dispuestas a recuperar viejas costumbres y formatos. El ejemplo que tomamos en nuestra propuesta es la *jukebox*, que fue muy popular en los establecimientos durante la edad de oro americana y cuya función principal era reproducir música elegida por el cliente. Como objeto de ocio popular, ha ido desapareciendo a marchas forzadas hasta el punto de desaparecer el servicio que ofrecía. Hook es una propuesta que participa de estas tendencias y toma como objetivo la recuperación de esta actividad. Para ello, este proyecto dotará al servicio que prestaba el *jukebox* de las nuevas capacidades que ofrece el formato digital sin perder el aspecto social que comportaba su uso.

Palabras clave: *jukebox, era digital, tendencias retrospectivas, música, objeto, relación social*

Berta Cirera Botella
El motor de las personas

Este proyecto pretende mostrar la parte más melancólica e histórica de la marca de motocicletas catalana Montesa a lo largo de los últimos 50 años. Más concreta-

mente, la mostraremos abarcando el periodo que va del primer modelo Cota 247, fabricado en el año 1968, al último, el Cota 300RR, producido en el 2017. Éste es un proyecto en formato exposición que quiere arrojar luz sobre algunos testimonios involucrados en la marca que se han ido perdiendo con el paso del tiempo y que muchos de nosotros desconocemos. La investigación ha requerido un proceso de análisis, en el que se ha podido demostrar que en casi todas las exposiciones relacionadas con el mundo del motor las motos han sido expuestas dando importancia solamente al vehículo en si sin prestar atención a todo el trabajo emocional y humano que ha habido detrás de su creación. La propuesta de diseño se centra en un conjunto de cinco piezas que poco a poco van desplegando toda la exposición. El recorrido abarca desde la comunicación gráfica hasta el resultado final en el museo.

Palabras clave: *diseño, diseño gráfico, Montesa, motocicletas, nostalgia, personas, testimonios*

Andrea Cochón Ferradás
Utendi: desarrollo de una alternativa al sistema de consumo actual

Este es un proyecto que aporta un modo de consumo alternativo al instaurado en la actualidad y que ofrece una salida al consumidor con inquietudes e intereses por el bienestar de los demás y del medio ambiente. El proyecto pone especial atención en aquellos valores basados en la colectividad, el bajo consumo y una economía a favor del “*Slow Fashion*”. Después de un elaborado proceso de investigación y de búsqueda de distintos recursos, se ha creado una superficie para distribuir el producto y transmitir los valores mencionados. El resultado ha sido una plataforma web en la que se exponen prendas elaboradas con cuidado y dedicación. A estas prendas les espera un viaje lleno de experiencias al pasar de las manos de un usuario a las de otro. A través de una suscripción mensual a la comunidad, estas piezas no serán de nadie pero serán de todos. Son diseños básicos que tienen cabida en la mayoría de los armarios y son confeccionados con la esperanza de que tengan una vida indefinida.

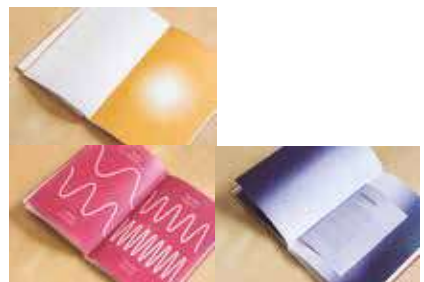
Palabras clave: *bajo consumo, comunidad, consumismo, diseño, moda, diseño social, producción local*

Marina Colell Salarich
La sinfonía del cosmos

Este es un proyecto que se encuentra en un punto intermedio entre el arte, el diseño especulativo y la física, y que tiene una fuerte base conceptual y un marcado tono poético. El objeto que se quiere investigar es la física cuántica: aquel conjunto de teorías físicas que estudia las partículas subatómicas y sus características. El proyecto está enfocado hacia la Teoría de Cuerdas, una hipótesis teórica que unifica la relatividad con la física cuántica. El diseño de esta propuesta es un canal de comunicación, que será empleado en este proyecto como herramienta social. El objetivo es despertar interés por la ciencia y concienciar acerca de los descubrimientos y los avances científicos. La propuesta nace de una profunda investigación teórica sobre la relatividad, la física cuántica y la Teoría M. El proyecto presenta una serie de piezas coordinadas entre sí que son una aproximación experiencial y artística a la Teoría de Cuerdas. Estas piezas

se apoyan en una pieza secundaria en forma de libro que se adentra en la física a través de un formato divulgativo y visual. La Teoría de Cuerdas es una hipótesis teórica de la física que quiere combinar el macrocosmos y el microcosmos en perfecta armonía. Según esta teoría, todas las partículas que forman la materia y las fuerzas son creadas por la vibración de unas cuerdas minúsculas. Siguiendo el ejemplo de las cuerdas de un instrumento que producen notas musicales al vibrar, estas cuerdas de energía crearían las partículas elementales. La realidad sería orquestada por billones y billones de cuerdas minúsculas, creando una sinfonía cósmica infinita con su movimiento. ¿Y si pudiéramos oír estas cuerdas? ¿Cómo sonarían las melodías de las estrellas o las canciones de los átomos? Creando un conjunto de arpas donde cada cuerda representara una partícula y emitiera una nota musical concreta, se podría, literalmente, tocar la música del cosmos.

Palabras clave: *ciencia, física, relatividad, física cuántica, teoría M, teoría de cuerdas, diseño especulativo, divulgación, música, sinfonía, cosmos, átomos, armonía, diseño editorial, instrumentos, mecánica cuántica*





Marina Colell Salarich
La sinfonía del cosmos

Paula Collado Lavado *¡Felices 150!*

Este es un proyecto especulativo en el área de diseño gráfico que gira en torno a la idea del aumento de esperanza de vida hasta los 150 años. Este aumento implicaría cambios en la sociedad, en las relaciones entre las personas, en sus hábitos y en sus costumbres. También implicaría cambios en los objetos y en los espacios respecto a como los conocemos ahora. El proyecto es una hipérbola del presente que pretende exagerar los problemas con los que nos encontramos hoy en día. Con esta idea se pretende abrir un debate que responda a varias preguntas: ¿Cómo sería la vida de una persona que viviera 150 años?, ¿se encuentra la gente mentalmente preparada para un aumento de la esperanza de vida?, ¿cómo debe ser una vida larga y feliz?, ¿qué hay que tener en cuenta a nivel económico y social? Para responder a estas preguntas nos hemos centrado en dos propuestas. Una es la construcción de un escenario futuro. La segunda plantea la intervención de objetos cotidianos partiendo de la observación de cómo éstos se articulan dentro del contexto. Esto dará lugar a una

atmósfera que conllevará que el usuario piense y crea que esta sociedad propuesta es posible. Antes de la formalización, se realizará una investigación para saber las causas del aumento de esperanza de vida y la tendencia de esta esperanza. Se ha investigado en el ámbito del diseño especulativo y se han realizado lecturas de libros que exponen, con fundamentos científicos, los posibles escenarios futuros con los que nos podremos encontrar. Por último, también se ha investigado el diseño y la experiencia del usuario de este proyecto. Para construir el imaginario de esta propuesta se utiliza, por un lado, el formato periodístico. Es decir, se creará un periódico en el que todos los artículos y la redacción de noticias hayan sido diseñados para transportar al lector a ese posible futuro. El periódico y la mayoría de fotografías se habrán generado en base a la investigación anterior y todo habrá sido redactado específicamente para el proyecto. Por otra parte, se mostrarán los objetos contextualizados dentro de una familia de imágenes que refuercen este imaginario. Se ha elaborado un escenario con objetos previamente diseñados y pensados para poder hacer una sesión fotográfica

de la que obtener las imágenes. Todo esto tendrá un formato expositivo: las fotografías estarán colgadas y se efectuará la recreación de una sala de estar donde se hallarán la familia de objetos y el periódico.

Palabras clave: *comunicación, cotidiano, diseño editorial, diseño especulativo, diseño gráfico, envejecer, esperanza de vida, fotografía, futuro, newspaper, objetos*

Georgina Cortiella Chueca
1275069411

En la era de las redes sociales, como Instagram, Facebook, Twitter y Snapchat entre muchas otras, se ha creado la necesidad en el usuario de compartirlo todo. Esta necesidad tiene sus consecuencias y una de las más importantes es la pérdida de la privacidad. Desde la aparición de internet, se ha creado una adicción a la red y ya no se sabe vivir sin ella. Actualmente los usuarios piensan que su información no es valorada. En un principio, uno puede llegar a pensar que las interesadas en que lo compartamos todo son las empresas publicitarias. Con la información que compartimos, podrán enviar

spams a los correos electrónicos o publicar anuncios en los perfiles de Facebook o en Instagram. Pero esto no es así: hay que saber que no sólo son las empresas las que buscan estos datos. Los gobiernos también controlan esta información, de la misma manera que lo hacen las grandes multinacionales. Usuarios del siglo XXI: la privacidad ha muerto, no existe. Cuando George Orwell hablaba de un mundo en el que un personaje lo controlaba todo, ese mundo se veía como una utopía y no se pensaba que llegaría un día en que se haría realidad. Debemos abrir los ojos para ver que cada paso que damos es registrado por nuestro móvil, que en cada esquina por donde pasamos hay cámaras que registran las imágenes en las calles, o que nada de lo que buscamos por internet es privado para una persona que tenga unos mínimos conocimientos de internet. Realmente es un tema que ha sido muy debatido en el sector del diseño y del arte, y por eso me pareció muy interesante experimentarlo con mis propios datos. Quería ver hasta qué punto llegaba mi privacidad. Para ello decidí llevar a cabo varias estrategias, como enviar cartas a mi compañía telefónica, contratar a

una persona especializada en el sector o *hacker*, u obtener información que tenía sobre mi Facebook. A partir de esta información, se creó la identidad PRISM, un nombre procedente del programa secreto de la NSA que almacena información de compañías como Microsoft, Yahoo, Google, PalTalk, Youtube, Skype, AOL y Apple. Los resultados han sido satisfactorios y considero que ha sido una investigación muy interesante para tomar conciencia del uso que se hace de mis datos y de los de los demás.

Palabras clave: *beneficio económico, big data, control, datos personales, diseño gráfico, internet, privacidad*

Laura Costa Santos

Lozem. Deseo consumista. Deseo zombi

En principio podemos no encontrar relación entre los centros comerciales atestados de gente, las largas colas en las puertas de las tiendas de dispositivos móviles, la misma chaqueta repetida hasta la saciedad, la infinidad de *selfies* que hallamos en las redes sociales y las hordas zombis de las películas de terror. A lo largo de este proyecto se podrán desentrañar los paralelismos y las causas comunes que nos permiten comparar a los usuarios consumidores de la nueva sociedad con las hordas de zombis de nuestra cultura cinematográfica. Nos centraremos en el zombi como metáfora social y cultural que nos permitirá hacer un análisis de las nuevas costumbres de consumo, del individualismo paulatino en nuestra sociedad y de la necesidad de autorrealización mediante la compra de bienes simbólicos. El objetivo de este proyecto es poner en evidencia la necesidad que motiva la sociedad de consumo a adquirir bienes y productos que le permitan llenar el vacío existencial que sienten, precisamente por ser parte de esta misma sociedad.

Mediante un exhaustivo análisis del funcionamiento del consumismo y de sus repercusiones a nivel social, y utilizando siempre el zombi como metáfora, se intentará definir la figura del consumidor zombi. Este concepto se traspasará al mundo de las prendas, creando piezas esperpénticas, grotescas y de gran volumetría. La aliteración y la acumulación serán fundamentales para la realización de estas prendas. En definitiva, se crearán piezas que nos permitan plantearnos lo absurdo del sistema capitalista. Este proyecto no se presenta como una solución ni como una alternativa: su intención principal es la de exponer los riesgos a los que la sociedad está expuesta. Se trata de una llamada de atención para evidenciar todos los peligros que nuestro modo de vida conlleva y que nos haga replantearnos nuestros hábitos de consumo. En definitiva, será una llamada de atención que nos permita evitar el “contagio zombi”.

Palabras clave: *diseño de moda, selfie, metáfora, consumidor, capitalismo, riesgo, modo de vida*



Laura Costa Santos
Lorem. Deseo consumista. Deseo zombi

David Cruz Fuentes

***El Pop, el Fan y el Estigma Social:
el colectivo RISEUP***

Como fans de la música pop hemos ido viviendo situaciones y experiencias negativas que nos han llevado a plantearnos la existencia de un estigma social. A partir del análisis de estas vivencias nos hemos enfrentado a preguntas como: ¿Cuál es el origen de la visión negativa de la música pop?, ¿a qué se debe este estigma social?, ¿son los medios de comunicación los que proporcionan esta visión negativa de los fans? Buscando la respuesta a las cuestiones planteadas, se ha decidido investigar la concepción de la figura del fan de la música pop en la sociedad actual. El objetivo de este trabajo de final de grado será mostrar la realidad del fan como parte de un colectivo polifacético. A partir de aquí, nace la idea del Colectivo RISEUP, un proyecto de investigación que quiere luchar contra el estigma social que existe en torno a los fans de la música pop. La investigación se ha llevado a cabo en dos fases. La primera fase ha consistido en documentarse sobre el origen del término fan, la evolución conceptual del término y la evolución

histórica del fan como individuo en la sociedad. La segunda fase ha consistido en investigar el estigma social y el movimiento fan pop en las redes sociales. El objeto final diseñado se compone de tres piezas. La primera pieza está compuesta por unas gafas de metacrilato rojo, que son una pieza clave que dota al receptor de una herramienta con la que ver más allá del estigma social. Estas gafas se nos presentan en un *packaging* tubular que contiene una copia del manifiesto fan, pegatinas del colectivo, la gamuza para limpiar las gafas y la funda. La segunda pieza se compone de 13 propuestas gráficas en formato cartel. Todas las piezas siguen la misma composición y usan el método estereoscópico de la superposición del color rojo y el azul, cuya combinación permite revelar mensajes ocultos gracias a las gafas. Las soluciones gráficas se dividen en tres ámbitos en los que se combinan mensajes e imágenes que incitan a una reflexión. La última pieza es la web que informa sobre el colectivo RISEUP y la campaña realizada contra el estigma social. **Palabras clave:** *carteles, diseño gráfico, estigma social, fan, gafas, mensajes ocultos, packaging, pop, web*

Marina Cuadern Montesinos
Miedo al miedo

Este es un proyecto de introspección personal hacia un problema que padezco desde hace unos meses: el trastorno de ansiedad generalizada. Todos alguna vez en nuestra vida hemos experimentado ansiedad, ya que es un mecanismo de defensa ante situaciones de peligro. En la prehistoria el hombre la necesitaba para poder protegerse de grandes peligros, como por ejemplo el ataque de los animales. Las dos opciones que tenía el hombre ante el miedo era combatirlo o huir, y la huida se ejercía bajo la presión de la ansiedad. Con la evolución, esta sensación de ansiedad ha permanecido, por lo que aún podemos enfrentarnos al día a día con un estado de alerta hacia lo que nos rodea. El problema es que en cierta gente esta sensación se acentúa y aparece continuamente en situaciones normales que no son “peligrosas”, como por ejemplo al subir a un tren o al presentar un proyecto. Para estas personas, estas acciones tan simples pueden ser totalmente imposibles hasta el punto de querer o tener que evitarlas. Los síntomas que aparecen son tanto psicológicos

como fisiológicos. Los miedos, la inseguridad, la baja autoestima y la preocupación constante unidas al malestar físico producido por estos pensamientos y forma de actuar, hacen que la persona no pueda vivir con normalidad, hasta el punto de que a veces no pueda salir de su zona de confort. Fruto de mi situación personal, me hago algunas preguntas: ¿Qué es exactamente el trastorno de ansiedad?, ¿qué factores intervienen? ¿cómo se convive con la ansiedad?, ¿puedo hacer entender a los demás lo que me está pasando? He llevado a cabo una investigación a través de fuentes históricas y filosóficas de este sentimiento. También he buscado información en los ámbitos de la ciencia, la biología y la antropología. Podemos definir el proyecto con el nombre de ‘*Por a la por*’ porque la idea es representar qué sufre una persona que sufre un trastorno que tiene el miedo como uno de los sentimientos protagonistas. El formato más adecuado para representar este trastorno y todos los sentimientos que comporta es una publicación que va acompañada de una pequeña exposición. No pretende ser un libro de autoayuda, sino que intentará mostrar al lector qué es el tras-

torno de ansiedad y qué significa convivir con él.

Palabras clave: *diseño gráfico, miedo, psicología, publicación, trastorno de ansiedad*

Helena Cubo Terrafeta ***Eterna esencia***

Este proyecto quiere dar respuesta a una incógnita personal: ¿Existe la posibilidad de poder mantener el recuerdo olfativo de alguien que ya no está? De golpe, cuando un ser querido desaparece, tanto sus objetos personales como la reproducción de su imagen, mediante fotografías o vídeos, adquieren un valor mayor del que tenían: un valor sentimental mucho más potente. De ahí nace el deseo de quererlos recolectar y conservar con la idea de recordar a esa persona eternamente como si pudiésemos sentirla con nosotros aunque no esté. Una forma de mantener a alguien vivo después de la muerte es a través de la memoria y de los recuerdos que tenemos de esta persona en nuestro imaginario. Existen estudios científicos que demuestran la poderosa relación entre el olfato y la memoria, los estados de ánimo, las emociones y los pensamientos

(Rachel Sarah Herz, 1963). El olfato juega un papel importante en el almacenamiento de los recuerdos. Paralelamente, me doy cuenta de que hay ciertos olores que me recuerdan a mi abuela, que ha fallecido recientemente. Por todo lo expuesto esta investigación se propone encontrar aquellos aromas que de alguna forma me conectan con mi abuela y mi infancia en su compañía, ya que, como mencionaba Proust en la obra de 1913 *En busca del tiempo perdido*, solemos recurrir a la etapa de la infancia para revivir esos recuerdos que parecían olvidados. El proyecto consta de una exposición donde se muestran esos aromas de la infancia y los recuerdos personales de mi memoria que estos aromas despiertan para cobrar protagonismo. Podría decirse que acaba siendo un deseo hecho realidad: el de ser capaz de conseguir esos olores de manera que la experiencia olfativa sea controlada y no esporádica o inesperada. Con este proyecto quiero mostrar al espectador esa infancia con mi abuela y, de algún modo, mi obsesión por no querer olvidarla.

Palabras clave: *memoria, olfato, recuerdos, infancia, muerte, eterno, nostalgia, esencia.*

Cristina del Barrio Basilio
Rastros de fe: la narrativa como creadora de fe y su efecto en la humanidad

¿Qué habría pasado si la religión predominante a lo largo de la historia de Occidente no hubiera sido el cristianismo? ¿Y si hubiera sobrevivido la creencia en los mitos de la antigua Grecia? ¿A qué nivel se vería afectada la sociedad actual si la religión que moviera el mundo fuera otra? ¿Cómo se vería afectada la población no creyente? La especulación que nace a partir de estas preguntas es el origen de este proyecto. Como alguien cuyo entorno sí ha estado marcado por las creencias religiosas, pese a no compartirlas, soy consciente del peso de estas creencias en nuestra sociedad y de cuanto éstas rigen la forma en que vivimos, aunque sea de manera superficial. No obstante, otras personas de entornos más alejados de la fe cristiana que yo, se creen inmunes a su influencia. Con este proyecto quiero demostrar que no lo son. A partir de la exploración y la observación, este proyecto se llevará a cabo en la ciudad de Barcelona y consistirá en una recopilación de marcas, rastros y evidencias de la influencia de la

fe en distintos ámbitos de nuestra sociedad. Estos ámbitos pueden ser el urbanismo, la cultura y el domicilio particular. En ellos hay normalmente una serie de elementos religiosos que podrían ser sustituidos por otros característicos de un dogma ajeno. El objetivo será el de poder hacer más evidente su presencia y permitir al receptor entender la premisa de este proyecto: que la religión tiene mucho peso e importancia en nuestras vidas, seamos practicantes o no.

Palabras clave: *diseño especulativo, diseño gráfico, editorial, religión, mitos, influencia, urbanismo, cultura, domicilio*

Tamara Díaz Armeño
Posidonia & Lab

Este es un proyecto que pretende dar respuesta a una problemática real: la acumulación de posidonia oceánica en las costas del Mediterráneo. El objetivo principal es concienciar a la población sobre la importancia de la posidonia y de la acumulación de sus hojas secas, que implica a nuestra generación y sobre todo a las generaciones futuras. El proyecto busca concienciar al usuario de

las playas y al ciudadano local para incentivar la reutilización del residuo que genera la posidonia con el propósito de crear un material útil. Todo ello se daría en un espacio donde se puedan manejar los distintos componentes y que ofrezca herramientas para trabajar, además de intentar que fomente la imaginación y la creatividad de cada uno. Se trataría de conseguir un lugar de aprendizaje donde tomar conciencia sobre la gravedad de la desaparición de la posidonia. Para poder reutilizar la posidonia seca, el espacio propicio tendría que estar situado cerca de la costa. Esto facilitaría la recolección de las hojas. El usuario también podría disfrutar de las playas al tener un lugar alternativo donde relajarse, comer y beber. Partiendo de estas premisas, este proyecto propone crear un espacio lúdico que no sólo sea un bar-restaurant, sino que, además, aporte una zona de taller complementaria donde el usuario pueda trabajar, manipular y crear piezas a partir de la posidonia. Cada año se depositan toneladas de posidonia en las costas y el gobierno las retira para llevarlas a los vertederos, en los cuales nunca se les dará ningún uso. La propuesta planteada pretende dar un nuevo

significado a la palabra posidonia para que sea concebida no sólo como una planta oceánica sino también como un material ecológico reutilizable. De esta manera el usuario podrá comprender todas las posibilidades que tiene la posidonia al mismo tiempo que podrá disfrutar de un espacio de ocio al lado del mar.

Palabras clave: *diseño, diseño de interiores, diseño sostenible, posidonia, ecología, mar, residuos, taller, ocio*

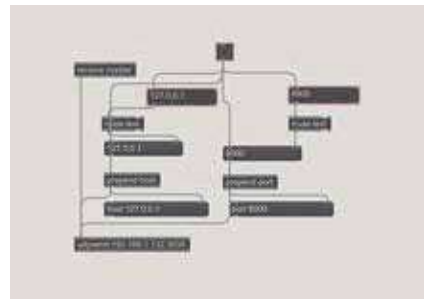
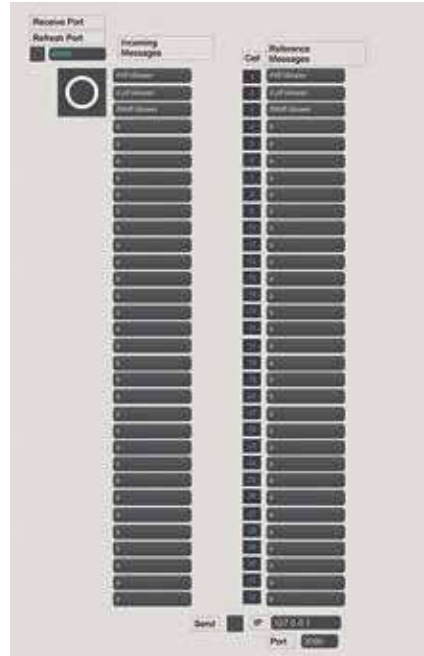
Miquel Donat Sala
Ferran Sellarès Ribas
PAR-SYNC

La forma como interactuamos con el mundo se ha convertido en nuestra manera de aprender y crecer. El hecho de transformar nuestra manera de aprender, enseñar y llegar hasta la información ha cambiado el comportamiento de las personas. Cualquier persona con una conexión a internet puede acceder a toda la información que desee. Este hecho ha provocado un cambio en la mente de la gente. El acto de crear se entiende cada vez más como un acto colectivo, y para ello hay que buscar nuevas maneras y métodos de creación, que son la base del conocimiento. En nuestra infancia sentimos una pulsión por explorar aquellas cosas que no conocemos. A esa edad, tenemos la intención de explorar el mundo pase lo que pase. Pero parece que a medida que entramos en la madurez empezamos a basar nuestros razonamientos en aquello que ya sabemos y no nos adentramos en aquello que desconocemos. Es decir, nos acomodamos. Linus Torvalds, creador de Linux OS, ha definido el Código Abierto como una vuelta a la ciencia.

Antes de que ésta trabajara con grandes nombres, grandes salarios y grandes premios, la ciencia estaba constantemente trabajando para ella misma. Este es el tipo de pensamiento que conduce a un proceso de investigación. Cualquier investigación busca llenar esas lagunas del conocimiento que tenemos para hacer evolucionar al investigador. Éste es el objetivo real. Nuestra propuesta trabaja con esta misma intención. El objetivo de este proyecto es construir un espacio de juego para creadores que busquen nuevas perspectivas, nuevas maneras de pensar y nuevas maneras de entender lo que ya sabemos. Para ello, presentamos PAR-SYNC, que es una herramienta que permite al usuario trabajar con información de cualquier tipo, ya sea datos, música, vídeo o datos de internet. Se podrá trabajar con cualquier tipo de información que se pueda transformar en números, en cualquier momento, en cualquier lugar y en directo. Cada receptor podrá trabajar, interpretar y enviar los datos donde quiera. Esta herramienta permitirá crear instalaciones artísticas, infografías o espectáculos visuales. Sólo hay un límite: la intención y el deseo de experimentar. Esta he-

herramienta se transformará en un laboratorio de creación colectiva descentralizada que conectará a aquellos creadores que quizás no se podrían haber conocido antes. Dada su condición de código abierto, el usuario podrá no sólo usar la herramienta sino también abrirla, despedazarla y transformarla a su gusto para hacerla así su herramienta perfecta de creación y desarrollo.

Palabras clave: *audiovisual, código, código abierto, conocimiento abierto, creación colectiva, creación descentralizada, diseño, experimentación, generative art, laboratorio, open source, programación, vídeo generativo*



Miquel Donat Sala
Ferran Sellarès Ribas
PAR-SYNC

Chantal Duran Gázquez
Reconnect. Shinrin Yoku

En la actualidad, cada vez hay más personas que se trasladan a vivir a entornos urbanos. Estar diariamente en la ciudad puede llegar a tener efectos perjudiciales para la salud, como por ejemplo el hecho de respirar más dióxido de carbono o el de exponerse al impacto negativo del paisaje sonoro. Asimismo, la tecnología está en constante evolución y está fomentando un mundo más interconectado, saturado de información y que termina erosionando nuestra concentración debido al poco descanso mental que conlleva. Este estilo de vida frenético es la causa de múltiples enfermedades y problemas actuales como por ejemplo el estrés. Además, en el ambiente urbano hay un “déficit de naturaleza” causado por una ausencia de aire puro y de desconexión de las tecnologías. La emigración de muchas personas hacia la ciudad ha provocado que cada vez se pierda más el contacto con la naturaleza, sin tener en cuenta que el contacto con ésta puede llegar a tener efectos restauradores y beneficiosos para el cerebro. Por lo tanto, la naturaleza se presenta como la posible

solución a la polución mental a la que está sometida la sociedad actual. De ahí surge la idea de volver a conectar la sociedad con la naturaleza, la cual nos ha acompañado desde nuestros orígenes. El presente proyecto pretende demostrar que el contacto con la naturaleza es capaz de mejorar la situación de las personas con estrés que viven en un entorno urbano. Esta idea de reconexión con la naturaleza es la que da nombre al trabajo: *Reconnect*. En este contexto, se hacía patente la necesidad de investigar terapias vinculadas a la naturaleza. Después de barajar varias alternativas, la idea más completa y eficaz para cumplir con dicho objetivo ha sido inspirarnos en un concepto japonés llamado “*Shinrin Yoku*” o “Baño de bosque”. Este concepto nos permite proponer un método muy completo, ya que implica una actuación integral de los cinco sentidos. El concepto “*Shinrin Yoku*” consiste en caminar por espacios naturales, como por ejemplo un bosque. Si bien es una terapia no muy conocida en Europa, sí lo es en el país que la creó. Esta investigación va enfocada a dar a conocer la actividad de caminar en entornos naturales para llevarla a cabo posterior-

mente. El proyecto consta de un *pack* que informa y prepara al usuario de cara a la realización de la actividad, con el objetivo de concienciar al participante de los beneficios que la naturaleza le puede ofrecer. La intención del proyecto es que esta experiencia sea el principio de un cambio en la vida del usuario.

Palabras clave: *baño de bosque, conectar, desconexión, diseño gráfico, entorno natural, estrés, experiencia sensorial, naturaleza, sentidos*, Shinrin Yoku

Inés Elizalde Sáenz

Photographic Metamorphosis

Esta propuesta se centra en la importancia del cambio de paradigma que ha sufrido la fotografía. Su objetivo es analizar el modo de ver y entender la fotografía antes de la revolución digital y descubrir cómo ha cambiado la manera de ver y entender el hecho fotográfico. Para ello se ha creado una obra-colección en la que se han catalogado y analizado fotografías con el objetivo de introducir las en piezas de diseño. El resultado del análisis y la comparación entre los *selfies* de hoy en día y los retratos ejecutados hace treinta años nos

hace pensar en cómo la fotografía ha cambiado su forma de actuar y representar al sujeto a través de los años como consecuencia de los cambios tecnológicos. Asimismo, nos preguntamos cómo este medio ha llegado a convertirse en un lenguaje universal que todos entendemos y que utilizamos para comunicarnos entre nosotros. Así pues, a lo largo del proyecto las piezas diseñadas intervendrán en un espacio físico y en otro digitalizado. Estas distintas piezas de diseño provocarán relaciones entre el espacio, la persona y la fotografía. El objetivo perseguido es el de incitar a los participantes a que reflexionen acerca del cambio que se ha producido en el modo de ver y entender la fotografía y compararlo con la manera en que ésta operaba antaño. El lugar de actuación en el cual se centra el proyecto es el espacio expositivo de dos galerías, que cumplirán la función de resaltar la importancia de aquellas fotografías que hoy desvalorizamos por la facilidad con las que las producimos sin tener en cuenta que toda imagen u obra de arte cobra importancia por el mero hecho de estar expuesta en un museo o una galería.

Palabras clave: *carteles, comunicación, diseño audiovisual, diseño gráfico,*

espacio, exposición, mapa conceptual, metodología

Elisabet Falcó Olmo **Contra-Sexo**

El cuerpo humano no es una máquina que podamos enseñar a tocar. No tiene botones ni zonas que funcionen dando una respuesta concreta. Por lo tanto, el sexo y el cuerpo siguen siendo algo desconocido e intrigante para todos. Lo que está claro es que todos somos distintos, y que cada individuo es único y diferente. Mi intención es complementar el discurso médico y científico para enseñar a dar placer y mejorar así el acto sexual. ¿Pero qué es placer? El placer es distinto, único, diferente, extraño y sorprendente. No se puede definir: lo que es placer para unos no lo es para otros. Por eso no quería considerar a todo el mundo según unos estándares en los que ni yo misma creo. Con esta premisa nace *Contra-Sexo*, un proyecto que critica a través del placer, que no cree en las etiquetas de género y que no apoya la sociedad heterosexual. Un proyecto que, utilizando el sexo conceptual, pretende mostrarnos un nuevo

enfoque mediante unas prótesis masturbadoras que no tienen género, que están desgenitalizadas. Con estas prótesis el sexo se convierte en cuerpo y el cuerpo en sexo. ¿O es que acaso el placer o el sexo tienen género?

Palabras clave: *comunicación, comunicación social, crítico, diseño, diseño crítico, diseño gráfico, fotografía, producto, sexualidad, sociedad*

Alberto Fernández Álvarez **Eva Tamayo Rodríguez** ***Urban Blossom. Proyecto colaborativo que organiza a ciudadanos del Eixample para que se impliquen en el uso de azoteas verdes***

Numerosos estudios avalan los beneficios del contacto con la naturaleza y de las relaciones sociales para el ser humano. Hoy en día la mayor parte de la población vive en ciudades. En los entornos urbanos el acceso a los espacios verdes es limitado y el acelerado ritmo de vida impide el contacto directo y social con la naturaleza. Estos condicionantes reducen considerablemente la calidad de vida de sus habitantes. Con el propósito de devolver el bienestar al urbanita, hemos elaborado una propuesta especulativa a ocho

años vista. Esta propuesta está centrada en el contexto metropolitano de Barcelona y se ha concebido a partir de la colaboración entre los itinerarios de Diseño de Audiovisuales y de Interiores. Urban Blossom es un proyecto social y colaborativo que intentará organizar a los ciudadanos del distrito del Eixample para que se impliquen de forma activa en la creación y el uso de zonas verdes urbanas. Dado que las azoteas del Eixample están infrautilizadas, se convertirán en espacios de bienestar y en ellas se desarrollan actividades autogestionadas en comunidad. De esta manera, el proyecto conseguirá ofrecer al ciudadano nuevos conocimientos sobre el mundo natural y sobre los beneficios del contacto con la naturaleza. Urban Blossom es una experiencia social *online* y *offline* gracias a una aplicación móvil que difundirá, dinamizará y gestionará las actividades y las azoteas, facilitando así la creación de grupos de ciudadanos con intereses comunes. Con el paso del tiempo, estos grupos empezarán a contactar con otros de azoteas contiguas. Como resultado de estos contactos, los ciudadanos promoverán la libre circulación entre azoteas mediante la cons-

trucción de escaleras y de puentes con andamios reciclados, creando así una nueva ciudad verde en las alturas.

Palabras clave: *naturaleza, relaciones sociales, ciudad, diseño especulativo, calidad de vida, proyecto social, zonas verdes urbanas, azoteas, online, offline, aplicación móvil, interés común*

Tamar Fernández Llorens
No-identity. Pérdida de la identidad propia natural causada por la transformación artificial

Este es un proyecto especulativo que tiene como objetivo criticar la pérdida de una identidad natural propia por culpa de la transformación artificial, es decir, por operaciones de cirugía estética. Tal y como dijo el doctor Yvo Pitanguy (1998): «La paciente tiene, entonces, la sensación de llevar puesta una máscara. Y, cuando ya no es capaz de identificarse consigo misma, tampoco es feliz con su propia persona.» Estas palabras sirvieron de base para emprender un nuevo proyecto que reflejara la idea de que la transformación artificial conlleva una pérdida del ser natural y una disolución en un mundo de diversas personalidades y diversos

yo. Por lo tanto, *No identity* tiene un objetivo principal: mostrar el proceso de esta pérdida del contacto con la naturaleza de uno mismo hasta alcanzar una identidad totalmente desconocida. Tras la operación de cirugía estética, la persona acaba disolviéndose en un universo de diferentes yo. Pierde así la plataforma sólida necesaria para adquirir cualquier saber, que acaba convirtiéndose en una variable más del discurso. El resultado es que se distorsionan los límites entre el cuerpo real y el cuerpo transformado, se diluyen las diferencias entre el mundo real y el mundo representado y se desvanecen cada vez más las fronteras entre la realidad y la ficción. *No identity* se interesa en mostrar una realidad social que todo el mundo ve pero que se considera demasiado ordinaria para ser tomada en consideración. Este proyecto utilizará una serie de provocativas fotografías que se mostrarán mediante una instalación. Mostradas de forma sarcástica, estas imágenes invitarán al espectador a la reflexión. Las fotografías expuestas mostrarán una mujer que cambia completamente mediante una serie de operaciones de cirugía plástica que acabarán por transformar su persona. El cuerpo

de la mujer dejará de estar sujeto a un determinado canon de belleza para convertirse en el lugar donde se manifiestan los excesos de la cirugía plástica. La fusión de lo inorgánico, lo plástico y lo artificial comportará un proceso de cambio que se mostrará en la piel de una única persona.

Palabras clave: crítico, diseño especulativo, diseño gráfico, estética, transformación artificial

Anna Ferrer Puig

PAP. Herramienta interactiva de aprendizaje para los padres

Actualmente la sociedad vive un constante cambio y una incesante evolución. Por ello es necesario adaptarse a nuestro entorno a cada momento. Lo mismo pasa con la educación, que es una parte vital de nuestra vida y que no se da únicamente en la infancia sino que nos acompaña hasta la edad adulta. El momento en que uno es más consciente de este cambio en la educación es, posiblemente, cuando uno es padre o madre. Todos los padres quieren lo mejor para sus hijos, pero a veces sus comportamientos no llegan a ser del todo beneficiosos o no saben cómo ser un buen

ejemplo para los niños. Como muchas cosas en la vida, ser padre también requiere un proceso de aprendizaje. Por ese motivo, el proyecto “*PAP. Pels pares*” quiere aportar una ayuda didáctica a todos aquellos padres que quieran analizar cómo están educando a sus hijos y cómo podrían mejorar. Así podrán dar a sus hijos lo que necesitan y esto les permitirá prepararlos para la vida que les espera. El objetivo es que los padres aprendan hoy para que los hijos puedan ser más felices mañana. Este proyecto se plantea como un herramienta online en la que se organiza el contenido por temáticas y franjas de edad en función de las competencias que se pueden esperar de los niños de cada etapa. Para nuestro proyecto, el discurso se ha centrado en la sobreprotección paternal de hijos con edades entre los cuatro y los seis años. La herramienta propone diferentes escenas cotidianas con la intención de que el usuario reflexione sobre cómo actuaría en cada momento, poniéndose en la piel del personaje y viendo paso a paso las reacciones que comportan sus decisiones. Durante el proceso se proponen pequeños consejos y se promueven reflexiones que han estado aprobadas

por profesionales de diferentes sectores, como la psicología y la pedagogía.

Palabras clave: *aprendizaje, diseño audiovisual, educación, herramienta educativa, infancia, interactivos, paternidad, pedagogía, sobreprotección*

Alba Font Villar ***Despena botánica***

Para este proyecto se han investigado las diversas maneras que existen de divulgar la etnobotánica, que es una rama de la ciencia que combina la etnografía y la botánica. Sus conocimientos, de gran riqueza cultural y social, son muy vulnerables y tienden a la desaparición debido a la forma oral en la que se han transmitido. Hay que decir que se ha podido realizar este trabajo gracias a los datos facilitados por el Departamento de Botánica de la Universidad de Barcelona. Los datos cedidos por este departamento se han analizado y se han reorganizado con el fin de hacerlos accesibles y atractivos para un público generalista. Se han barajado las ventajas de las TIC y sobre todo se ha tanteado el hecho de presentar la información mediante infografías interactivas, ya que ambas

son las mejores herramientas para poder desarrollar el proyecto. A continuación, y a través de varias entrevistas previas a la formalización, se ha estudiado cuál sería la forma más adecuada de presentar y divulgar este conocimiento. Después de todo el proceso de investigación, se ha desarrollado un prototipo con el que calibrar qué aceptación tendría esta propuesta de organización de la información. La prueba se ha hecho tanto para testear la navegación general como para probar las diversas microinteracciones de cada pantalla. Complementariamente, también se ha pensado en cómo expandir la comunicación en otros ámbitos como es el de las redes sociales. Vimos que Facebook era un medio adecuado para expandir los resultados, al ser la plataforma más utilizada por un usuario potencial que nos interesaba así como por su adecuación al consumo de contenidos científicos. Los resultados han sido positivos y son un buen punto de partida para seguir trabajando en la difusión del conocimiento etnobotánico. Todo el proceso de trabajo será supervisado por profesionales de diversos sectores, pero sobre todo por expertos en el campo de la etnobotánica de la

Universidad de Barcelona.

Palabras clave: *base de datos, botánica, ciencia, divulgación científica, etnobotánica, etnografía, infografía, interacciones, TIC*

Eva Forné González

The Desconector: la desconexión en una sociedad hiperconectada

Hoy en día, debido a las nuevas tecnologías y, sobre todo, a las características de nuestros smartphones, podemos estar permanentemente en contacto con nuestras familias, amigos o seguidores y, por ello, difícilmente logramos estar solos con nosotros mismos. A raíz de esta situación están aumentando los seguidores de la filosofía “*Slow Life*”: un movimiento contracultural que pretende romper la imposición de un ritmo de vida donde nos hemos convertido en un animal *laborans* que encuentra su realización a través del trabajo. Esta condición imposibilita nuestra capacidad de dedicar nuestro tiempo libre a la vida contemplativa (Marx, 1867). En base a esta reflexión ha nacido la propuesta de la asociación “Reboot”, que alega en favor de la necesidad de encontrar ratos de desconexión

voluntaria a partir de un “*Sabbath Manifesto*” (2010) y un “*National Day of Unplugging*”. En base a esta visión de las tecnologías de la información y la comunicación, también llamadas TIC, el proyecto pretende solucionar esta nueva necesidad de desconexión partiendo del análisis de la obra del filósofo Byung-Chul Han, que expone que la necesidad de estar constantemente en sociedad es consecuencia de que culturalmente la soledad siempre ha sido entendida de forma negativa. “La desconexión en una sociedad hiperconectada” nace como respuesta al ritmo de vida actual, en la que existe una hiperconexión provocada por las TIC y también un estigma social hacia la soledad. Este proyecto propone establecer momentos de desconexión a partir de la creación de una serie de objetos que permitan la abstracción del usuario. Esta desconexión se basará en la teoría de las jaulas de Faraday. Esta teoría alude al efecto electromagnético que consiste en la fabricación de recipientes que consiguen que su interior quede aislado de los campos eléctricos provenientes del exterior. Este aislamiento se consigue poniendo en reposo las cargas externas por medio de un medio

conductor, como por ejemplo el papel de aluminio. Así es como nace “*The desconector*”: una gama de productos fabricados en un marco de diseño crítico a partir de papel de aluminio. Con estos productos se pretende concienciar sobre el crecimiento de una nueva necesidad de desconexión. Tomando como referentes el estudio Kessels-Kramer y los objetos japoneses Chindogu, se han creado tres productos que permiten la desconexión del usuario y una campaña desarrollada en el ámbito gráfico y el audiovisual. Este es un proyecto que pretende hacernos reflexionar sobre la actitud que tomamos hacia las nuevas tecnologías a partir de un mensaje irónico con la cultura consumista y hiperconectada actual.

Palabras clave: *desconexión, diseño crítico, diseño gráfico, humor, papel de aluminio, sociedad, TIC*

Débora Garcia Ferri **Recreate**

Este proyecto se desarrollará en una asociación de trastornos mentales de Barcelona. A la gran mayoría de los asistentes se les ha diagnosticado esquizofrenia, tienen una media de edad avanza-

da y están medicados desde hace muchos años. A causa de ello se ven neutralizados por la propia medicación que les provoca somnolencia o rigidez, entre otros efectos secundarios. Para combatir los efectos de la medicación, los pacientes realizan talleres complementarios en los que trabajan la expresión de las emociones y los sentimientos. Este proyecto quiere transmitir la información creada por este grupo de personas con trastorno mental que realiza talleres de arteterapia y musicoterapia. En estos talleres se fomenta la creatividad para poder expresar sentimientos, y se sabe que son beneficiosos para combatir la negatividad de la enfermedad y de la medicación. Al finalizar estos talleres se observa una mejora de actitud en el paciente y el resultado final es positivo: el paciente se siente mejor anímicamente y más motivado al haberse superado a sí mismo. Estos talleres ayudan al paciente a hacer más pequeña la distancia que impone el estigma social, y que existe entre la gente con trastorno y la que no lo tiene. En los talleres se trabaja el contacto visual, la memoria y la concentración, aspectos que ayudan al paciente a mantener una relación sana con otra persona y que

permiten dejar atrás las inquietudes y el malestar que conlleva la enfermedad. Se ha utilizado una web documental para mostrar todo el contenido que se quiere divulgar. Este contenido contempla la grabación de las actividades de arteterapia y musicoterapia gracias al contacto existente entre la diseñadora y los usuarios de los talleres. También se puede encontrar una entrevista con una de las terapeutas que ofrece más detalles sobre lo que se realiza en el centro. La web consigue que el documental resultante de la entrevista y los talleres sea interactivo y transmita más información de la que se muestra en las grabaciones. También aparece un apartado que nos remite al autor del proyecto y otro relativo a los colaboradores, que persigue dar protagonismo a los asistentes a los talleres.

Palabras clave: *arteterapia, audiovisual, audiovisual interactivo, creatividad diseño, diseño audiovisual, documental, documental interactivo, esquizofrenia, interactivo, klynt, musicoterapia, talleres, talleres alternativos, talleres complementarios, trastorno mental*

Sofía García Sarmiento
Fits us

El proyecto “*Fits us: cómo pertenecer a un colectivo y seguir siendo un individuo*” es una reflexión sobre la identidad, el individuo y el colectivo en el ámbito de la moda. El proyecto reflexiona sobre los parámetros de identidad que genera la industria de la moda actual. Estos parámetros nos hacen ser a todos iguales porque llevamos las mismas prendas, pero al mismo tiempo somos diferentes gracias a nuestra personalidad y nuestro cuerpo. *Fits us project* es una tregua a la búsqueda incesante de identidad que todos sufrimos. El objetivo del proyecto es deshacernos de nuestras ambiciones personales y pensar en nosotros más colectivamente. Las piezas realizadas son productos de moda existentes en el mercado y presentes en nuestro imaginario colectivo como iconos de la moda global y democrática: la camiseta, el vaquero y las zapatillas deportivas. Estas prendas actúan como un neutralizador y no se alejan demasiado de la idea de uniforme. Nos sitúan a todos en una misma línea para poder ser comparables. Solo reflexionando sobre esto podremos descubrir

las verdaderas características de nuestra identidad para ir más allá de la apariencia y de lo que creemos que puede definir nuestra trascendencia como humanos.

Palabras clave: *diseño, diseño de moda, identidad, jeans, t-shirt*

Roger Garriga Lacorz
Musa

El *Musa* es un nuevo tipo de instrumento y a la vez un dispositivo tecnológico que rompe la barrera de la teoría musical proporcionando un abanico de recursos armónicos complejos con una rutina de funcionamiento ligera para la experimentación y la generación rápida de contenido musical. Inspirado en Emily Howell, un programa de inteligencia musical artificial, el *Musa* se presenta como un futurible derivado de la cultura del código abierto centrándose en un aspecto muy concreto de la música: la armonía, y dentro de ésta, las progresiones de acordes. La existencia de objetos similares al *Musa* cobra sentido en el contexto tecno-cultural actual y futuro, donde las nuevas maneras de generar cultura y de consumirla requieren nuevas tecnologías que permiten

una interacción mas directa con las herramientas. Las composiciones musicales ya no provienen del típico artista romántico que espera la inspiración sino que son creadas por gente trabajadora que necesita nuevas herramientas que puedan ser integradas en su proceso de trabajo. A nivel de diseño de interfaz, el *Musa* bebe de los diseños contemporáneos de DMI, o *Digital Music Instruments*, pero rechaza el vocabulario técnico y especializado. Esto lo convierte en un instrumento que no requiere conocimientos ni una enseñanza previa para ser utilizado. El *Musa* permite a los principiantes y los profesionales de la composición musical experimentar con todas las posibilidades y combinaciones de acordes.

Palabras clave: *diseño especulativo, música, instrumento, inteligencia artificial, código abierto, armonía, progresión de acordes, cultura, DMI, composición musical*

Núria Garrigós Bou
Sombras

Este proyecto se basa en un juego en forma de taller educativo que pretende promover el aprendizaje como un proceso creativo y rom-

per con las clases magistrales del sistema educativo estandarizado en Cataluña. Sombras se inspira en las premisas de la educación alternativa y encuentra un referente en la escuela italiana Reggio Emilia y la figura del tallerista como acompañante en el espacio educativo creado. La profundidad de este proyecto se sitúa en la experiencia de una persona que reivindica el autoconocimiento como la mejor herramienta para reflexionar sobre los cánones educativos preestablecidos. Ante el sentimiento de desadaptación presente en el sistema educativo tradicional, la autora del proyecto ha buscado el movimiento ante el estatismo educativo y, en la oscuridad, ha encontrado las formas que la han iluminado. La autora defiende que la educación y el aprendizaje también tienen que hacer referencia a las motivaciones propias, así como a las inquietudes, las necesidades y, por lo tanto, también a los miedos. El objetivo de este proyecto es crear una herramienta innovadora que ayude a niños y también a los adultos a aprender a gestionar los aspectos más internos y abstractos del aprendizaje, como son por ejemplo los miedos. La propuesta se materializará en un

libro que tratará específicamente sobre el miedo a la oscuridad, uno de los temores más comunes entre los niños y muy frecuente también en adultos. Este miedo surge de la vulnerabilidad en aquellos momentos en los que no podemos tenerlo todo controlado y se traduce en un conjunto de pensamientos angustiosos e irracionales. Este proyecto propone un juego para sacar la parte positiva de nuestra imaginación, transformando sensaciones y incomodidades como respuesta a una situación angustiosa. Será un libro inspirado en las formas de las sombras que dibuja la naturaleza en un bosque nocturno, que serán proyectadas en las paredes del espacio del lector. Éste acabará pintando la luz como ejercicio promotor de la resiliencia. La metodología de este proyecto se ha basado en el sistema de prueba y error con usuarios de varias edades que han testeado el libro con la linterna que lo acompaña. De esta manera se ha conseguido un objeto donde todos los sentidos son protagonistas y que responde a las preguntas iniciales del proyecto: ¿Se pueden educar o guiar los miedos, las inquietudes y, en definitiva, las emociones?

Palabras clave: *diseño gráfico, edito-*

rial, educación, educación emocional, experiencia, oscuridad, luz

Sandra Gavara Pérez

Julia Rufas Llena

#notexpongas - Campaña de publicidad cross media sobre la exposición en redes sociales de la generación milenial y los riesgos que conlleva

La necesidad de compartir vivencias y de explicar lo que nos pasa es innata al ser humano, que desde siempre ha transmitido sus experiencias de viva voz, por escrito o mediante una canción. En el contexto tecnológico actual y en un momento en el que el usuario es a la vez receptor y emisor de información, la sociedad ha encontrado en las redes sociales un nuevo canal para explicar al mundo lo que le ocurre, tanto en el plano social como en el personal. La intimidad ha muerto, por lo menos en las redes. La “cara B” de la tecnología es que, a través de las redes, la generación milenial abre casi literalmente la puerta de su casa a ojos amigos pero también a miradas extrañas que pueden esconder oscuras intenciones y acciones delictivas conocidas como ciberdelitos,

robo de datos, robo de identidad, *grooming* o ciberacoso. Este proyecto nace con la intención de concienciar a la generación milenial sobre el grado de exposición al que le someten las redes sociales y los peligros que esta exposición conlleva. *#noteexpongas* es un experimento social *cross-media* que busca enfrentar al ‘sobresuario’ a esa realidad. El objetivo es mostrar que la utilización masiva y en ocasiones irreflexiva de las redes sociales le “desnuda” y, más allá de mostrar al mundo una realidad a su imagen y semejanza, deja entrever información personal que debería estar siempre a buen recaudo. Se ha utilizado la metáfora del “desnudo” para reflexionar sobre la exposición personal *online* a través de una constelación de piezas gráficas y audiovisuales. Cada pieza tiene voz propia y al juntarse todas crean un discurso uniforme, que está presente en cada rincón del contexto del usuario milenial. El proyecto quiere demostrar que la información es poder, y por eso la información personal da poder a quien la posee, independientemente de que se haya obtenido a través de una confidencia o husmeando en las redes. Al final, con tecnología o sin ella, va a ser

verdad aquello que decían los abuelos de que “si no quieres que se sepa, no lo expliques”.

Palabras clave: *campaña cross-media, ciberseguridad, comunicación, diseño, diseño audiovisual, experimento social, milenials, privacidad, publicidad, reflexión, RRSS*

Lucca Geuna Jounou ***Katharsis***

El cine es un fenómeno cultural indispensable en nuestra cotidianidad y uno de los principales protagonistas de nuestro ocio, pero también puede ser una herramienta cultural perfecta para la difusión y la creación de actitudes e ideas públicas. A través de la imagen, el sonido, el guión y combinado con otras artes, el cine pretende contarnos historias que impacten directamente nuestro intelecto y provoquen una emoción. Este impacto emocional muchas veces viene motivado por la identificación con los personajes, que tiene un poder introspectivo y reflexivo de gran magnitud. Aún así, este impacto emocional se fundamenta en una emoción, y, por lo tanto, es fugaz e involuntario. Es decir, no lo podemos controlar. Al irse sin avisar, se

lleva con él la oportunidad de realizar un viaje introspectivo guiado por un discurso reflexivo. Su fugacidad dificulta el diálogo interno que podría llevar al espectador, en el mejor de los casos, a reaccionar frente a pequeñas revelaciones personales que se pueden experimentar durante el visionado de un film. *Katharsis* es un proyecto de diseño que nace de la pasión y la admiración por el séptimo arte y que tiene un objetivo claro: encontrar la manera de poder saborear el carácter introspectivo del impacto emocional provocado por una película. A través de una pieza audiovisual de 8 minutos y 42 segundos, se presenta la historia de Lucca Geuna, un estudiante de diseño audiovisual de BAU que consiguió lo que en un principio le parecía imposible: elaborar una nueva droga de diseño y experimentar con ella.

Palabras clave: científico, cine, diseño audiovisual, droga, emociones, experimento, introspectivo, investigación, reflexión, sociedad

Alejandra Gil Ribes

Isabel Quilez Soler

Élle. ¿Quiénes somos?

Élle es el pronombre neutro que se utiliza para hablar de una persona de género no binario, es decir, que no se identifica con ninguno de los dos géneros. En el contexto histórico de la sociedad patriarcal, la mujer ha tenido que imitar el papel del hombre en la lucha por la igualdad de derechos. Esto ha sido debido a que la figura dominante de esta estructura social es la masculina y, por lo tanto, las mujeres no han visto otra salida que la de seguir el mismo patrón para ser escuchadas. Estas manifestaciones han sido lideradas por el movimiento feminista, el cual ha provocado a lo largo de la historia revoluciones que han promovido cambios a nivel institucional, legal, político y económico. Históricamente la situación ha comportado enfrentamientos constantes entre géneros, y, a pesar de los grandes logros que ha conseguido el colectivo femenino, la estructura patriarcal sigue en plena forma. No obstante, actualmente las desigualdades se dan a una escala más pequeña y según una estructura que se ha vuelto casi invisible pero sigue

operando y produciendo diferencias entre géneros, imposibilitando así el logro de la equidad. Una parte del movimiento feminista actual ha unido diferentes colectivos a su lucha. Un ejemplo de estos colectivos sería el colectivo trans, que aporta un nuevo sistema social en el que se rechaza la dicotomía mujer-hombre. Como consecuencia de toda esta actividad, nos planteamos una serie de preguntas: ¿En qué lugar queda la feminidad?, ¿qué está sucediendo actualmente con este término o sentimiento?, ¿desde qué posicionamiento es beneficioso definir o redefinir este concepto?, ¿podemos atribuir características femeninas a diversos cuerpos sin tener en cuenta las características biológicas?, ¿la feminidad es un concepto, un estado o podríamos clasificarlo incluso como una energía? Estas son solo algunas de las preguntas que planteamos a lo largo del recorrido visual de nuestro proyecto. Éste no solo constará de una pieza única sino que también fomentará un debate totalmente necesario para ver la realidad de las opiniones opuestas que hoy en día están presentes en nuestra sociedad pero no son del todo visibles.

Palabras clave: audiovisual, diseño, documental, feminismo, género, feminidad, sentimiento





Alejandra Gil Ribes
Isabel Quilez Soler
Élle. ¿Quiénes somos?

Laura Giménez González *Parásito*

Este es un proyecto para todos los que buscan dar solución a problemas y necesidades que a menudo pasan desapercibidas y que nos afectan en nuestro día a día. Nos referimos a problemas tan comunes como disponer de la cantidad de luz adecuada para leer, encontrar un espacio para coser o escribir con comodidad o tener un pequeño jardín donde poder cultivar las plantas que más nos gustan. El espacio ideal que propone este proyecto está dotado de la polivalencia y la flexibilidad necesarias que permitan realizar en él muchos tipos de actividades diferentes, desde ejercicios de motricidad hasta talleres o charlas. En un principio, este espacio está pensado para ser utilizado por comunidades de vecinos, aunque se puede llegar a implantar en cualquier sitio, como por ejemplo colegios, entidades privadas o espacios públicos. La forma del espacio viene completamente definida por la función que deba cumplir, y las funciones se determinarán mediante el análisis del entorno donde se ubicará el parásito. Este análisis se realizará mediante una guía que

encontramos en la web que se ha creado a tal efecto. Mediante las instrucciones de la guía, y una vez escogida la comunidad de vecinos en la que queremos implantar el parásito, se irá definiendo el espacio en función de los futuros usuarios, de las necesidades que éstos tienen y de cuáles son los recursos de los que dispone la comunidad. Una vez hecho esto, partiendo de los planos base que nos podemos descargar de la web, iremos modificando el espacio y rediseñándolo para que se adapte al máximo al usuario. Con el fin de crear un sistema flexible, he ideado dos tipologías de espacios: el parásito híbrido y el parásito fabricado digitalmente. Este último está pensado para que tanto su diseño como su producción se basen en la fabricación digital. Por otro lado, el parásito híbrido, como su nombre indica, es una mezcla de elementos fabricados digitalmente y elementos comprados o reciclados. En la web también encontraremos planos y toda la documentación necesaria para fabricar y montar tanto el mismo espacio como los módulos y las piezas de mobiliario independientes. Como formalización del proyecto, he creado el espacio parásito a escala real, basándome

en una comunidad en concreto.

Palabras clave: *luz, espacio, jardín, polivalencia, flexibilidad, comunidad de vecinos, función, web, fabricación digital*

Eugenia Gimeno Espino

Moodment: espectáculo de danza interactivo audiovisual

Históricamente las propuestas artísticas y expresivas como el arte o el cine han tratado de potenciar la experiencia del espectador con el objetivo de conseguir introducirlo al máximo en la narrativa de la pieza. De hecho, la neuroestética es una rama de la neurología que demuestra que el ser humano se ve anímicamente afectado por lo que percibe, de una forma u otra. ¿Cómo es posible que el espectador llegue a sentir y a emocionarse por algo que solo percibe? De esta inquietud nace *Moodment*, un proyecto que pretende mostrar como el arte es capaz de interferir en el estado de ánimo de una persona. A partir de una investigación que ha abarcado diversos ámbitos como la neurociencia y de un análisis de los factores expresivos esenciales dentro del ámbito artístico, este proyecto plantea una propuesta de espectáculo que re-

laciona el mundo de la danza con el lenguaje audiovisual. La investigación que hemos desarrollado para poder ejecutar la pieza nos ha llevado a conocer las herramientas y los recursos característicos de las instalaciones audiovisuales. Finalmente hemos encontrado una solución que enlaza la expresividad de la bailarina con la del escenario que la acompaña, potenciando al máximo las sensaciones del espectador. *Moodment* es un espectáculo de danza interactivo basado en herramientas de código abierto, en el cual la escenografía reacciona a los movimientos de los bailarines creando escenarios generados a tiempo real y reforzando el discurso expresivo de los intérpretes.

Palabras clave: *audiovisual interactivo, código, danza, diseño audiovisual, estado de ánimo, interactividad, open source, processing, proyección*

Andrea Goldfinger García **X**

Hoy en día la sociedad está en constante transformación porque el individualismo se ha generalizado. El ser humano está tratando permanentemente de mejorar su comportamiento colectivo al mis-

mo tiempo que busca expandir su conocimiento. El individualismo ha dejado a un lado los objetivos colectivos de evolución como especie para dar paso a nuevas prioridades individuales. Una de los objetivos de este proyecto es establecer la manera en la que el erotismo se ha desarrollado como medio para conseguir la respuesta a ciertas dudas existenciales que están presentes en la vida diaria de una persona. Teniendo en cuenta que la realidad sexual está conectada a sentimientos personales, experiencias y opiniones, ésta debería ser un punto de interacción y de conectividad entre personas. Sobre este tema existe mucho contenido que únicamente pretende entretener. Poco a poco se ha ido perdiendo el sentido de la belleza y la pureza en el sexo y se ha caído en realidades utópicas. A lo largo de nuestra historia, se han desarrollado diferentes perspectivas acerca los límites con los que dosificar la libertad sexual. Estos límites incumben a una parte de la humanidad que tiene infinidad de puntos de vista y muchos modos de actuar respecto la sexualidad. Pero como estos límites están dentro de la esencia del individuo y son el resultado de una búsqueda in-

trospetiva pero nunca colectiva, no permiten reflexionar sobre los juicios de valor entorno al tema. Este proyecto tratará de conectar y crear un diálogo entre la moda, la lencería, la filosofía, el psicoanálisis, el erotismo, la sexualidad, la sociedad y la introspección. Para hacerlo tomará a una mujer como protagonista y la convertirá en un sujeto dentro de un colectivo. Se analizará el poder de mejorar su propio descubrimiento sexual tanto desde un punto de vista biológico como emocional. Este recorrido se ejecutará teniendo como único punto de partida la exaltación de su propia percepción. Dentro del marco teórico-conceptual delimitado se intentará interpretar aquella información que ha analizado el erotismo desde los inicios de la historia, con autores como Ovidio, hasta la actualidad. El proyecto también consta de un apartado que está enfocado al diseño mediante el cual se muestra el sexo a partir de circunstancias que envuelven los procesos de sexualidad interna y externa en el ser humano. Este eje circunstancial se ha convertido en la inspiración conceptual que guiará el proyecto. En este proyecto también tendrá una presencia notable el instinto creativo

como herramienta permanente que ha guiado las decisiones que se han tomado formalmente. Serán ejemplos de ello la estética en general, la gama cromática escogida, los tejidos, los tamaños, la vinculación con el vacío de las formas y los acabados técnicos.

Palabras clave: *diseño, diseño de moda, colectivo, erotismo, sociedad, sexualidad*

Beatriu Gomis López ***X; cuando esperas dentro de la poética de la ciudad***

Este proyecto pretende ser un punto de vista nuevo que se plantea la posibilidad y, a su vez, la necesidad de generar un nuevo modelo expositivo entorno a la idea de museo. Partimos de Yona Friedman y de su esencialismo hacia el objeto, que se ve reflejado en su discurso y en su *iconostase*. A lo largo de la historia, el objeto ha quedado inmerso en la arquitectura y se ha independizado del tiempo. Este proyecto contempla un ideal museístico bañado de utopía y fundamentado en el libro “*Salir de la exposición (si es que alguna vez habíamos entrado)*” de Martí Manen. Este ideal contempla la posibilidad de

exponer la poética de la ciudad a partir de la utopía establecida por Baudelaire mediante el bohemio *flâneur*. Para entender la poética de la ciudad haremos referencia a la expresión *genius loci*, que define el espíritu de un espacio. Con esta expresión nos referimos al espíritu, al paso del tiempo, a la memoria y a la magia. En resumen, a la sublimidad y al espacio público como ubicación. Queremos hablar de la ciudad, las calles, aquellos espacios en los que tu esperas y donde yo ya te he esperado. Son los espacios donde habitamos constantemente en nuestro quehacer diario. Hablaremos del acto de esperar como excusa relacional entre usuario y espacio público; del espacio público como punto de encuentro y como soporte expositivo. Al fin y al cabo, estáis a punto de introducirnos en un trayecto personal, en un proceso de investigación y, muy peculiarmente, en mi imaginario. Os propongo un viaje personal compartido. Si profundizamos un poco, esta investigación no ha sido más que eso: he salido a pasear por la ciudad, he leído sobre como otros la veían y he analizado como yo intuía cosas que me hacían poner el freno o el acelerador. Todo depende

del punto de vista con el que se mire. Bienvenidos a X; esto es lo que sucede cuando esperas en la poética de la ciudad.

Palabras clave: *acto de esperar, ciudad, espacio público, estructura arquitectónica, experiencia, exposición, flâneur, museo, poética, usuario, white cube*

Ariadna Gràcia Comellas
Proyecto de diseño de un
Fashion film para Solsona Pell.
The secret of artisans

Este trabajo final de grado tiene como propósito diseñar y difundir una pieza audiovisual llamada *Fashion film*. Esta pieza audiovisual tiene por objeto potenciar la imagen de una empresa real dedicada a la venta y manufactura artesanal de artículos de piel de alta calidad. No obstante, se han querido evitar otras piezas de marketing audiovisual como son los spots o los anuncios de productos. Estas piezas a menudo fomentan el aturdimiento y la confusión en los receptores al poner énfasis en el acto de compra. Este tipo de spots logran clientes no fidelizados que compran de forma impulsiva sin valorar realmente el producto. Por eso el *Fashion film* es la

herramienta audiovisual adecuada para hacer llegar el mensaje a un receptor que será el cliente potencial. Éste podrá decidir por sí mismo si compra o no, ya que el *Fashion film* incluye un mensaje indirecto de compra dónde no se promociona el producto tan abiertamente como en un anuncio publicitario. Este hecho consigue atraer a aquellos clientes que valoran el producto y que saben apreciar la calidad. De esta forma se aporta fama y prestigio al producto, y, por lo tanto, se consigue un mejor posicionamiento de la empresa dentro del mercado. La metodología empleada durante el desarrollo del proyecto ha sido la siguiente: primeramente se han establecido unos parámetros de partida que contextualizan la situación actual de la empresa, se han estudiado referentes y se ha evaluado la idoneidad de la pieza audiovisual que se quiere diseñar. A continuación se establecerán los criterios para la preproducción, producción y post-producción de la pieza. En este punto se diseñará el *Fashion film* para transmitir un mensaje de calidad entre el emisor y el receptor con el objetivo de incrementar las ventas de la empresa Solsona. En el vídeo se mostrarán unos estilos de vida diferentes. El

primer caso expuesto se basará en un grupo de amigos que forman una banda de música y que todos ellos llevarán chaquetas de piel, que es el producto que se quiere promocionar. El segundo caso recae en la nostalgia que tiene una chica joven que al mirar fotografías antiguas de sus abuelos añorará aquellos tiempos glamurosos en los que se llevaban aquellos atuendos sofisticados y aquellos abrigos de piel. Al finalizar la pieza, se difundirá el *Fashion film* por las redes sociales seleccionadas y se evaluará su repercusión en las mismas. Será en estas redes donde se analizará el alcance y los efectos del *Fashion film* evaluando el número de visualizaciones, los *likes* y los comentarios.

Palabras clave: *piel, lujo, artesanal, confección, audiovisual, marketing, moda, fashion film*

Aida Hernando García **Vínculos e intimidad. Viviendas intergeneracionales**

Este es un proyecto de creación de viviendas intergeneracionales donde los usuarios serán madres solas con riesgo de exclusión social y gente mayor. La ubicación de estas viviendas será el recinto

industrial de Can Batlló. He detectado que las familias monoparentales, aparte de tener problemas económicos y de conciliación entre su vida familiar y su vida laboral, tienen muchos problemas emocionales. Entre estos problemas se halla la falta de afecto, el estrés, las depresiones, el abandono de los estudios y los problemas familiares. Por encima de todos estos problemas se hallan las dificultades para acceder a una vivienda en condiciones. Con este proyecto propongo otro tipo de convivencia en el que estas personas puedan tener más facilidades y puedan establecer otro tipo de vínculos y relaciones con sus hijos y con otro sector de la población que en muchas ocasiones también sufre soledad y otros problemas emocionales: los ancianos. Este proyecto quiere dar importancia a la calidad de las viviendas y no tanto a la cantidad. Para generar una calidad de vida alta veo necesario tener en cuenta un aspecto fundamental para todas las personas independientemente de su nivel económico: la intimidad. En este proyecto cada usuario tiene su propio espacio de intimidad dentro de su vivienda, y, a la vez, puede enriquecer su estancia creando vínculos estrechos con

otras madres, hijos o ancianos. Las madres aportarán sus conocimientos tecnológicos y los ancianos sus conocimientos manuales, como por ejemplo enseñar a tejer, a reparar o dar consejos. A su vez, gracias a los ancianos, los niños tendrán otro referente familiar, ya que en la mayoría de ocasiones las madres monoparentales no reciben apoyo familiar por tenerlo lejos o por ser inexistente. Para los ancianos es también una alegría poder estar cerca de los niños pequeños, ya que eso les hace ser más activos tanto física como mentalmente. Todo esto se llevará a cabo dentro de un entorno con gente implicada en movimientos sociales y solidarios como es Can Batlló, donde el ayuntamiento ha cedido a los vecinos varias naves industriales para que revitalicen diferentes equipamientos necesarios para el barrio. Opino que La Bordeta es un barrio con muchas necesidades sin solucionar y una de ellas es la vivienda enfocada a sectores con riesgo de exclusión social. Este proyecto intergeneracional sería extrapolable a otras zonas.

Palabras clave: *vivienda, intergeneracional, calidad de vida, exclusión social, familia monoparental, ancianos, conocimiento tecnológico, conocimiento manual*

Marta Janer Cervera
Calle Enmedio

Este es un proyecto que tiene el objetivo de homenajear a los habitantes de Zucaina, un pequeño pueblo con una fuerte personalidad rural. Los particulares habitantes de este municipio próximo a Castellón destacan por su amor a la tierra, por la tranquilidad de lo cotidiano y por la vida en común que proponen. Gran parte del proyecto surge de mi preocupación por el futuro del pueblo, que, poco a poco y a causa del cambio generacional, va envejeciendo y perdiendo habitantes. El proyecto ofrece diferentes piezas de diseño de las que podemos destacar dos elementos clave. El primero es una publicación que recoge, a través de fotografías y anécdotas, mi visión del pueblo. El otro es una pieza llamada el brenzador, el cual, a partir del principio mecedor del balancín, es un reflejo del estilo de vida tranquilo y en comunidad característico de Zucaina. Ambos objetos reivindican la vida en común y el hecho de conocer a tus vecinos. También promueven una actividad muy particular: el rolde, que consiste en salir a la calle con una silla bajo el brazo y esperar a

que el resto de los vecinos vayan uniéndose poco a poco. Además, para enfatizar esta reivindicación, he llevado a cabo una instalación en un entorno urbano que se contrapone directamente con el carácter rural del brenzador. Este juego de elementos antagónicos busca recuperar y conservar algunas de las prácticas que Zucaina va perdiendo poco a poco.

Palabras clave: *diseño gráfico, entorno rural, entorno urbano, espacio público, producto*





Regina Jodar Agustí (No)body

Este proyecto trata sobre la anorexia y se divide en cuatro bloques. Éstos permiten fragmentar la enfermedad para así poder entender a una persona enferma que sufre este trastorno alimentario. Inicialmente las personas partimos de una supuesta “Cota cero” en la que tenemos un nivel de autoestima suficientemente estable. Cuando este nivel disminuye, nos adentramos en un estado emocional de caída. En este punto pasamos a otra fase del proceso, que llamamos “Caída al vacío” y en la que definimos la enfermedad y los factores que la producen. La caída culmina con la negación de la enfermedad y con un marcado sentimiento de culpabilidad. Los enfermos, a veces sin saberlo, empiezan a realizar una serie de conductas para “mejorar” su nivel de autoestima. Estas conductas les hunden cada vez más en la enfermedad. El enfermo piensa que está alcanzando la deseada cota cero pero en realidad están entrando en una nueva fase del proceso, la cual definimos en nuestro tercer bloque como “Falso vuelo”. Es el punto álgido de la enfermedad en el que se puede

diagnosticar y empezar a tratar al paciente. El último bloque es el del “Estrellato o Estrellado”, que está destinado a curar este trastorno. A partir del estudio de las diferentes etapas, se ha realizado un audiovisual donde se refleja dicho proceso “destrutivo” a partir de objetos y espacios específicos que ayudan a transmitir el mensaje de una forma más emocional que literal. Paralelamente al vídeo, se ha diseñado un cartel y un libro que muestran de forma gráfica el contenido del proyecto.

Palabras clave: *animación, anorexia, audiovisual, cuerpo, diseño gráfico, distorsión, imagen, mujer, objeto, TCA*

Laura Jorba Torras ***Intimidación pública***

Este es un proyecto que se inicia ateniéndonos a la realidad que vivimos, que es la de una sociedad capitalista que se encuentra inmersa en la era de los datos masivos y vive bajo vigilancia continua. Actualmente el gobierno, las autoridades y las empresas pueden recoger enormes volúmenes de datos sobre nuestras relaciones, nuestras conexiones y nuestras interacciones, simplemente analizando toda la infor-

mación que los seres humanos estamos creando diariamente al utilizar plataformas tecnológicas. Uno de los mecanismos de extracción y recogida de datos más importante en la actualidad son las redes sociales, en las que se pueden encontrar imágenes, interacciones con amigos, opiniones, páginas de interés, lugares donde hemos estado o actividades que realizamos. Sin darnos cuenta, los usuarios nos hemos convertido en grandes creadores de contenido, y son nuestras interacciones las que hacen desaparecer nuestra intimidad y nos llevan a definir nuestra propia identidad en internet como ciudadanos y consumidores. Este proyecto surge de la preocupación por nuestra privacidad en internet y nos hace formular dos preguntas: ¿La ciudadanía es realmente consciente de que todo lo que comparte en las redes sociales está en manos de terceros?, ¿qué pasaría si toda esta información personal que compartimos públicamente en estas plataformas la viéramos en la calle? Empapelar la ciudad con fotografías de Instagram, citas de Twitter o eventos de Facebook es el objetivo de este proyecto que pretende hacer reflexionar al público al dejar de lado la idea

de la nube como algo volátil para tratar la información como algo tangible y físico. Por lo tanto, el propósito de este trabajo no es otro que plantear ciertas dudas a la sociedad que acepta pasivamente el control y el comercio de datos, en el cual nosotros somos el producto, para que tome conciencia de las consecuencias que conlleva el hecho de compartir de manera abusiva nuestra vida personal en Internet.

Palabras clave: *intimidad, público, capitalismo, datos masivos, redes sociales, privacidad, internet, diseño gráfico, cartel*

Eric Jover Bosque **Länk**

Este es un proyecto que se basa en las nuevas formas de producción que tienen en cuenta conceptos como la proximidad, la sostenibilidad y la colaboración. El objetivo es conectar el municipio de Badia del Vallès y el centro comercial de Ikea en Sabadell. El proyecto pretende dar beneficios a los diferentes colectivos implicados para mejorar el día a día de las personas. Badia del Vallès es un municipio con muchos problemas sociales: tiene un gran

índice de inmigración y una tasa de desempleo preocupante. Se podría decir que está aislada económicamente porque su ubicación es buena porque está al lado de grandes municipios como Sabadell, Barberà o Cerdanyola. Por otro lado, Ikea es una empresa internacional que mueve unas cifras económicas gigantes, pero hay conceptos que desgraciadamente no forman parte de su modelo de negocio como el criterio de proximidad o la reutilización de materiales. Sin embargo, cada vez hay más voces en su interior que buscan estos nuevos cambios que mejoren su relación con las poblaciones próximas. Cuando nos planteamos un futuro siempre lo hacemos desde la tecnología y dejamos de lado las relaciones humanas o los procesos participativos. Es por ello que *Länk* quiere unir estos términos y llevar a cabo un proyecto que tenga en cuenta las nuevas formas de fabricación digital de forma colectiva y que su actividad sea lo más sostenible posible. Por eso la búsqueda de materiales, los procesos, las formas y las uniones tendrán una gran importancia en este proyecto.

Palabras clave: *colaboración, diseño, fabricación digital, futuro, Ikea,*

*imagen de marca, material, negocio,
proximidad, sostenible*

Claudia Lavilla Pérez
Die Blaue Blume

El Romanticismo es un movimiento artístico nacido hace dos siglos del que quizá los estudiantes recuerden un par de obras de Friedrich por haberlas estudiado en el instituto. Muchas más veces de las que nos imaginamos, la producción derivada de una idea abstracta termina ensombreciendo la filosofía inicial que guiaba un concepto, haciendo que toda la atención se centre en los cuadros, los poemas o las canciones que de ella derivan y ya nadie recuerde el motivo por el cual ciertos individuos crearon estas obras. Entendemos por cosmovisión el conjunto de opiniones y creencias que conforman la imagen o concepto general del mundo a partir de la cual una persona interpreta su propia naturaleza y la de todo lo existente. Una cosmovisión no aparece en un siglo, no tiene máximos representantes y es una cualidad innata e íntima que cada persona posee. El Romanticismo, a diferencia de otros movimientos artísticos, no

cumple ninguna norma estética o temática. El único requisito para que un autor haya sido considerado romántico es que el eje central de su obra gire entorno a sus sentimientos y a una subjetividad absoluta que rige sus actos. La finalidad de este proyecto es trazar líneas que enlacen a los románticos del siglo XIX, unos artistas obsoletos para muchos, con las actuales generaciones de jóvenes rebeldes cansados de su entorno, desencantados con la realidad que han de vivir y perdidos entre la niñez y la edad adulta. El muro a derribar con esta recolección es el que separa a personas con cosmovisiones realmente parecidas por el mero hecho de no expresarlas del mismo modo. Para conseguirlo se expondrán paralelismos entre los artistas románticos y los punks, o entre bandas adolescentes del 2000 y obras de autores como Lord Byron. Si el proyecto cumple su objetivo, al final del trayecto espero que personas ajenas al romanticismo, y con una forma de ver la vida que no coincida con éste, puedan apreciarlo de una manera distinta a la que quizá solían hacer. Asimismo, también espero hallar a algún lector romántico que quizá desconocía serlo y que tras leer estas

teorías pueda sentir que pertenece a algo mucho más grande: mientras exista la humanidad, nunca estará solo.

Palabras clave: *cosmovisión, diseño de moda, romanticismo, sentimientos, humanidad*

Laura Lázaro Panisello

Agrietados. De las heridas emocionales a los rasguños afectivos

Este proyecto tiene como tema principal las heridas emocionales. La emoción es materia de estudio de la psicología y la neurociencia. Es un proceso que se activa cuando el organismo detecta un peligro y pone en marcha recursos que se encuentran a su abasto para controlar la situación. Es decir, son impulsos que nos llevan a actuar. Todo el mundo ha tenido, tiene y tendrá emociones: es una realidad que conocemos bien pero que no controlamos. Todas las emociones son válidas: no las hay de buenas y de malas. Lo único negativo de las emociones es que a veces están estancadas. Por eso, es necesario saber expresar las emociones negativas. Es imposible desconectar y evitarlas. ¿Que pasaría si nos atreviéramos a mostrar nuestras heridas? ¿Por

qué nos da tanto miedo? ¿Cómo podríamos conseguir una definición palpable de lo que sentimos? Si expreso lo que siento, ¿alejo o acerco a la gente? Al inicio del proyecto, el tema escogido era diferente, aunque pertenecía al mismo campo. Empecé investigando sobre la introversión, ya que quería explicar una sensación que me daba vueltas por la cabeza y que relacionaba con este rasgo. Por eso uno de los primeros referentes fue Carl Jung (1875-1961), un psicólogo conocido por su teoría de la introversión y la extraversión. Asimismo, me di cuenta que lo que quería definir no tenía que ver con la introversión, así que seguí investigando. Descubrí al psicólogo Hans Eysenck (1916-1997) y su modelo de personalidad; el *Big Five*; a Jennifer Grimes, psicóloga educacional; y a la doctora Elaine Aron y su concepto de “la persona altamente sensible” o PAS, que es como ella la llama. Este último concepto fue el desencadenante del proyecto. La sensación que me ha guiado se originaba al sentir las cosas con mucha fuerza, aunque sé que todo el mundo tiene emociones en mayor o menor grado. De eso quería hablar en mi proyecto: de las emocio-

nes y de como las registramos, o como las heridas provocadas se nos guardan en la memoria y nos modelan para ser como somos. El contenido del proyecto lo forman 48 collages divididos en 4 grandes grupos, escogidos para facilitar su interpretación mediante un gráfico que diferencia las heridas de la infancia, las amorosas, las del entorno y las autoinfligidas. Estos collages se encuentran dentro de una publicación donde el hilo conductor es una entrevista realizada a una familia que se atreve a mostrar sus sentimientos los unos delante de los otros. La intención es hacer reflexionar al espectador de que puede mostrar sus sentimientos si lo desea. No hay nada malo en ser vulnerable, en bajar los muros. De hecho, sincerarte te puede ofrecer muchas oportunidades y puede ayudarte a crear lazos más profundos con el entorno.

Palabras clave: *acrílico, collage, diseño editorial, diseño gráfico, heridas emocionales*

Saray Ledesma Onetti
Una distopía: el diorama del autómata artesano en el paisaje

Este es un proyecto que trata de ejemplificar la no linealidad de los proyectos de creación a través de un recorrido por las arqueologías objetuales que se generan durante los procesos de diseño. Con ello se persigue reclamar el lugar de estos procesos como finalidad en tanto que objeto de diseño, mediante la instalación y la presentación de dicha constelación de objetos. Para desarrollar este proceso proponemos su formalización mediante el diorama como punto de partida para poner en escena una respuesta conceptual y metodológica. Como necesidad intrínseca del diorama, precisamos de un panorama social a representar. Al intentar definir el entorno tangible que nos rodea, caímos en la representación de una distopía a la que nos opusimos mediante la recreación de un horizonte utópico como respuesta crítica. Con la premisa de usar siempre una metodología coherente con este discurso utópico, pasamos por un proceso de toma de decisiones que, sin pretenderlo, nos llevó a abordar una misma problemática desde diferentes perspectivas de

diseño. Estas perspectivas guiaron la propuesta de soluciones, la representación crítica para generar debate y la presentación resultante al proponernos como sujeto de experimentación. Esto generó a su vez tres escalas de diorama y varias piezas interconectadas en tres escenas correlativas. Todo ello derivó en la consecución de una chabola, donde habita y crea *unx artesanx*. Esta chabola es una aula polivalente de una institución universitaria que forma en diseño. En contraposición a una formación académica y escolarizada de la creatividad, *unx artesanx* es alguien que crea mediante propuestas de creación basadas en la experiencia propia de los procesos, la reinterpretación de materiales cotidianos y la supremacía de la memoria corporal y háptica. Estas propuestas de creación, al someterse a la temporalidad, se llevan a cabo sabiendo que la reflexión y su pedagogía se basan en lo efímero que caracteriza este proyecto. Esto es lo que verdaderamente busca el artesano en sus creaciones.

Palabras clave: *artesano, chabola, diorama, arqueología objetual, proceso de diseño, distopía, crítica*

**Maria Llopis Montserrat
Assumpta Vinaixa Herrera
*Espejismos***

Este es un proyecto que se inicia desde un entorno natural: el bosque de árboles conocidos como Aubes. Estos árboles están situados en la localidad de Móra d'Ebre, en la provincia de Tarragona, y muy cerca de la orilla del río, donde normalmente predominan. Nuestra intención era basar nuestro trabajo en el estudio de este lugar por el hecho de que contábamos con un paisaje maravilloso. Por otro lado, el ayuntamiento de la población compró recientemente esta parcela como parte de una estrategia urbana que pretende controlar todas las nuevas zonas verdes en el entorno de la ribera del río que todavía están en proceso de remodelación. Trabajar en este ejercicio se convirtió en una gran oportunidad para desencadenar una concepción diferente del espacio escogido y poder ofrecer una experiencia sensorial en este entorno. Llevar a cabo el proyecto en el espacio escogido no fue tarea fácil debido a su riqueza y las vistas sorprendentes que tiene. Hemos entendido que la intervención humana no era necesaria en absoluto, y que

sería la naturaleza la que influiría en el comportamiento humano. Confiando en nuestra propia investigación teórica, el procedimiento del proyecto fue en esta dirección. Enfocamos el proyecto desde un punto de vista científico en relación con todo tipo de parámetros físicos, que van desde aquellos indeterminados, como la nada o lo invisible, al más específico, el todo o lo visible. Teniendo en cuenta este marco teórico, los conceptos más importantes fueron extraídos y aplicados de una manera simbólica hacia la naturaleza. Por otro lado, hemos tratado de vincular todos los conceptos que nos rodeaban, como por ejemplo los aspectos climáticos, la luz, los reflejos o las sombras, con un elemento diseñado. Esto permitirá que los seres humanos y la naturaleza puedan conectar hablando el mismo idioma. Finalmente, una versión alternativa del proyecto se trasladará a un entorno urbano siguiendo el mismo precepto, y este traslado representará una perspectiva complementaria de la misma acción.

Palabras clave: *atmósfera, ciencia, diseño de interiores, entorno natural, entorno urbano, experimental, ilusiones ópticas, luz, espejo, sombras, reflejos, sensorial*

Paula Lluciá Bertran **Crece**

Este es un proyecto que nace de la preocupación por diversos problemas que afectan al planeta Tierra y que son causados principalmente por el ser humano. Todos hemos oído hablar de la contaminación atmosférica y la deforestación, que están llevando a nuestro planeta a un calentamiento global que poco a poco está provocando un cambio climático. Estos son los conceptos que se han investigado para la realización de este trabajo. Crece se ha planteado como una herramienta para ayudar a los más pequeños a crecer con valores y responsabilidades. Esta herramienta está pensada para trabajar temas medioambientales con los niños y niñas que cumplen siete años y que están cursando el ciclo inicial de educación primaria. La propuesta introduce la necesidad de preservar la naturaleza y es una primera aproximación a ésta y a la responsabilidad que conlleva cuidar de los seres vivos. Esta propuesta, además, invita a los niños y las niñas participantes a apreciar la naturaleza y compartirla con otras personas. El lote incluye material para hacer crecer plan-

tas regándolas, con el objetivo de que los niños se sientan parte implicada en la protección de los seres vivos y ayuden a hacer más verde su entorno más cercano. Crece es una pequeña aportación a la educación de los niños y las niñas para que crezcan con ganas de cuidar la vida y el planeta que los acoge y que, de cara al futuro, sean adultos responsables y conscientes.

Palabras clave: *diseño, diseño gráfico, contaminación atmosférica, deforestación, medioambiente, protección de la naturaleza, juego*

Pau Lluçà Gris

Trainmind: concienciación de la importancia de la gestión emocional en la sociedad actual

Este proyecto aborda la manera en que la gestión emocional puede favorecer la vida de las personas que forman la sociedad actual. Aunque el estudio de la educación emocional se ha iniciado en los últimos años del siglo XX, los frutos son notables. Sin embargo, la sociedad no es suficientemente consciente de esto y delega este ámbito a un segundo plano. Por tanto, el objetivo primordial de este estudio es el

de concienciar a la sociedad que tiene que aprender y poner en práctica la gestión de las emociones. Se ha partido de la teoría de la modernidad líquida de Zygmunt Bauman para interpretar las emociones, lo que permite entender el contexto en el que la educación emocional representa una herramienta y un aprendizaje vital para todos. Con el fin de acercarnos al usuario, utilizamos las nuevas tecnologías teniendo en cuenta que actualmente están al alcance de todos. Así, mediante los *smartphones* de los usuarios, conseguiremos que todo el mundo tenga acceso a la educación y la gestión de las emociones. De este modo, nuestra propuesta de diseño es una aplicación que enseñará al usuario a entrenar la mente. A través de la motivación, la muestra de un seguimiento y la evolución del aprendizaje, se generará en el usuario la voluntad de aprender a manejar sus emociones. Con ello se alcanzará el objetivo mencionado: concienciar al usuario de que aprender a controlar sus emociones resulta muy beneficioso para su vida personal. De esta manera, la aplicación será una herramienta que facilitará al usuario el aprendizaje de métodos para gestionar la mente y enten-

der como ésta reacciona ante las diversas situaciones que se pueden presentar en la vida cotidiana. La finalidad del proyecto es ofrecer a toda aquel que se interese por la educación emocional una herramienta útil para aprender a manejar la mente.

Palabras clave: *emoción, sociedad, educación emocional, modernidad líquida, concienciación, entorno virtual, entrenamiento, app, diseño gráfico, relajación*

Jenifer López López **Scar Proudject**

Este es un proyecto que habla sobre el amor propio y que se centra en las imperfecciones del cuerpo humano, y más específicamente en las cicatrices. El proyecto consta de una colección de cuatro piezas que da vida a cuatro cicatrices, cuatro mujeres y cuatro historias. La intención de la colección es incitar a la reflexión sobre la belleza, las imperfecciones y las marcas permanentes. *Scar Proudject* quiere subir de categoría a las cicatrices dándoles valor y creando joyas a partir de ellas.

Palabras clave: *amor propio, imperfección, cicatriz, reflexión, belleza*

Carlos Macías Cano **Jorge Mezcua Pérez** ***Una visual-novel para enseñar la cultura Celta. La batalla de Mag Tuired***

Este proyecto trata de crear puentes entre la educación y los videojuegos. Una de las ramas de la industria de los juegos digitales es su aplicación en el ámbito de la educación. En este proyecto analizamos los puntos positivos y negativos de este uso concreto de los videojuegos. La intención de esta investigación es producir una experiencia lúdica que conlleve una actividad educativa. La idea de este proyecto surge de la fusión de dos aficiones: los videojuegos y la historia antigua. Por ello hemos focalizado la capacidad educativa de los videojuegos en la difusión de una cultura de la edad de hierro: la de los Celtas. Consideramos que los Celtas son una civilización olvidada y a la sombra de otras más cercanas, como la romana antigua. Por esta razón la queremos usar como objeto de nuestra investigación. Dentro del amplio abanico de géneros de los videojuegos, encontramos la *visual-novel* o novela visual. Este tipo de videojuegos se diferencia de los demás por ser más narrativo

y contemplativo, unas cualidades que nos convencieron para que lo tomásemos como plataforma de construcción. La investigación se ha llevado a cabo en dos direcciones. Por un lado se ha recopilado un volumen de información sobre la cultura celta antigua, confeccionado por expertos en la materia. Este volumen ha servido para dar una forma concreta a la producción artística, evitando que el resultado contenga contenido anacrónico o falso. Por otro lado, nos hemos formado una opinión sobre la actual relación entre los videojuegos y la educación a través del análisis de algunas tesis en las que se analiza cómo influye el uso de estos videojuegos en las aulas. Ello nos ha convencido de las características beneficiosas de esta simbiosis y también de sus puntos negativos. Este análisis nos ha servido para determinar qué cualidades debemos explotar. El resultado de este proyecto es la producción del primero de tres capítulos de este videojuego en formato *visual-novel* que podrá descargarse de manera gratuita, que garantiza una divertida experiencia de juego y que además conlleva la transmisión de la cultura celta antigua.

Palabras clave: *educación, videojuego, cultura Celta, narrativa*

Francisco José Maldonado Nieto
Entrelíneas. El valor analógico por encima del valor digital

Hoy en día nos encontramos en una sociedad claramente vinculada y arraigada a las nuevas tecnologías. Nos relacionamos, nos comunicamos y, en definitiva, interactuamos entre nosotros de formas nuevas y que están en concordancia con las facilidades que los nuevos avances tecnológicos nos ofrecen. Este hecho afecta a la sociedad de tal modo que nos encontramos en un momento de saturación extrema de las comunicaciones a través de las redes sociales y otros recursos digitales como ordenadores, móviles y *tablets*. Este hecho me ha llevado a buscar el valor de lo analógico por encima del valor de lo digital, ya que estoy convencido de que las comunicaciones efímeras, rápidas y extremadamente ágiles, necesitan pausa, reflexión y perdurabilidad. Para poder recordar lo que se dijo en cierto momento hace falta valorar el tiempo que otorgamos a las cosas. Este proyecto propone llevar las redes sociales y la comunicación digital a un formato analógico para conseguir sacar a la luz todos los valores descritos anteriormente. A través

del estudio de los principales significados de lo analógico y lo digital, nos adentraremos en una búsqueda de elementos que expresen y reflexionen sobre el valor de lo analógico por encima de lo digital. Para conseguirlo haremos la deconstrucción de los elementos digitales. Fruto de todos estos valores que se han buscado, el presente proyecto propone piezas para conseguir darle un sentido intentando que la reflexión y la crítica formen parte de él. Para ello, algunos medios digitales actuales se han llevado a un formato analógico para añadir “valor” a todo lo que se dice, se hace, se lee o se hojea. De algún modo el proyecto busca volver a consolidar el papel, la tinta y el aroma de lo analógico, dejando de lado la hipervelocidad y la inmediatez que el mundo actual nos exige cada día al consumir digitalmente fotografías, información y otros contenidos.

Palabras clave: *nuevas tecnologías, redes sociales, analógico-digital, diseño gráfico, diseño editorial*

Sara Manso Ramon ***Experimenta***

Este proyecto nace de la investigación y la comprobación crítica de diferentes prototipos o dispositivos ya existentes, que tienen en común la preservación de la calidad ambiental y de los ecosistemas, el uso sostenible de los recursos energéticos y la promoción de la concienciación y del voluntariado medioambiental. El eje central de mi trabajo de final de grado ha sido el concepto de biodiseño, un campo que abarca una nueva generación de productos que buscan la forma de utilizar la biología a favor del diseño. El camino para mostrar esta idea ha sido la creación de una luminaria con fuente energética proveniente de las plantas. El concepto de biodiseño relacionado con la luminaria ha estado en continuo movimiento a lo largo de la investigación. Su posición ha ido cambiando a lo largo de todo el proceso, y se pretende que siga así para ir descubriendo las diferentes opciones que el usuario mismo puede aportar o modificar. En el proceso de investigación y experimentación se analizaron diferentes teorías e hipótesis relacionadas con sistemas eléctricos y

soluciones técnicas para conseguir «luz verde». Como consecuencia de esta investigación, la luminaria ha ido evolucionando y descartando caminos. Es decir, la misma luminaria, con las limitaciones que se han encontrado, ha ido marcando su propia conceptualización. Finalmente se ha ido enlazando conceptualmente la luminaria con la pedagogía en escuelas sostenibles, puesto que este tipo de escuelas suele utilizar un huerto urbano como herramienta transversal para enseñar diferentes conceptos. En paralelo a la luminaria se ha creado un taller abierto y adaptable a cada proyecto educativo y una plataforma virtual vinculada al proceso de enseñanza y aprendizaje para continuar avanzando. Para verificar el objeto de diseño, se ha llevado a cabo un taller de muestra en la escuela St. Josep de Gràcia, adaptándolo a las necesidades de la escuela. En esta institución los alumnos de 1º de ESO interactuaron y experimentaron con las diferentes partes, aprendiendo y refrescando diferentes conceptos. La verificación tan solo se experimentó durante un único día, en un único curso y con una sola materia. El alcance de este proyecto implica la utilización

de este producto por parte de diferentes cursos y en diferentes materias. Finalmente, el reflejo de la experimentación quedará registrado en una web, que será la plataforma donde poder encontrar y explotar el potencial del objeto diseñado y la creatividad de los alumnos al hacer modificaciones y ampliaciones.

Palabras clave: *biodiseño, energía, sostenible, huella ecológica, pedagogía energética, huerto urbano, objeto transversal, maker, reciclable*

Irina Martí Carreres

I'm not here

Este es un proyecto de diseño especulativo que pretende reflexionar sobre el control y el rendimiento de las sociedades actuales. ¿Somos conscientes de la pérdida de intimidad que estamos padeciendo?

¿Hemos de aceptar la excesiva exposición social a la que estamos sometidos? ¿Condiciona la vigilancia nuestra manera de expresarnos y la contundencia con que lo hacemos? ¿Nos dirigimos hacia una sociedad automatizada y disciplinada sin capacidad de reflexión? La primera parte de este trabajo comprende la descripción

del concepto de Panóptico, una estructura carcelaria que muestra el inicio de nuestro modelo social de vigilancia a través de la transparencia. En este modelo el control se ejerce a través del propio individuo. Se trata de una arquitectura moral que crea personas dóciles, útiles y disciplinadas. A partir del concepto de Panóptico clásico llegamos hasta el Panóptico Digital, que es el encargado de la seguridad, la eficiencia y el rendimiento de nuestra sociedad. Este nuevo modelo digital constituye la base de la construcción de nuestras grandes ciudades y nuestras redes de comunicación. Este proyecto propone diseñar una serie de herramientas que pretenden dar la opción a los ciudadanos de desaparecer y liberarse de los sistemas totalitarios de control a través del uso físico de objetos connotativos de la sociedad actual que permitan alterar el mundo digital. Estas herramientas facilitarán el acceso a otro espacio, que será un universo en el que tendrán cabida la reflexión, la evasión, el cuestionamiento y la capacidad contemplativa.

Palabras clave: *diseño especulativo, intimidación, exposición social, vigilancia, reflexión, panóptico, evasión*





Irina Martí Carreres
I'm not here

Xavier Martín Ramírez *Incontinencia digital*

Este proyecto nace con el objetivo de hacernos reflexionar sobre hasta qué punto la generación y propagación masiva de los contenidos digitales nos está afectando en nuestro día a día. Es decir, queremos saber cómo la acción de actualizar diariamente el contenido de las redes sociales está cambiando la manera de entender las pausas de la vida cotidiana, transformándolas en un entretenimiento infinito. Esta necesidad de estar permanentemente conectados ha provocado que ya no dispongamos de ningún instante en el que uno pueda aburrirse al estar tentados a acceder a una pantalla. Cada vez generamos más contenidos y, por tanto, aumenta el deseo de actualizarnos. ¿Llegaremos a una sociedad que se esté actualizando permanentemente? Para poder mostrar al espectador una visión global de una sociedad que deja cualquier actividad diaria para adentrarse en una actualización constante de su identidad, se ha creado una instalación que da visibilidad a esta sociedad paralizada utilizando el material producido por los propios usuarios de las redes sociales.

Palabras clave: *diseño gráfico, conexión permanente, reflexión, contenidos digitales, actualización, instalación, arte*



Xavier Martín Ramírez
Incontinencia digital

Susana Mateo Duch
Youngranma: la revolución artesanal sensitiva

Somos una sociedad que se rige por unas normas establecidas y que está en constante movimiento y cambio. La moda también ha ido siguiendo este camino para adaptarse a la sociedad. Las prendas han perdido su valor porque las encontramos en exceso en el mercado. Vamos perdiendo nuestra identidad porque todo el mundo sigue las mismas personas en las redes sociales, todos vestimos igual y al final todos somos clones los unos de los otros. Ser diferentes nos aleja de un mundo en el que no formar parte de él o de un grupo está mal visto. *Youngranma* plantea un retorno a la artesanía y al mundo manual. El proyecto quiere dar importancia a la esencia de la pieza manual que actualmente está infravalorada por la sociedad. El proyecto se ha llevado a cabo a través de un proceso de investigación centrado en la segunda vida que pueden tener todas las piezas de ropa. Mi intención es dotar a la prenda de una sensibilidad adquirida mediante un proceso que incluye el uso de técnicas tradicionales. La prenda, a raíz de este proceso, adquirirá

una estructura volumétrica nueva a base de bordados, cardados y de los tratamientos de las lanas en general. Con estas técnicas se crean nuevas estructuras externas a la pieza que acabarán formando parte de ella a partir de la hibridación de diferentes tipologías de prendas de punto. El uso de las lanas será tratado como un lenguaje de expresión sensorial en contraposición a la sociedad de consumo y sus métodos de *fast-fashion*. Con esta colección se busca mentalizar a la sociedad para volver a valorar aquellos trabajos laboriosos que pueden aportar riqueza a cualquier prenda que carezca de ella.

Palabras clave: *artesanal, artesanía, artístico, cardar, colores, diseño moda, divertido, expresivo, fast-fashion, hibridación, humano, lanas con pelo, manufacturado, peinar, puro, reciclaje, reinterpretar, reutilización, segunda mano, sensorial, sentidos, slow fashion, único, vintage, volumetría*

Stelan Mergerthaler
(Con)tacto, exploring touch on skin

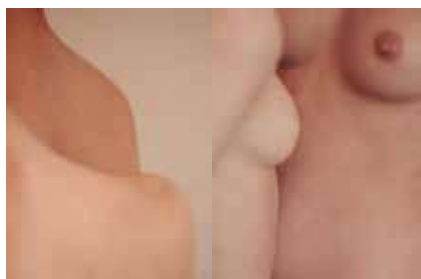
El presente proyecto tiene como tema el tacto y la experiencias que éste otorga a la piel. Los seres humanos tocamos el mundo, palpamos objetos y nos sentimos mutuamente. Con estos contactos recibimos sensaciones efímeras, que desaparecen rápidamente dejando impresiones fugaces. El sentido del tacto es único y, sin embargo, se sabe muy poco sobre él. A través del tacto los seres humanos tienen la capacidad de conectar con el mundo que los rodea, tanto físicamente como a nivel emocional. *(Con)tacto* explora la piel como materia privada de todo aspecto sexual, moral y social. Este proyecto se refiere a la piel y al tacto como experiencia, dejando a un lado el tacto como un instrumento, como un arma de seducción, como moneda de cambio o como un lugar de violencia. El tacto será entendido como una experiencia que implica a todo el cuerpo y en la que se involucra a los cinco sentidos. Esta exploración sobre el tacto y la piel busca restablecer el valor de la interacción táctil en una sociedad que poco a poco ha

olvidado su importancia. La piel es indispensable para mantenerse en contacto con los demás, y este contacto es algo muy simple pero a la vez esencial. Algunas de las preguntas planteadas en este proyecto son: ¿Qué es realmente lo que sentimos cuando tocamos algo?, ¿es posible expresar una sensación tan completa con palabras?, ¿se puede vivir la experiencia del tacto a través de los demás sentidos?, ¿qué papel juega la piel en nuestro día a día? Partiendo de estas cuestiones se ha hecho una amplia investigación sobre el tema a través de los escritos de expertos en la materia como Juhani Pallasmaa, Ashley Montagu o Freek Lomme, entre otros. Tras esta investigación se ha confirmado que hay preocupación sobre como ahora, más que en la era predigital, el tacto pide a gritos ser atendido. Según los expertos, el tacto es algo de lo que podemos tomar conciencia para poder definirlo correctamente y adentrarnos en su riqueza. Este es un proyecto socializador, dado que el mayor objetivo es devolver a las personas la consciencia de su relación con la piel, un sentido que ha sido privatizado y que se ha visto envuelto de prejuicios en la sociedad occidental. Este

proyecto pretende devolver a los individuos de nuestra sociedad el placer de tocar y ser tocado, mostrando la piel como algo de gran belleza a la vez que fundamental para el desarrollo tanto físico como emocional. El proyecto quiere darle reconocimiento a esta gran facultad que se da por sentada y que pertenece a toda persona viva. Es decir, se persigue reivindicar el tacto como una experiencia completa, positiva y altamente necesaria. Por lo tanto, su objetivo es dar visibilidad a la experiencia táctil acercándola a todo tipo de personas, sea cual sea su condición social, económica, física y psíquica. Queremos emocionar al visitante a través de una experiencia multisensorial y finalmente hacer reflexionar al usuario sobre cómo vive él su propia piel. Con este objetivo, el proyecto pretende crear una exposición física para poner al alcance de los visitantes un recorrido que se pueda experimentar con la piel y con el tacto.

Palabras clave: *tacto, piel, interacción, diseño gráfico, socialización, experiencia multisensorial, exposición, arte*





Stelan Mergenthaler
(Con)tacto, exploring touch on skin

Cristina Moro Parera ***Nomads***

Este es un proyecto de moda que parte de la investigación del nómada prehistórico y de como éste ha evolucionado hasta convertirse en una figura contemporánea y global. Gracias a las conclusiones extraídas de diferentes estudios realizados por psicólogos y antropólogos, utilizamos como referente principal a Gilles Deleuze y a su teoría sobre el nómada desarrollada en su libro “*Capitalismo y esquizofrenia*”. Esta teoría define un campo filosófico, un estilo de vida y una ruptura en la manera de entender el desplazamiento. Deleuze nos propone un recorrido mental y físico en el que la estimulación de ambas partes genera la satisfacción de ciertas necesidades y la búsqueda del placer mediante un proceso intangible. El lugar por el que normalmente se desplaza el nómada es un entorno urbano que está formado por dos escenarios opuestos: el espacio liso y el estriado. Esto comporta una oposición entre lo móvil y lo movido, un binomio inseparable que da sentido al concepto. El espacio liso, que engloba a los nómadas, se compone de un lugar abierto

en constante deriva, que no está codificado y en el que lo que importa es el trayecto y no los puntos que lo definen. El espacio estriado, a su vez, está basado en códigos, en conductas determinadas y en recorridos delimitados por un punto de inicio y otro final que generan una tensión y un recorrido. Como consecuencia, las ciudades se vuelven un campo experimental para la búsqueda de nuevas experiencias e investigaciones. Este pensamiento, que busca la variación, se resiste y se desplaza superando limitaciones mediante la innovación y la modificación del entorno a través de los actos. La movilidad proporciona cambio, y éste conlleva nuevas perspectivas. Por eso es comprensible la resistencia del hombre contemporáneo a confinarse en un solo domicilio, una sola profesión, un núcleo familiar determinado e incluso una única identidad sexual.

Palabras clave: nomads, path, *diseño de moda, desplazamiento, entorno urbano, identidad sexual*

Marina Morón Gibert

Re-cordis

Recordar proviene del latín “*recordare*”, una palabra formada por el prefijo “*re*”, que significa nuevo, y “*cordare*” o “*cordis*”, que significa corazón, un órgano en el que antiguamente se pensaba que residía la memoria. Por lo tanto, el propósito de *Re-cordis* es volver al pasado a través del corazón. El proyecto busca analizar qué factores provocan la distorsión en los recuerdos de la infancia, desde un punto de vista tanto personal como generacional. Esta es una investigación que gira en torno al diseño, la psicología y el arte. Para este trabajo se ha realizado un primer estudio sobre la infancia desde una perspectiva más antropológica. Se ha estudiado el desarrollo del ser humano y como nos afecta a los seres humanos el paso del tiempo. Con este objetivo, se ha llevado a cabo un trabajo de investigación con distintos colaboradores para poder comparar qué grado de distorsión sufren los recuerdos almacenados en nuestra mente respecto la realidad que vivimos en el pasado. En cuanto al proceso de trabajo, el proyecto incluye la creación de una colección de ropa que tiene como

estrategia de diseño la distorsión de las proporciones de las prendas y la percepción desdibujada de los estampados. Las piezas tienen un gusto estético determinado que, mediante el colorido y las formas, nos evoca una vuelta al mundo infantil. En este sentido, se ha representado una tipología de prenda que habitualmente evoca la ropa de la infancia. Cuando recordamos, aparece en nuestra mente una impresión o una imagen del pasado que quedó en la memoria después de alguna experiencia vivida. Es por esta razón que los estampados hacen una clara referencia al mundo infantil. Para conseguirlo, se usará la temática del imaginario de los dibujos animados de la generación de los años 90. Esto aportará al proyecto un punto nostálgico que nos llevará a redescubrir las vivencias de nuestra infancia que han quedado borrosas con el paso del tiempo.

Palabras clave: *diseño, distorsión, infancia, memoria, moda, recuerdos*

Raquel Muñoz Argentó ***Sinmigas***

Los celíacos son intolerantes a los productos alimentarios que

contienen gluten, y el hecho de consumirlo, aunque sea en pequeñas cantidades, les reporta malestar y dolor. Es difícil no consumir gluten porque está presente prácticamente en todos los productos elaborados que podemos encontrar en los supermercados y en los restaurantes. Por esta razón, los intolerantes y/o alérgicos alimentarios se sienten a menudo estigmatizados en el ámbito social. Es cierto que cada vez hay más información al respecto y muchos locales de restauración, proveedores y comerciantes, tienen más conciencia sobre este tema. Aún así, es bastante difícil poder llevar una vida social “normal”, o al menos equiparable a la de una persona sin intolerancias o alergias alimentarias. Para poder convivir con la celiaquía se debe seguir una dieta sin gluten de por vida. Conocer sus pautas e implementarlas conlleva un proceso de adaptación en el que el acceso a información fiable no siempre es fácil o rápido. Además, la dieta sin gluten a menudo implica comida más insulsa, más complicada de elaborar y mucho más cara respecto las comidas y los productos de consumo estándares. Durante la investigación de este proyecto se apreció la necesidad de crear una

plataforma que recogiera recetas de cocina sencillas, sanas y basadas en productos naturales que no impliquen un gasto extraordinario. Se buscaron recetas apetitosas y adaptadas a personas con intolerancias y/o alergias alimentarias. Así es como nació *Sinmigas*, una aplicación creada para ayudar a las personas con alguna intolerancia y/o alergia alimentaria a desestigmatizar su dieta y equipararla a la de una persona sin intolerancias. La aplicación contiene una recopilación de recetas de cocina para todo tipo de consumidores y aporta dos novedades importantes respecto al resto de aplicaciones. Por un lado, te permite filtrar las recetas según los alérgenos que no quieres que estén presentes en tu plato. Por otro lado, también puedes escoger las recetas según las vitaminas o los minerales que quieres que estén presentes y que se echan de menos en dietas restrictivas. El objetivo de el proyecto *Sinmigas* es doble. Se trata de una herramienta de uso diario, pero también es una campaña de concienciación que busca dar a conocer el problema de los alérgicos o pacientes con intolerancias alimentarias mediante una propuesta que integra, de forma equitativa, tanto a los afectados

como a los no afectados por estas patologías.

Palabras clave: *alergias alimentarias, intolerancias alimentarias, gluten, concienciación, diseño audiovisual, app, UX, UI*

Alejandra Nonell Durban ***El museo en plural***

Este proyecto surge de la necesidad de mostrar una realidad cultural como la actual, que es cada vez más compleja. Los museos de arte han evolucionado más en los últimos veinte años que en toda su existencia, y ello comporta hoy en día una situación de complicado equilibrio. El proceso de transformación al que están sometidos los museos ha llevado a una reevaluación de sus funciones principales. Esta situación crea un espacio museológico turbulento en el que el cambio está generando inquietudes éticas y profesionales que deben ser atendidas. El museo se convierte en un entorno perfecto para escuchar la diversidad de opiniones que se producen y poder mostrarlas. El objetivo de este trabajo es exponer estas inquietudes, problemáticas y diversidad de opiniones para entender la complejidad de las situaciones

que viven los museos de arte en la actualidad. Se han recogido los diferentes testimonios a través de un documental plural en el que la estructura narrativa tiene forma de red de conexiones. Esto permite que los temas y las opiniones estén conectados entre sí y tengan la misma relevancia que los participantes creando un contenido plural y abierto al diálogo. Este proyecto no intenta encontrar soluciones concretas a las preguntas realizadas, sino que es el medio por el cual poder hacerlas y debatirlas. El objetivo perseguido es el de plantear una reflexión sobre las decisiones que se toman diariamente en los museos y que deberían ser puestas sobre la mesa. Así pues, la fuerza de este documental no la encontramos en las conclusiones sino en la pluralidad de opiniones. Éstas aportan una mirada totalmente válida que enriquece la red de contenido y conocimiento sobre el tema expuesto. De esta forma se realizan lo que creemos que son valores esenciales de la cultura, nutriendo la percepción que tenemos de ella mediante el respeto y la libertad de expresión.

Palabras clave: *Barcelona, comunicación, cultura, diseño audiovisual, documental, museo*





Alejandra Nonell Durban
El museo en plural

Roger Pablo Hernández *Capital FC-Thieves of football*

Este es un proyecto irónico y satírico que habla de capitalismo y de sociedad aprovechando el contexto del fútbol. Este proyecto critica como el capitalismo ha destruido también el ocio más importante de nuestra sociedad, el fútbol, convirtiéndolo en una máquina de generar dinero y en una bandera de la industria del espectáculo. Para poder denunciar esta problemática nace *Capital FC*, un proyecto que muestra sin vergüenzas que su único objetivo es apropiarse del fútbol para poder ganar el máximo dinero posible y que, sin ningún complejo, anuncia que ha robado la esencia de este deporte. Los forofos de este club fundado por grandes multimillonarios reciben el apodo de “ladrones”, y forman parte de él los mafiosos, los empresarios y los altos cargos de las instituciones internacionales del fútbol que no tienen estadio propio. El club está instaurado en todos los países de Europa. El proyecto ha generado una propuesta de diseño que abarca diferentes ámbitos: el escudo del club y una serie de iconos futbolísticos, como son las equipaciones del club, las bufandas de

los aficionados, las banderas, los carnés de socio, las camisetas y la comunicación del *Capital FC*. El objetivo del proyecto es generar un debate sobre cuál es el modelo de fútbol que tenemos y que queremos, porque en el fondo el fútbol es el reflejo de la sociedad y el sistema en el que vivimos.

Palabras clave: *diseño especulativo, diseño gráfico, futbol*

Mariona Padró Gàllego

Huellas emocionales

¿Nos conocemos realmente?,
¿Cuándo nos convertiremos en la versión final de nosotros mismos?, ¿Existe un verdadero tú?,
¿Hay alguna cosa permanente?
Estas son algunas de las preguntas formuladas y respondidas por filósofos, sociólogos y psicólogos, como Bauman, Gilbert y Baggini, que sirven de base teórica a este proyecto de investigación. Este proyecto de diseño se adentra en el mundo de la psicología con el objetivo de ayudar al usuario a focalizar la atención en sí mismo. El proyecto estudia y se posiciona gracias diferentes teorías que conciben el proceso de creación de la identidad y de la personalidad como algo que varía a lo largo de

la vida. El concepto de erosión nos sirve para hacer una metáfora visual de nosotros mismos. Como pieza principal de la investigación se ha generado una herramienta interactiva que muestra un retrato visual del cambio y la construcción emocional de la persona. Con esta herramienta pondremos imagen a su trayectoria creando una constelación que será fruto de una mirada introspectiva dentro del universo personal de cada individuo. Esta cartografía emocional se generará a través de una web interactiva que se basará en los rasgos genéricos de la personalidad del usuario y en la manera como han sido cubiertas sus necesidades a lo largo de su vida. Inspirándonos en la imagen de los anillos de la corteza de los árboles, generaremos un mapa del retrato emocional del usuario. La cantidad de anillos marcará la edad, y la deformación de éstos, el grado de satisfacción con que se han cubierto las necesidades del usuario en diferentes áreas vitales. Este mecanismo toma como referencia la dendrocronología, una técnica botánica que fecha la edad y los cambios climáticos a los que ha sido sometido un árbol. Si entiendes que es lo que has vivido, es decir, si aprendes a leer

tus emociones podrás conocerte más y quizás incluso podrás llegar a modificar algunos patrones y comportamientos. En realidad poseemos un carácter líquido que nos permite adaptarnos y cambiar más de lo que nos imaginamos. Este proyecto pretende utilizar la tecnología como una herramienta de autoconocimiento para profundizar y comprender mejor nuestra manera de ser. Como dice la neurocientífica Ariel Garten: “¿Podemos redefinir nuestra relación con el mundo tecnologizado para tener este sentimiento profundo de autoconciencia que estamos buscando?”.

Palabras clave: *psicología, identidad, personalidad, erosión, trayectoria, web, cartografía emocional, tecnología*

Lidia Pagès Becerra

La cara oculta de Barcelona. Las nuevas barracas del Carmel

Este proyecto nace de la necesidad que tiene un barrio como el del Carmel de convivir con un turismo recientemente masificado y concentrado en un punto del barrio: el Turó de la Rovira. Se quiere conseguir que el turismo, que actualmente se muestra poco considerado y actúa de

forma incívica con el entorno, y en consecuencia con la historia del espacio, aprenda a respetar el barrio y, a su vez, conozca su relevancia dentro de la historia de Barcelona. El proyecto también persigue que el turista se ponga en la piel de las personas que vivieron en esta zona de la ciudad para conocer en qué condiciones la habitaron. A su vez, el proyecto quiere aprovechar este turismo para sacar beneficio para la gente del barrio. Se trata de crear una simbiosis entre el turismo masivo y los vecinos del Turó. El proyecto está planteado a partir de dos tipologías de espacios; una zona que funciona como centro cívico y social, y otra con espacios orientados al alojamiento. Los alojamientos diseñados ofrecen una forma de turismo que se basa en la experiencia. A través de ellos se intentará reproducir a nivel sensorial y conceptual las barracas en las que habitaron centenares de personas del barrio en el pasado y de las que hoy día no queda ni rastro. De este modo, será posible tomar conciencia de la forma de vida precaria de los antiguos ciudadanos del Carmel que de la nada construyeron un hogar. La organización del espacio será llevada a cabo por

los propios vecinos, y, a su vez, se quiere conseguir la autosuficiencia del espacio a través del bar y los alojamientos. De este modo, entrarán en contacto dos mundos, el de los turistas y el de los vecinos, que actualmente chocan. El objetivo es encontrar el equilibrio que permita la convivencia entre los miles de curiosos que se acercan al turón y los vecinos que reciben las consecuencias de este turismo masivo.

Palabras clave: *autoconstrucción, barrio, memoria histórica, turismo*

Andrea Pardellas Maneiro ***Intimidad***

Actualmente los términos “*influencer*” o “*blogguer*” se oyen de forma habitual en nuestros círculos más cercanos. Incluso los más pequeños de la casa ya encuentran en las redes sociales a sus ídolos más respetados. Fátima Cantó es uno de ellos. Con más de 100.000 seguidores en Instagram, se puede decir que Fátima es una de las “*influencers*” del momento. Pero la realidad es otra, ya que Fátima es tan solo el medio entre los espectadores y los verdaderos “*instagramers*”: sus hijos Alonso y Gonzalo. En

este proyecto quiero profundizar acerca la exposición, o quizás sobreexposición, también denominada *oversharing*, como un hecho que puede traer consecuencias desastrosas tanto para los padres como para los niños. A través de las redes sociales, Fátima acostumbra a explicar cómo funciona su vida: cuenta su rutina diaria, sus viajes o el hecho de pasar una tarde en la playa con la familia. A partir de toda la información que ha lanzado a la red he podido profundizar acerca de su vida e investigar sobre un nuevo término; el “*sharenting*”, que se refiere a la exposición de la vida de los hijos en las redes sociales. Actualmente los padres pueden decidir sobre el nivel de exposición de sus hijos en las redes sociales, pero los niños no están capacitados para ello. Cuando estos niños crezcan y sean conscientes de la exhibición a la que les han sometido sus padres, su huella digital ya será imborrable. Por esto he querido actuar en favor a la protección del menor y de su intimidad. El objetivo del proyecto es el de dar a conocer las consecuencias de la sobreexposición en las redes sociales de los más pequeños, sobre todo cuando estos aún no son conscientes de lo que suce-

de, como en el caso de Alonso y Gonzalo. A través de la figura de Fátima se pretende cuestionar el uso que se da a la vivienda, que se convierte en un plató pensado para mostrar la vida familiar. A partir de una cosmología de piezas, se pretende generar una reflexión acerca de los diferentes temas relacionados con esta exposición. Este proyecto pretende ir más allá, generando un escenario futuro donde la intimidad y la exposición estén reguladas para que los más pequeños no sufran las consecuencias de esta exhibición y espectáculo diarios.

Palabras clave: *diseño, diseño especulativo, diseño de interiores, exposición, intimidad, publico-privado, redes sociales*



Andrea Pardellas Maneiro
Intimidad

Ismael Parrilla Ríos

Infinito

Seguro que más de una vez te has preguntado el motivo por el cual seguimos los mismos patrones a la hora de realizar actividades cotidianas y por qué éstas se parecen en gran medida a las que realiza nuestro grupo de iguales. Vestirse, más allá de ser la acción de proteger el cuerpo humano a través de prendas, puede suponer toda una experiencia creativa. Esta experiencia se encuentra en peligro de extinción desde los procesos educativos básicos. El motivo de la investigación es defender la idea del objeto de diseño como resultado de un estudio vivencial. Las soluciones surgirán de la experiencia del usuario más puro a nivel normativo; el niño. El objetivo es dar visibilidad al juego creativo que es vestirse a partir de la experiencia con niños de cuatro a seis años y extrapolar este ejercicio, que puede llegar a ser toda una experiencia creativa para el adulto. Durante la investigación, realizamos un estudio analítico vivencial con un grupo de niños de edades comprendidas entre los cuatro y los seis años, una etapa preoperacional del desarrollo cognitivo. Se

seleccionaron 35 prendas básicas y se expusieron de manera ordenada, según el tipo de prenda, delante de los participantes. La actividad estaba formada por dos enunciados. El primero consistía en que el niño, de manera libre, eligiera las prendas que quisiera y se las pusiera. La segunda premisa del juego estimulaba al niño a que experimentara más allá del uso normalizado de éstas; podía superponer, anudar, o cambiar el uso de la prenda. A veces cuesta recordar que todos hemos sido niños y solo nos acordamos de dónde venimos cuando añoramos la espontaneidad y la experimentación sin miedo de éstos. El adulto solo ve una prenda con una función específica, pero el niño es capaz de crear con ella un universo de posibilidades que va más allá de la funcionalidad, las modas o las tendencias establecidas. El resultado de esta investigación será la reinterpretación de las diferentes prendas al cambiar su uso y su función, y la comprobación de como éstas generarán nuevas experiencia en el adulto que luego las vestirá.

Palabras clave: *juego, experiencia, niño, universo, creatividad, adulto, prenda, funcionalidad, usabilidad, adaptación*

Marina Pavia Ferni
Interferencia olfativa en las aulas

Este proyecto reflexiona sobre el sentido del olfato y la tecnología haciendo énfasis en los entornos pedagógicos. La idea que subyace es el hecho de evolucionar hacia un mundo que huela mejor, incidiendo especialmente en aquellos lugares en los que se percibe un olor desagradable o no se percibe ninguno. El objetivo de este proyecto es mejorar la calidad del aire gracias al aroma que desprenden las flores aromáticas (Nasa 2016). Con ello, los usuarios pueden obtener un bienestar gracias a la experiencia olfativa creada en el ambiente del aula (Coley y Greeves 2004). Para ello, se ha preparado una instalación en la que se muestra un sistema llamado acuaponía (Aquapioneers 2017). Durante el proceso de investigación para encontrar un prototipo de sistema acuapónico que pudiese mejorar el olor de las aulas, se ha visto que estos sistemas pueden ser útiles para llevar a cabo el proyecto de manera sostenible y económica (Bernstein, S. 2011). La acuaponía es un sistema que combina la acuicultura con la hidroponía. En este sistema, los excrementos de los peces

alimentan a las plantas gracias a la acción de unas bacterias (Bernstein, S. 2011). El motivo de construir una acuaponía es cultivar plantas con flores aromáticas que propaguen su olor en las aulas. La propuesta para la instalación consiste en el diseño y fabricación de un prototipo evolucionado, que incluye sensores para el control de temperatura del aire, la temperatura del agua, el PH y la humedad del cultivo. Todo ello será controlado por un arduino que, además, avisa encendiendo un led cuando deba alimentarse a los peces. Para la presentación de este prototipo final se han diseñado varias piezas gráficas a partir del lenguaje de programación “*processing*” utilizando imágenes de una selección de flores aromáticas. Esta gráfica se ha aplicado en el diseño del manual de uso y en los objetos de difusión del proyecto: carteles, postales y *banners*. Estos últimos se colocarán en la parte frontal del mueble que soporta el sistema. En todos ellos se han incluido distintos mensajes que divulgan el proyecto.

Palabras clave: *olor, acuaponía, flores, peces, tecnología, carteles, comunicación, diseño gráfico, aroma, olor, instalación*

Laura Peiró Pano

65dB Experience. Una experiencia sobre la pérdida de la audición y la brecha comunicativa

Las personas nos comunicamos y nos expresamos a través del lenguaje oral y, para ello, usamos dos de las facultades y sentidos más importantes que posee el ser humano: el habla y la audición. Pero ¿Qué pasa, cuando uno de los dos falla?, ¿es igual de efectiva la comunicación? En la actualidad, un 5% de población mundial sufre algún tipo de pérdida auditiva y esto provocará, a la larga, un cambio en la forma de comunicarnos. Los jóvenes de hoy en día exponen su oído a niveles de ruido superiores a los que pueden soportar, provocando una aceleración en el deterioro de su audición. Y lo peor es que no son conscientes de las consecuencias que esto puede provocarles en un futuro a nivel comunicativo y a nivel social. La carencia de audición puede desembocar en problemas cognitivos y sociales, provocando un aislamiento total del individuo respecto al entorno. Con este proyecto se pretende informar, reflexionar y concienciar sobre las capacidades sensoriales que posee todo ser humano

y lo importantes que son nuestras habilidades comunicativas para entendernos y relacionarnos con nuestro entorno. *65dB Experience* es un *room escape* interactivo: una experiencia grupal sobre la comunicación social, a través de la cual los participantes experimentan la pérdida auditiva en primera persona. En el desarrollo del juego se les plantearán una serie de retos que deberán resolver en menos de treinta minutos, poniendo a prueba sus habilidades y sus recursos comunicativos. Mi propuesta es un experimento que invita a la reflexión acerca de la importancia del sentido auditivo en nuestra vida y advierte sobre la necesidad de cuidarlo. Además, se ha querido destacar que, a pesar de que el oído es un elemento primordial para el desarrollo cognitivo y social del ser humano, estamos capacitados para encontrar otros métodos de comunicación y expresión.

Palabras clave: *audiovisual interactivo, comunicación social, concienciación, diseño audiovisual, experiencia, interacción, oído, pérdida auditiva, room escape*

Raquel Pericacho Allende
Encajado. Un nuevo sistema constructivo en el mundo de la moda

Este proyecto plantea una evolución en la forma de unir las piezas en el montaje de prendas y proporciona un nuevo sistema de construcción eficaz para el mundo de la moda. Gracias a este sistema, las piezas de la colección llegan a ser intercambiables, tal y como sucede en los juegos de construcción. Por lo tanto, propone distintas formas de crear una misma prenda. El objetivo principal es conseguir un nuevo sistema de construcción uniendo tecnología y moda. En la colección que presento se ve una evolución en la que mi proyecto llega a su límite al conseguir realizar el montaje de varias prendas, tanto inferiores como superiores, sin una sola costura. Desde el primer año de vida, todas las personas conocen inconscientemente la palabra encajar, que significa introducir una cosa dentro de otra de modo que quede ajustada. Los niños aprenden mediante el juego; les encanta tocar y experimentar. Los juegos constructivos son los más comunes en esta primera etapa y son fundamentales para el aprendizaje. Como su

propio nombre indica, son aquellos que se basan en la construcción. Estos juegos permiten mover piezas, mezclarlas, encajarlas y así realizar diferentes construcciones. Esto hace evolucionar a los jugadores y les permite mejorar en varios aspectos: el desarrollo cognitivo, que es la percepción de las formas y la geometría, el avance físico, que se refiere al control de los movimientos, la coordinación y, sobretodo, la motricidad fina. Por último les permite avanzar en el desarrollo social, que se centra en las relaciones con el entorno emocional. A veces, los jugadores no solo son niños sino también adultos que van evolucionando al igual que los juegos. A medida que la persona va creciendo y avanzando, jugará al mismo tipo de juegos pero con mayor complejidad; de este modo seguirá perfeccionándose y aumentando su capacidad de aprendizaje. En la moda, los sistemas de construcción, relacionados con el montaje de prendas, podrían ir más allá de la costura. En este punto nace mi proyecto, que persigue generar un nuevo sistema constructivo en el mundo de la moda.

Palabras clave: 2017, *diseño moda, encajar, mecanismo, moda, tecnología, sistemas de construcción, unión*

Eva Picas Blasi

614, mis superheroínas

Este es un proyecto que se mueve en el ámbito personal, es sincero y está hecho con el corazón. Pretende hacer un homenaje a tres mujeres que han marcado mi vida y todo lo que la rodea. Son tres mujeres con experiencias, sentimientos y de generaciones diferentes, pero que a la vez han respirado la misma esencia. Esta esencia les ha permitido descubrir el mundo, ser diferentes, ser originales en su época y no conformarse con nada para seguir luchando. Su lucha me ha ayudado a ser quien soy ahora mismo y como diseñadora. Este trabajo se desarrolla a partir de una lista de palabras claves: feminismo, hermandad, familia, amor, cuarteto, crecimiento, identidad, creatividad, arte, moda, viaje y *anime*. A partir de estos conceptos, se ha realizado una colección de cuatro historias con diez looks diferentes. Esta colección muestra una fusión de piezas que se entrelazan entre ellas para convertirse en una nueva identidad. La fusión da lugar a un uniforme de superheroína con el que todo es posible y con el que la energía fluye por todos los lados. Finalmente, a

partir de este proyecto, he podido profundizar más en mi vida y en la de las personas más importantes que me rodean. Y así podré recordar con felicidad todos los años vividos y los que me quedan por vivir.

Palabras clave: *amor, collection, diseño, diseño de moda, familia, moda*

Maria Piñol Barceló

Supernano. Calcomanías inclusivas para la seguridad de los niños en las excursiones

Este proyecto quiere mejorar la experiencia de los educadores y educadoras infantiles durante las excursiones fuera del centro escolar con niños y niñas de dos a seis años. El objetivo es aliviar el estrés que comporta la vigilancia constante de los niños. El proyecto se inició al encontrarse los educadores ante un aumento de estrés y muchos nervios en las salidas organizadas fuera del centro escolar. Es por ese motivo que este proyecto persigue encontrar una solución y mejorar la situación. La forma de conseguirlo es mejorar la cualidad de protección de los educadores para así poder tener un plus de confianza y poder vigilar con el mismo nivel

de eficacia pero sin tanto estrés. ¿Cómo? Aportando seguridad en el ámbito de la protección. El objeto de diseño que se creará tendrá un valor añadido: será incluso ya que involucrará al niño que lo lleve. Durante la investigación se ha hecho la búsqueda y el análisis de diferentes técnicas y mecanismos de seguridad que existen en este ámbito, al mismo tiempo que se ha entrevistado a profesionales de la educación hasta llegar a una propuesta. El objeto diseñado es un tatuaje temporal para los niños que dispone de una funcionalidad que lo diferencia: avisa a través de una alerta sonora y visual a los educadores cuando sus alumnos se están alejando de la zona de confort. Este distanciamiento se puede ver gráficamente en el mapa de la misma aplicación móvil que alerta al educador. El tatuaje es un superhéroe que tiene la función de proteger al niño durante toda la excursión y que estará con él todo el tiempo, avisando de cualquier posible alejamiento y anticipándose a cualquier pérdida o daño que pueda suceder. Como cada niño es un mundo, cada uno tendrá la opción de personalizar su superhéroe. A través de la aplicación *tablet*, el niño podrá escoger la

forma del superhéroe, el color y los elementos faciales. De esta forma se conseguirá que el niño forme parte de la elaboración del objeto de diseño y esto provocará que se sienta atraído por llevar el tatuaje.

Palabras clave: *aplicación, calcomanías, diseño gráfico, educación infantil, educadores, estrés, excursiones, experiencia, inclusión, infantil, niños, localización, personalización, seguridad, tatuajes, tecnología, temporales, vigilancia*

Irene Plana Querol

Qué sientes cuando no sientes nada. De lo físico a lo digital

El ser humano, y sobretodo la mujer, siempre ha estado marcado por un canon de belleza. Pero ¿Cuál es el grado de importancia que se le da a esas normas? Año tras año vemos como aumenta el porcentaje de personas con trastornos de la conducta alimentaria. A pesar de este crecimiento descontrolado, la sociedad no hace nada para evitar estos trastornos. Al contrario: el número de factores que promueven estos trastornos aumenta por culpa del fácil acceso a contenido irreal y engañoso. En esta investigación

podremos observar cómo ha evolucionado el canon de belleza y de qué manera se expande. Además, investigaremos sobre qué son los trastornos de la conducta alimentaria y cuáles son los posibles tratamientos. Para acabar, conoceremos el libro “*Qué sientes cuando no sientes nada*” y sabremos por qué tiene una gran importancia para este proyecto. Después de investigar en el campo de la belleza, nos adentraremos en cómo potenciar una lectura audiovisual de ésta. Para ello, analizaremos los recursos del lenguaje audiovisual y definiremos qué es mejor para la representación de emociones. Una vez hecha la investigación, realizaremos pequeñas piezas audiovisuales que nos mostrarán qué siente una persona que padece un trastorno de la conducta alimentaria. Estas piezas saldrán de la novela mencionada anteriormente y de la colaboración con los autores de cada fragmento. Con las piezas obtenidas, crearemos un entorno interactivo donde se mostrará el resultado. También se difundirá el libro “*Qué sientes cuando no sientes nada*” y sus objetivos. El proyecto se basa en una interpretación vivencial de lo que sienten las personas que han padecido o padecen un

trastorno de la conducta alimentaria. El resultado será fruto de la colaboración de testimonios reales y del mío propio.

Palabras clave: *audiovisual interactivo, canon de belleza, concienciación, emociones, empatía, klynt, sentimientos, trastorno de la conducta alimentaria*

Mònica Planasdemunt Villarroya ***Certeza simulada***

Los límites entre la realidad y el mundo de los sueños se han trabajado bastante a lo largo de la historia. Han interesado a diferentes corrientes y artistas, desde la mitología hasta los movimientos artísticos surrealistas, del cine contemporáneo de Woody Allen pasando por el realismo mágico, un género literario conocido más popularmente como “El boom latinoamericano”. Estamos hablando de límites, y con ello nos referimos al punto exacto entre una cosa y la otra, a la barrera entre la realidad y la ficción, al espacio en el que una no tiene más protagonismo que la otra y por eso conviven armónicamente en una trama con sentido. El realismo mágico es el género literario que nació en una cultura de cos-

tumbres arraigadas y de tradiciones ancestrales creadas por un pueblo mayormente analfabeto y oprimido por las dictaduras y los conflictos políticos provocados, en gran parte, por los Estados Unidos de América. El realismo mágico utiliza una realidad cruda, dura y censurada para crear un género literario que permite expresar de manera velada todo aquello que los textos realistas no permiten expresar. Certeza simulada es un proyecto que tiene como finalidad la divulgación de este género literario y teórico mediante un campo mucho más práctico y visual como es el de la moda. La intención es encontrar una idea sencilla a través de una colección que exprese el concepto de los límites entre la realidad y la ficción. La metodología utilizada en este proyecto se ha basado en un estudio previo del realismo mágico para poder hacer una síntesis práctica. En este estudio se ha tenido muy en cuenta el recorrido histórico del género literario, el significado y las características del mismo. Por encima de todo, los conceptos de la percepción visual me han permitido transformar una teoría en algo visual. La colección muestra como los sentidos pueden engañar al

receptor del mensaje, que en este caso es visual, de tal manera que lo que a nuestro ojo es real, es ficticio en el mundo tangible. A fin de cuentas, mi intención es poner en entredicho el concepto de certeza absoluta.

Palabras clave: *diseño, realidad, ficción, realismo mágico*

Mihai Plesca Plesca ***Precazion***

La enfermedad de Alzheimer es una enfermedad neurodegenerativa que empeora de manera gradual y se caracteriza por la pérdida de la memoria, el pensamiento y el raciocinio. Los cambios provocados por la enfermedad afectan a las rutinas y los hábitos de los enfermos y de sus familiares, que necesitan adaptarse para evitar los riesgos que aparecen con esta variedad de demencia. Este proyecto tiene como principal objetivo la difusión de los síntomas y las dificultades causadas por el Alzheimer. También quiere informar sobre los recursos y las estrategias que las familias de los pacientes pueden tomar en su día a día, así como concienciar de los riesgos a los que puede enfrentarse una persona afectada

por el Alzheimer. A partir de la investigación realizada acerca la vida de los enfermos, su problemática en la vida cotidiana y las estrategias que se emplean para mejorar su calidad de vida, se plantea una narrativa interactiva para mostrar los resultados de dicha investigación. *Precairion* es un videojuego en primera persona que pone al espectador en la piel de un enfermo de Alzheimer. Mediante diferentes escenarios de la vida cotidiana, se plantean una serie de retos y mecánicas que reflejan la pérdida de memoria, el equilibrio, los reflejos, la conciencia, y, en definitiva, algunas de las principales limitaciones de los enfermos con Alzheimer.

Palabras clave: *audiovisual, audiovisual interactivo, diseño, diseño audiovisual, videojuegos*

Javier Porto Luis
Homesick

Este proyecto quiere dar voz a las personas sin hogar y entender la calle como refugio, que son dos perspectivas actualmente olvidados por culpa del ruido de nuestro contexto social. Para realizarlo, se recopilaban una serie de reflexiones de personas sin ho-

gar y se tomaron fotografías, con cámaras desechables, de lugares de interacción entre los vagabundos y la ciudad. A partir de dichas fotografías se realizaron diversas retículas con sus formas. Uniendo estas retículas y las reflexiones que comportaron los testimonios, se elaboró una colección de veintidós carteles, teniendo en cuenta que el cartel es un formato gráfico que es inherente a la calle. Todos los carteles responden a una persona y un lugar, cuentan su historia sin desvelar su identidad y amplifican una voz que, de otra manera, quedaría minimizada por la sobreinformación de nuestra sociedad. Se ha elaborado un libro en el que se recopilan todas las imágenes y el proceso de realización de los carteles. Tanto el libro como los carteles estarán en www.homesick.biz, una página web en la que se puede comprar cualquier producto. Por último, el proyecto pretende hacer entender el concepto de egoísmo altruista, que significa ayudar a cambio de un beneficio. La metodología de cada pieza está definida por las palabras y las formas de la calle y de quienes la habitan, dejando al diseñador un rol de simple amplificador, es decir, de alguien que se alimenta del material que

recibe para producir material gráfico. Por lo tanto, el material del proyecto estará generado a partir de los elementos recibidos durante el proceso de creación, como por ejemplo redacciones, fotografías de huellas, carnés de identidad, retículas y coordenadas, entre otros materiales. Estos materiales son elementos sin adulterar de una realidad que se debe comunicar. Se pretende ir más allá de la visibilidad de esta situación para apelar a conceptos como el egoísmo y el altruismo. El proyecto no funciona solo como una herramienta de visibilidad, sino como una reflexión sobre una realidad moral que nos afecta a todos. ¿Actuamos por empatía? ¿Es buena la compasión? ¿Existe la bondad desinteresada? Estas son preguntas que *Homesick* quiere generar a la espera de que alguien las responda.

Palabras clave: *carteles, comunicación, diseño gráfico, social*

Romina Puga Izquierdo
Muñeca

El presente proyecto parte del interés hacia lo chicano, un término que se refiere a la cultura, el movimiento artístico y las

tribus urbanas que llevaron su lucha social a las calles de Estados Unidos. El movimiento chicano nace con migrantes que lucharon por conseguir respeto e igualdad. Después de las pasadas elecciones presidenciales en Estados Unidos, lo chicano se vuelve vigente en la escena política mundial y, sobre todo, se convierte en un tema vital para nosotras, las mujeres migrantes. A partir de los sesenta, los chicanos de origen migrante que se encontraban en los Estados Unidos empiezan a ser reconocidos como un grupo social cohesionado después de sus encuentros y desencuentros con la nueva cultura americana. El movimiento artístico chicano surge durante la lucha y la defensa de los derechos chicanos y les da una estructura visual sólida. Este movimiento visibiliza la cotidianidad chicana rural y urbana reafirmando la compleja identidad y vitalidad del chicano desde las experiencias que se funden con la nueva experiencia cultural de los Estados Unidos. Las mujeres no estaban representadas en el movimiento pero hacen suya la lucha. Con esta apropiación desafían el cariz patriarcal que continuaba vigente en el interior del movimiento y dan vida a uno nuevo: el *Xicanisma*. El

Proyecto Muñeca busca reafirmar y empoderar la lucha *Xicanisma* reinterpretando este movimiento dentro del mundo de la moda. El objetivo es poder expresar lo que estas mujeres buscaban y demostrar que es una lucha aún vigente. Este movimiento exige que la mujer migrante sea parte del mundo mediante la educación, que es el camino para independizarse de la cultura patriarcal que está anquilosada en las tradiciones latinas y las estadounidenses. Además, repensar a la mujer latina y devolverle una estética propia limpiará la imagen caricaturizada que de ella se suele tener y que la limita a un rol femenino hipersexualizado o a otro vinculado únicamente a la maternidad.

Palabras clave: *chicano, tribus urbanas, lucha social, migrante, identidad, cultura, xicanisma*

Lidia Pugès Barnadas

Atisbo. El valor de la experiencia sensorial del libro

La era digital en la que vivimos actualmente ha introducido nuevos recursos y medios de comunicación que han cambiado de forma sustancial el día a día de los seres humanos. También han

cambiado sus hábitos y algunas costumbres, entre ellas la lectura. Hacia la primera década del siglo XXI aparecieron los primeros libros digitales, que tenían un formato que intentaba imitar el tradicional. Es por este motivo que se quiso crear un dispositivo que se aproximara el máximo posible al formato de libro que todos conocemos hoy en día. A partir de esta situación me planteo por qué continúa perdurando el libro en papel si existe el libro electrónico. Esta incógnita surge de la necesidad de saber cuáles son los rasgos característicos del libro tradicional, en el ámbito sensorial y emocional, y qué valor añadido tiene para que hoy en día continúe siendo el formato preferido de muchos lectores. La finalidad de mi proyecto es investigar y conocer qué sensaciones puede llegar a despertar un libro físico en papel, más allá de su contenido. Basándose en los cinco sentidos, *Atisbo* es una publicación que explica las emociones vinculadas al libro en papel que puede llegar a percibir una persona. El proyecto reflexiona sobre todos aquellos aspectos que tienen que ver con la interacción entre el lector y el libro como objeto. El objetivo es interpretar

qué sensaciones se pueden llegar a generar cuando se tiene un libro en papel entre las manos teniendo en cuenta que esta experiencia se entenderá tanto a nivel físico como de contenido.

Palabras clave: *diseño gráfico, editorial, emocional, libro, sensorial, valor*

Marina Puig Betriu

Mente perdida

Todos sabemos que la esquizofrenia, la ansiedad, la depresión, la paranoia y los ataques de pánico son enfermedades mentales, pero nadie sabe cómo es vivir con ellas hasta que se padecen. *Mente perdida* es un proyecto en el que intento comprender cómo es vivir con una enfermedad mental. En este proyecto hablaré de la esquizofrenia, una enfermedad de la que todos hemos oído hablar pero que realmente no sabemos cómo es vivir con ella hasta que se padece. ¿Cómo es el día a día de una persona que padece esquizofrenia? Después de formularme esta pregunta, inicié un proceso de investigación en torno la enfermedad para conocer cuáles son sus síntomas y cómo cada paciente vive la enfermedad de manera diferente. Dividí la esquizofrenia

en tres etapas: el inicio, el nudo y el no desenlace. En el transcurso del proyecto estas tres etapas han tomado la forma de un objeto para explicar la enfermedad. Con este proyecto quiero fomentar una manera diferente de entender la enfermedad. No quiero mostrar la esquizofrenia como la entendemos todos ni como nos la han explicado los psicólogos, los psiquiatras o cualquier paciente. Este proyecto quiere contarla de una manera interactiva donde el protagonista principal sea el usuario. Para ello propone un entorno en el que se pueda palpar, sentir y entender cómo es vivir con una enfermedad tan grave. Esta experiencia siempre irá ligada a un mensaje: “se puede vivir con esquizofrenia”. Marta, una chica de 30 años que fue diagnosticada a los 17 años de esquizofrenia paranoide, nos guiará por los síntomas que sufrió. Este viaje nos llevará a vivir los peores momentos de la enfermedad y nos pondremos en su mente para acabar de entender cómo es el día a día de una persona esquizofrénica. *Mente perdida* te hace descubrir otro modo de ver y de sentir la vida.

Palabras clave: *comunicación, diseño gráfico, esquizofrenia, enfermedad mental, marta, mente perdida*

Laury Puigdemolas
Proyecto Mapus

La ciudad, igual que la naturaleza, tiene un ciclo de vida. Uno de los mayores problemas actuales es la sobreproducción y la poca conciencia de la importancia del medio ambiente. Los animales urbanos conviven con nosotros pero no son considerados ni como animales de compañía ni tampoco como animales salvajes. Por esta razón su posición en nuestras ciudades es compleja. Estos animales conviven en los rincones de nuestras ciudades pasando desapercibidos. Nuestras ciudades están diseñadas por y para los animales humanos y, sin embargo, el núcleo urbano alberga toda una red animal. El diseño urbano ha hecho que los animales, que estaban presentes antes que nosotros en el territorio, tengan que cambiar sus costumbres para evolucionar de otro modo porque nos molestan e incomodan. En vez de limpiar las plagas ignorando su problemática ecológica, podríamos reconsiderar las condiciones de su presencia cerca de nosotros. *Mapus* es un proyecto que quiere ayudar a integrar a los animales urbanos dentro de la ciudad a través del diseño,

la reutilización de los desechos de la ciudad y la participación de sus habitantes. Este objetivo se cumple a diferentes niveles. Uno es el de ofrecer un refugio y una buena alimentación, pero también pretende controlar las poblaciones de animales, remediar sus enfermedades, reducir las plagas y respetar el ecosistema. Después de una larga experimentación con materiales se ha creado la colección T, una colección de siete productos dirigidos a gatos callejeros y pájaros urbanos. Estos productos están compuestos por un elevado porcentaje de materiales reciclados. Para la realización de estos productos se han usado diferentes métodos que han sido registrados en una web *online* acompañados de videos tutoriales, de cartografías con todo el material necesario para su realización. Todos los productos están pensados para poder ser realizados en talleres sociales con el objetivo de ayudar a los animales y con la intención de ser educativos.

Palabras clave: *medio ambiente, sobreproducción, animales urbanos, reutilización, talleres sociales, reciclaje, refugio, alimentación*

Esteve Querol Soler *Hutpoint*

El concepto que trabajará este proyecto es la exploración. Desde que el hombre abandona el nomadismo, aparece la inquietud de ir un paso más allá, y esto fomenta en el ser humano la capacidad de explorar. A lo largo de la historia son varias las épocas doradas de la exploración, y una de ellas aparece cuando se asientan las bases de la moda. En un principio las expediciones que se llevaban a cabo tenían un origen militar. Gran Bretaña es el primer país en promover estas actividades con la finalidad de recolocar oficiales que se encuentran sin empleo después de la guerra contra Francia (Waterloo, 1815). Estas primeras expediciones tienen como objetivo descubrir el legendario paso noroeste. A lo largo de este siglo se organizarán numerosas expediciones a los polos, que aún no habían sido descubiertos. A finales del siglo XIX quedan regiones del planeta donde el hombre aún no ha estado. Este hecho, el interés científico y los sentimientos nacionalistas hacen proliferar este tipo de expediciones. Las vivencias, los sentimientos, las condiciones climáticas y las necesidades

básicas que hay que cubrir, como la protección, la funcionalidad y las necesidades específicas de cada prenda, se han tomado en consideración para desarrollar la colección de este proyecto. El concepto de exploración implica el hecho de ir más allá, de ir donde nadie nunca ha ido y ver lo que nadie ha visto. El negro sobre el blanco, y viceversa, conceptualizan el hombre sobre lo desconocido, la insignificancia del yo ante la fuerza de la naturaleza. Los prints y los bordados que definen el concepto de la colección de este proyecto también plantean la concepción de mundo que todos tenemos. Es decir, vivimos en un mundo en el que todo está encasillado, todo tiene unas coordenadas determinadas. Sin embargo, este mundo se contrapone a la idea original de exploración, según la cual nada puede estar estipulado de antemano porque aún no existe. Para este proyecto se han hecho estudios de prendas, formas, capuchas, bolsillos, encerados y códigos militares. Se han hecho entrevistas con profesionales para conocer con exactitud qué tipo de prenda usan y en qué circunstancias. Se han trabajado los tejidos, los encerados y ambos han sido cuidadosamente seleccionados para llevar a cabo

la colección. También se han diseñado todos los avíos de las prendas. Los looks se han trabajado independientemente mediante arquetipos y se ha dotado a cada uno de un subconcepto propio en función del rol que desempeña el arquetipo. El resultado final es una colección de otoño-invierno moderna, funcional, urbana y sport.

Palabras clave: *Antártida, diseño de moda, expediciones, funcionalidad, Hutpoint, inuit, negro, norte, otoño-invierno, polos, protección, sport, sur, urban*

Georgina Ricart Figueras
Virtual Lovers. Un nuevo paradigma del amor en el futuro

El motor de este proyecto surge de un conjunto de preguntas actuales y de una hipótesis de futuro sobre un tema que nunca ha pasado de moda: el amor. Con la constante evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, nuestro día a día ha cambiado y nos hemos ido adaptando a ellas y a todo lo que implican. Es evidente el cambio que la sociedad ha experimentado si comparamos el antes y el después de este nuevo tipo de tecno-

logía informática, como las redes sociales y las aplicaciones móviles. Las personas nos comunicamos a través del *WhatsApp*, colgamos imágenes constantemente en Instagram y creamos nuevos vínculos a través de aplicaciones como Tinder. Ante este panorama, ¿qué se ha hecho con el amor? Muchas personas reconocen que han conocido alguna vez a alguien a través de internet, ya sea mediante una red social o una aplicación destinada al amor. ¿Cuáles son sus consecuencias? Aquí es cuando empieza la investigación del siguiente proyecto llamado *Virtual Lovers* (amantes virtuales), que cuestiona el amor en el siglo XXI, las tecnologías y la pérdida de contacto físico. El amor es un tema universal que ha sido tratado desde muchos puntos de vista a lo largo de la historia, como el de la antropología, la psicología, la sociología, la ciencia y las artes. *Virtual Lovers* parte de un punto de vista humanístico y concluye siguiendo un punto de vista más científico, ya que el enamoramiento surge de una reacción química que produce nuestro organismo. Muchos sociólogos importantes afirman que el amor se ha convertido en un bien de consumo rápido, que ya no

perdura ni se considera algo que deba ser “para siempre”, sino que se ha convertido simplemente en una “conexión”. El motivo más relevante de este cambio se debe a la facilidad que tenemos de comunicarnos con otras personas a través de las redes sociales. Este proyecto pretende comprender la actualidad con la intención de obtener una propuesta que diseñe un futuro próximo en el que el amor acabará desapareciendo para ser sustituido por el interés sexual, el económico o el social.

Palabras clave: *amor, tecnología, información, comunicación, vínculos, relación, pareja, química, diseño especulativo, diseño gráfico, packaging*

Ariadna Rivas Villalta

We Are Rave: el proceso creativo a través del delirio

Si partimos de los conceptos que definen lo colectivo, lo emocional y lo educativo, el trabajo vomita delirio. “*We Are Rave*” pretende ser una pieza participativa que, desde la moda, genere nuevas dinámicas grupales y creativas a partir de las sensaciones y las emociones. Este proyecto propone el diseño de una carpa “*Rave*” de estilo *Domos* creando una co-

lección que se forma mediante las piezas que configuran una cúpula. Todo el proceso de construcción ha sido manual y se han diseñado todos los patrones. Se ha investigado el modelaje, el juego y la posibilidad de construir diferentes vestidos con una sola pieza. Así se ofrece al usuario la oportunidad de ir más allá de lo que conocemos como indumentaria habitual. Después de estudiar la filosofía que se esconde tras este tipo de fiestas, que no pretende ser un manifiesto, ha surgido una investigación hacia el autoconocimiento y una propuesta metodológica que parte del delirio. Las piezas obtenidas respiran actualidad y son un camino que se modificará a través de la experiencia y del conocimiento de uno mismo.

Palabras clave: *autoconocimiento, diseño, domus, freeparty, interacción, interactivo, juego, metodología, moda, modelaje, música, procesos creativos, rave, techno, tekno, We Are Rave*



Ariadna Rivas Villalta
We Are Rave: el proceso creativo a través del delirio

Douglas W. Robertson
Unsocial Interaction

El desarrollo de la tecnología de los últimos años, especialmente debido a internet, ha dado paso a un incremento masivo de usuarios de la red y de dispositivos *Smartphone*. Aunque las ventajas de la prácticamente ilimitada cantidad de información que nos proporcionan estos son evidentes, hay ciertas actitudes y hábitos negativos muy normalizados en estos últimos veinticinco años que se asocian a este tipo de productos. Usando un marco de referencia antropológico, se ha examinado cómo se satisfacen las necesidades básicas tanto en un entorno no digital como en uno digital. Con ello se ha intentado ilustrar el cambio de comportamiento que sufre el individuo de la era post-internet y cómo éste afecta la interacción humana. Este proyecto pretende denunciar el carácter impersonal de las relaciones basadas en internet y del intercambio de información. El objetivo es enfatizar algunos de los aspectos negativos de la actividad *online* y sus consecuencias en el desarrollo personal y social de las personas. Por último, el proyecto no quiere juzgar o decidir

cual es la actitud apropiada sino que pretende cuestionar, mediante un enfoque crítico, la relación entre la sociedad y la tecnología, ofreciendo un nuevo punto de vista sobre la dependencia de estos productos de uso cotidiano.

Palabras clave: *comunidad, crítico, diseño, dispositivo, digital, necesidades humanas, identidad, ilusión, red, no digital, Smartphone, interacción social, especulativo*



Douglas W. Robertson
Unsocial Interaction

Martí Roca Balcells

Funciona

Este proyecto surge de la emergencia de crear nuevas miradas en torno a los residuos en las ciudades y hace hincapié en los objetos en desuso que temporalmente ocupan el espacio público, es decir, aquellos objetos que los ciudadanos anónimos dejan abandonados en la calle. La intención es abrir nuevas maneras de mirar aquello que acostumbramos a entender como basura pero que puede adquirir un nuevo valor si somos capaces de cambiar nuestro punto de vista. Antes de entender por qué estos objetos acaban en la calle, hay que ver cómo hemos llegado a este punto. ¿Qué proceso hay detrás de la producción de residuos? ¿Por qué un mismo objeto puede acabar siendo considerado basura, patrimonio, antigüedad o algo reciclable? Finalmente, ¿qué debates proponen el arte y el diseño en torno a estos objetos? La propuesta de diseño que presento es un conjunto de piezas que interpelan al ciudadano invitándole a relacionarse y a actuar de una manera diferente con los objetos en desuso.

Palabras clave: *ciudad, diseño gráfico, diseño crítico, espacio público*





Martí Roca Balcells
Funciona

Eva Rodríguez Basi *Casi Punk*

Este es un proyecto que quiere cuestionar y replantear el papel de la clase dominante en la sociedad actual, y especialmente en los movimientos sociales y la contracultura. A lo largo de la historia muchos sociólogos, filósofos e ideólogos han profundizado en el estudio de la estructura de clases presente en nuestra sociedad, y, en muchos casos, han contribuido a crear una visión en la que cada clase solo se preocupa por sus intereses, haciendo imposible su colaboración y fomentando la rivalidad entre ellas. A pesar de eso, en la sociedad actual, gracias a una nueva generación, educada, crítica, y socialmente activa, los intereses de la clase dominante han pasado a un segundo plano, dando prioridad a una sociedad más justa e igualitaria. Este proyecto se divide en tres bloques que permiten entender como se ha llegado a esta situación. El primer bloque se centra en la contracultura y la subversión, y nos muestra, desde una perspectiva histórica, la implicación de la clase dominante en los movimientos contraculturales. El segundo bloque muestra la estructura de

clases desde el punto de vista de diversos autores. Uno de ellos es Karl Marx, una pieza básica en lo referente a la definición del concepto de clase social. Antonio Gramsci es otro autor, que fundamentó el poder de la clase alta y su capacidad de cambiar lo establecido. El tercer autor es Pierre Bourdieu, que retrata con detalle la clase dominante de los años 60 y nos muestra de dónde proviene el poder que posee. Para terminar, analizamos la posición de marcas de alta costura actuales que se han adaptado a esta nueva generación. El tercer bloque nos permitirá ver como ha cambiado el concepto de lujo, dejando atrás su visión aristocrática para dar paso a una visión más alternativa. Así pues, los objetos de diseño proponen un cambio de visión del rico. Transformando los objetos de un imaginario aristocrático en herramientas subversivas, este proyecto dará a entender que la lucha que vivimos hoy en día es una lucha de ideales y no de clases.

Palabras clave: *punk, movimientos sociales, contracultura, estructura de clases, subversión, alta costura, marcas, lujo alternativo, lucha de ideales*

Ariadna Rodríguez Muñoz ***The perception of (my)time***

Este es un proyecto que busca combatir la aceleración de nuestras vidas buscando momentos sin tiempo mediante el diseño y la creatividad. La manera de resistirse a la velocidad no consiste en resistirse a su velocidad sino en salir de su dinámica. La investigación de este proyecto se ha realizado en dos etapas. La primera ha consistido en una fase de reflexión. En ella hemos analizado detenidamente qué es eso que llamamos tiempo que tanto nos controla, nos agobia y por qué nos presiona. La segunda etapa ha sido una fase de experimentación a través de la fotografía, el diseño y la creatividad. Hemos investigado de qué manera estos lenguajes pueden ayudarnos a abstenernos de este tiempo: desacelerando y percibiendo una mejor experiencia del transcurrir de la vida. Mediante la recopilación y el desarrollo de piezas realizadas durante el lapso de tiempo que ha ocupado el trabajo, han surgido los objetos que hemos diseñado. A partir del uso de fotografías instantáneas, también llamadas *polaroids*, que han registrado el paso del tiempo

en objetos, personas y situaciones diferentes, se ha desarrollado un fotolibro. Experimentar el instante desde nuestra condición de mortales nos permite acceder a un momento de eternidad, es decir, a un momento en el que el tiempo se detiene. Otro resultado de esta búsqueda de momentos sin tiempo ha sido un libropóster confeccionado con carteles y *still lifes* llenos de mensajes y significados sobre cómo se ha percibido el tiempo y de qué manera nos afecta. La conclusión de este trabajo es que solo podemos llegar a visualizar la idea de “tiempo” como un límite que siempre desaparece entre el pasado y el futuro.

Palabras clave: *carteles, comunicación, diseño, diseño especulativo, diseño gráfico*

Paula Rodríguez Urbina
Mil Maletas Desordenadas: un viaje introspectivo musical

Entre todas las cosas que guardamos, las emociones, los sentimientos y los miedos suelen ser lo que guardamos más celosamente. Detrás de *Mil Maletas Desordenadas* se esconde como tema principal la introspección: la observación y la reflexión sobre

uno mismo. Para muchos, viajar es una experiencia inigualable en términos de aprendizaje y de aproximación a otras culturas pero, sin embargo, la mayoría de las veces no nos arriesgamos a hacer el mejor de los viajes que a su vez fomenta el desarrollo personal: el viaje introspectivo. Este proyecto propone un método para expresar y liberar las emociones, los sentimientos y los miedos a través de dos caminos que crean una conversación en la pieza final principal, que son la escritura y el lenguaje musical. La idea de introspección me llevó a querer observar la sociedad actual, que es una sociedad basada en la exterioridad, las apariencias y en como nos mostramos. A partir de esta reflexión, el proyecto ha querido fomentar el recurso de la escritura como forma de expresión y darle valor al significado real que, desde mi punto de vista, tiene la música. Para ello, se ha buscado información sobre visiones filosóficas de la introspección, como las de Binet y Wundt. También nos hemos planteado cómo la literatura y la escritura sirven de terapia personal gracias a la psicóloga M^a Teresa Orozco, entre otros profesionales. Hemos investigado sobre cuáles son los beneficios

y efectos que crea la música en nuestra mente y cómo el diseño nos afecta emocionalmente (Norman, D. 2003). Hemos complementado nuestra investigación con varias entrevistas cualitativas a personas que han colaborado en el proyecto. Algunas de las preguntas que abarca *Mil Maletas Desordenadas* son: ¿Cómo es la conversación que une las personas y sus emociones a través del lenguaje universal?, ¿tiene la música el poder suficiente para acercarse a nuestras emociones?, ¿qué pasaría si a partir de este proyecto las personas desarrollaran reflexión y sensibilidad? Gracias a este proyecto se acabará construyendo una plataforma para crear un baúl de emociones personal y un EP que guarde seis canciones. El proyecto pretende mostrar a las personas sin máscaras ni puntos suspensivos.

Palabras clave: *diseño emocional, música, sentimientos, introspección*

Noelia Saavedra Rama ***Pop Up Kitchen***

Este es un proyecto que busca solucionar un problema real: la integración de la mujer inmigrante con riesgo de exclusión social.

Para ello se ha investigado el estado actual de la mujer inmigrante, así como la historia de la vida de las mujeres en relación con el espacio. Se ha buscado un punto de inflexión entre el espacio privado y el espacio público de la mujer, y se ha encontrado un punto de conexión que une a todas las culturas en todos los momentos históricos que ha vivido la mujer mediante un espacio que histórica y culturalmente le ha sido destinado: la cocina. Por este motivo, el proyecto tiene el objetivo de convertir la cocina en una herramienta de integración social para la mujer. El objetivo de este proyecto es el de convertir la cocina en un espacio público, rompiendo así las limitaciones sociales actuales que han hecho de él un espacio cerrado y, muy a menudo, incomunicado del resto de espacios. Diseñando una cocina móvil lo más eficiente y polivalente posible, se busca fomentar de manera efímera espacios de interacción social. El mismo objeto de diseño se adapta a las diferentes necesidades de los usuarios, y puede convertirse en una cocina, una mesa para seis comensales o un tenderete del mercado, entre otros. En este caso, el objeto diseñado será un

objeto de comunicación entre culturas y, por lo tanto, será un objeto neutro, sin implicaciones culturales. Cada persona que lo utilice vestirá el objeto con su esencia, es decir, con sus enseres y sus telas, por ejemplo. La cocina y el comedor son lugares cargados de aquellas connotaciones que surgen en torno a la comida, y por eso es un lugar donde se entablan relaciones sociales. Con el tenderete del mercado también se pretende fomentar la entrada de la mujer al mercado laboral. El objetivo de este proyecto es fabricar un prototipo a escala real, que será confeccionado gracias a la ayuda de tres mujeres de diferentes culturas que interactuarán con cada escenario, con las diferentes telas y con los objetos que componen el objeto de diseño.

Palabras clave: *exclusión social, inmigración, espacio privado, espacio público, cocina, interacción social, herramienta multifuncional*

Anna Salvatella Martin
@yz.es

Los procesos de transformación socioeconómica que comporta la globalización han impactado directamente en las vidas de las

personas, especialmente en los jóvenes de la Generación Y y Z, que son los nacidos entre el año 1980 y el 2000. Este es un colectivo vulnerable que se encuentra en plena construcción de su futuro. La crisis económica iniciada en España en el 2008 acentuó estos procesos e incrementó la vulnerabilidad de estas dos generaciones. Por lo tanto, es previsible que la transición a la vida adulta de estos jóvenes se modifique y, en parte, se vea afectada por una mayor fragilidad. Durante el 2000 se consolidó el concepto de jóvenes en situación *Neet*, llamados *Nini* en España. Este concepto fue útil para detectar, dentro de este colectivo, jóvenes que no trabajaban ni estudiaban y que se hallaban en riesgo de exclusión social. El problema surge cuando estas cifras se amplían, se extrapolan y se dan a conocer unos resultados que poco tienen que ver con la realidad. Estos datos falseados son los que han dado popularidad a la expresión *Nini* y a todas las connotaciones negativas que implica si tenemos en cuenta que ha hecho fortuna en diferentes medios, canales de comunicación, artículos y programas. Mientras esta expresión se hace popular, se crean otras para referirse a este

colectivo de jóvenes. Son ejemplos de ello los términos “Generación Peter Pan” o “Generación Perdida”. Sin embargo, creo que en realidad la gran mayoría de estos jóvenes no están perdidos. Dentro de este mismo colectivo hay personas que, bajo las mismas circunstancias, se han hecho más fuertes e independientes, han decidido trabajar para ellos mismos o irse al extranjero a buscar un trabajo que cumpla sus expectativas. Muchos de ellos estudian, hacen varias actividades y trabajan a la vez. Estos son los que yo llamo la generación encontrada o la generación del progreso. En la colección que propongo, yo soy la representación de todo este colectivo de jóvenes y represento tanto a los que se encuentran en activo como los que no lo están, ya que ambos son englobados bajo la misma etiqueta: “Generación Perdida”. Aún así, en este proyecto hago especial énfasis en los jóvenes activos, que no son tan conocidos públicamente pero que representan el cambio y el progreso.

Palabras clave: black and white, *diseño, estigma, generación del cambio, moda, Y+Zgen*

Marta Sanchez Castañeda ***Our Faux pas***

Se sabe que, por naturaleza, el ser humano contemporáneo siempre ha tenido la inquietud de querer saber qué pasará, de conocer más sobre el tiempo que se aproxima. El saber “adónde vamos” ha sido una de nuestras grandes inquietudes, muy por encima de la de saber “de dónde venimos”. Como especie queremos saber lo que nos pasará, y esto es algo inherente a nuestra conciencia. Quizá lo queramos saber con una doble intención: la de cambiar el destino o la de abandonarnos a lo que estamos predestinados. Esta inquietud humana no solo se manifiesta a la hora de conocer los diferentes aspectos de un mismo individuo y de su vida, sino que también se manifiesta en la sociedad o en el mundo en general. La consolidación de la idea de futuro tal y como la conocemos ahora se da a finales del s. XIX. Hay que tener en cuenta que hace tiempo que la cultura se ha ocupado de este tema creando ficciones de todo tipo que han intentado construir un futuro verosímil. El éxito de películas míticas que han tocado este tema se debe al interés que suscita. Con el paso de los años,

hemos hallado múltiples formas de responder a nuestras preguntas. Ejemplos de ello son el hecho de observar y estudiar el cielo y las estrellas, la lectura de códigos y rituales de interpretación de los mayas, el tarot o la adivinación y la consulta diaria del horóscopo. Todas estas formas nos han ofrecido un conocimiento sobre nuestro futuro para poder evitar el fracaso y las desventuras, dándole un sentido positivo a la vida. Saber cuán efectivo o verídico es cualquiera de estos métodos es un hecho subjetivo. Pero algo que sí que es verídico es el presente, y mediante el análisis de la situación actual, y de su evolución hasta el momento, se puede hacer un estudio que permita conocer futuro. Este estudio sistemático propondría futuros posibles, probables y preferibles, que incluiría las visiones del mundo y de los mitos que subyacen en nuestra cultura. Aunque en los recientes estudios de futuro se cuestionen las formas de conocimiento, los estudios futuroológicos realizados por la generación anterior se centran en la previsión, que acabó convirtiéndose en la técnica utilizada por excelencia. El supuesto que subyace en la predicción es que el futuro se puede conocer

de forma general pero no de manera exacta. Es a partir de este momento que nace este proyecto, que se marca como objetivo principal hacer una interpretación del futuro en base a estudios científicos y futuroológicos. Dichos estudios crean futuros alternativos que convierten suposiciones básicas en problemáticas. Como dice Marcano: “Mediante el cuestionamiento del futuro, el análisis de problemáticas emergentes y los escenarios, lo que se pretende es salir del presente y crear la posibilidad de nuevos futuros” (Noris Marcano, 2016, en “*Estudios del futuro teorías y metodologías*”). Partiendo de los resultados de varios estudios, se han trazado los parámetros que han permitido desarrollar el proyecto en su totalidad. *Our Faux Pas* plantea las consecuencias en la sociedad del futuro de dichos resultados y presenta una solución a las diferentes necesidades y problemas que afectarán a la sociedad en un periodo de veinte a treinta años. **Palabras clave:** *diseño, diseño de moda, menswear, streetwear*

Marta Loreto Sánchez Guzmán *Dialéctica*

Este proyecto es la materialización de la hipótesis de que la moda no es excluyente y no se puede concebir de forma ajena a la filosofía. Esto también es el resultado de una inquietud por eliminar la perspectiva posmoderna de catalogar la moda como un arte menor, banal, nimio, pasajero y alejado de las vanguardias intelectuales. El objetivo de este proyecto es demostrar que la moda es algo mucho más profundo y complejo. La moda es un campo que necesita arduos conocimientos técnicos y teóricos, y siempre ha influenciado al ser humano y a la sociedad. Para poder cristalizar todo lo anterior, se ha elegido uno de los conceptos filosóficos más vastos e importantes de la humanidad: la dialéctica Hegeliana. Este concepto será utilizado para fundamentar el trabajo práctico e incluso también para reivindicarlo. Después de un análisis y un estudio en profundidad del concepto, se ha utilizado este conocimiento para llevar a cabo el núcleo del proyecto: el diseño y la confección de catorce prendas y cinco looks, todos ellos influenciados por el mismo

concepto. De esta forma las ideas sobre la dialéctica Hegeliana han determinado e influenciado todo el proceso, el diseño de prendas, la selección de los tejidos y las volumetrías, la elección de la paleta de color y los gráficos textiles. La contracción y la negación de las que habla Hegel en su proceso dialéctico se ven plasmadas simbólicamente en los contrastes estéticos que conviven en cada una de las prendas de esta colección. Estos contrastes se hacen evidentes en la tipología de las prendas, las nomenclaturas, las texturas y los colores. Usualmente las reglas de la moda descalifican las piezas contradictorias o simplemente no suelen ser usadas por esta razón de ser. Al introducir la contradicción en las prendas de esta colección se dará forma a una nueva prenda que, de manera simbólica, será la síntesis de la que habla Hegel por ser el resultado de un enfrentamiento previo.

Palabras clave: *diseño, filosofía, contracción-negación, estética, síntesis*

Estrella Serena Sánchez *Vínculos*

Este proyecto nace de la inquietud de crear un objeto de diseño

basado en el diseño universal y en la inclusión de los niños con parálisis cerebral. “*Vinculos*” es un proyecto que promueve la normalización y la inclusión dentro del ámbito educativo al juntar la Ludoteca Guitard con el Centro especial Esclat, dos centros que comparten espacio exterior. Esta normalización se efectuará mediante un juego de construcción que potenciará la psicomotricidad fina, la creatividad y el trabajo en equipo entre los niños. En estos espacios los niños podrán crear ambientes lúdicos y de trabajo aprovechando todas las ventajas que tiene un espacio al aire libre. Ejemplos de estas ventajas son la luz, las sombras y las diferentes texturas. El método de fabricación utilizado se está implantando en el barrio de les Corts gracias a un “*Ateneu*” de fabricación digital que utiliza máquinas 3D. El objetivo es crear una lógica ecosistémica de barrio donde se involucraría a niños de secundaria que fabricarían las piezas principales con talleres que se impartirían en el “*Ateneu*”.

Palabras clave: *diseño de interiores, diseño universal, educación, inclusión, niños, parálisis cerebral*

Cristina Serra Vallès

Lijn

El nombre del presente proyecto, *Lijn* o línea, delimita claramente su estilo y gira entorno a un referente artístico concreto: la obra de Piet Mondrian y, más detalladamente, el periodo artístico que va de los años veinte a los treinta. Es una época en la que el pintor realiza una de las series pictóricas más famosas y más conocidas de la historia del arte mediante cuadros basados en composiciones de color rojo, amarillo y azul. El proyecto se inspira en este periodo de la obra del artista y pretende transmitir una serie de elementos básicos que caracterizan al pintor, y al movimiento artístico que él mismo denominó neoplasticismo, a través de una colección de moda. La colección se compone de diez looks, y seis de ellos se inspiran claramente en la obra del autor. A pesar de ello, esta colección no pretende ser una representación exacta de sus obras ni pretende desarrollar los elementos conceptuales del artista. El pintor fue elegido por su estilo artístico, el cual iba acorde con la estética que buscaba este proyecto. Mi objetivo era confeccionar una colección con

formas geométricas, volúmenes planos, puros y estructurales. Se ha trabajado y se han introducido en la colección elementos como la línea, el color y el volumen plano. Al mismo tiempo también se han adaptado elementos propios del neoplasticismo y de la obra de Piet Mondrian. Para aplicar estos elementos se ha buscado un patronaje geométrico formado por superposiciones planas, que nos han permitido dar a las prendas cierto aspecto de volumen plano. Al mismo tiempo se han marcado los vivos en negro sobre blanco para reflejar la línea y la utilización de piezas de color primario. Se ha trabajado con un tejido de neopreno que permite aguantar estructuras geométricas extravagantes. Este tejido es puro, limpio y gracias a su gramaje nos permite sujetar las estructuras mencionadas sin perder el confort. Después de analizar la trayectoria del artista, el neoplasticismo y de utilizar los distintos referentes artísticos y del mundo de la moda, se ha perfeccionado la presente colección. La conclusión a la que se ha llegado es que la colección es capaz de transmitir y dar a conocer de manera clara el referente utilizado. Cualquier experto o conocedor del arte puede interpretar en

ella los elementos característicos de Mondrian, ya sea mediante la utilización de la línea o mediante los colores planos utilizados, como son el rojo, el azul y el amarillo. La utilización de los vivos en negro sobre blanco transmite la claridad de la línea como elemento clave de la pieza, que al mismo tiempo ayuda a la transmisión de la sensación de volúmenes planos y geométricos, así como la delimitación entre el color y el blanco. Tanto los patrones diseñados como el mínimo detalle de las prendas transmiten los objetivos de geometrización, estructura y volumen plano anteriormente planteados. A través de la superposición de las distintas prendas, se crea una perspectiva visual de pieza única, transmitiendo la sensación de que las prendas diseñadas forman parte de un cuadro.

Palabras clave: *diseño, diseño de moda, geometría, línea, plano, estructura*

Martina Solés Caldés

Phobos

¿Llegará Marte a ser un destino turístico más? Compañías espaciales de todo el mundo invierten millones de dólares cada día en conseguir que este sueño sea po-

sible. ¿Qué pasaría si sus futuros turistas tuvieran como interés principal viajar a Marte para conseguir ser populares en la red? Este proyecto nace en un contexto especulativo y pretende hacer una sátira de la obsesión por compartir nuestra vida en las redes sociales. También quiere satirizar nuestra constante necesidad de aprobación por parte de los demás, que en internet se camufla detrás de perfiles egocéntricos que muestran diversos estilos de vida de ensueño. Esta crítica se explica mediante uno de los mayores logros conseguidos por el ser humano: el hecho de ser una especie interplanetaria, capaz de viajar a Marte y de generar una red de turismo casi masivo. Con esta finalidad creamos *Phobos*, una agencia de viajes a Marte que propone masificar su turismo. Su público objetivo es la clase media, a la que tentará con una promesa: la de recuperar la inversión del viaje si consiguen ganar la competición. Ésta consiste en publicar en el *timeline* de los participantes el mayor número de fotografías y vídeos posible. Esto generará un gran volumen de audiencia, y los esos seguidores ayudarán a los participantes a ganar puntos mediante “likes”, “ratings” y visitas. Para recuperar

su inversión principal, los participantes deberán superar un mínimo de puntos, que está delimitado por los 240.000 puntos. Éstos serán equivalentes al precio del viaje en dólares. Una vez superado el mínimo, todos los puntos que se ganen se sumarán al dinero que se llevarán los participantes en el caso de ser los primeros en llegar a la cifra mínima. La fama de los participantes más populares se retroalimentará en *Phobos*. Solo los tres primeros serán visibles en la web, en la cual los espectadores podrán seguir su viaje y hacer que ganen puntos dándoles “likes” al ver sus vídeos en directo. En el momento en que los participantes dejen de estar en el pódium, su visibilidad *online* será nula, y entonces deberán luchar para recuperar su posición. Ya que este proyecto es una especulación sobre un futuro deshumanizado causado por la creciente obsesión por el uso de la tecnología, creemos que Marte llegará a ser un destino posible más y será visto como una oportunidad para expandirse rápidamente por las redes sociales.

Palabras clave: *audiovisual, diseño especulativo, diseño gráfico, Marte, processing, turismo, ux_ui*

Laura Subirats González
“Archivo digital personal de
Laura líquida. Cómo un archivo
digital personal puede devenir
un rito de paso hacia otro lugar”

Este es un proyecto en forma de archivo que funciona de distintas maneras. A través de un proceso de investigación y experimentación en su diseño, trata de plantear preguntas sobre la obsolescencia del presente. No solo consiste en un proceso personal basado en la documentación y el inventario de un conjunto de estímulos materiales que me han acompañado a lo largo de mis 22 años de vida, sino que también se basa en la destrucción de éste y, por tanto, en la asimilación de lo efímero y la importancia del acto de olvidar por encima del de recordar. Todo esto está relacionado con la teoría de la modernidad líquida de Zygmunt Bauman. Según esta teoría debemos tomar consciencia de los cambios constantes que se dan en nuestra sociedad. Esta consciencia debe ser mayor al encontrarnos en un paradigma digital, en el que nada perdura y que vive de una renovación constante. Este proyecto me lleva a preguntarme si después de este proceso autodestructivo

seré capaz de cerrar una etapa y si podrá devenir un ritual de paso hacia otro lugar, en el que pueda desprenderme de todo recuerdo material para empezar de nuevo. Otras preguntas que han surgido son saber si en el contexto socio-cultural contemporáneo los archivos siguen siendo funcionales y si la preservación de la cultura material se ha convertido en algo inútil.

Palabras clave: *archivo, diseño, investigación, objetos, obsoleto*

María Terrel Molina
Conocer es recordar

Este es un proyecto de moda que pretende reflexionar en torno al traje y su significado, analizando el ideal romántico de belleza femenino y su influencia en la indumentaria de la novia actual. La profunda investigación histórica realizada en torno al traje en el Romanticismo nos ha llevado a detectar que éste constituyó un amplio repertorio de signos diferenciales de género que subrayaron la disparidad entre los roles sexuales del hombre y la mujer. Esto comportó un dimorfismo sexual que a día de hoy permanece inalterable en la indumentaria de

una boda: el atuendo del hombre difiere completamente del de la mujer en forma, color, tejido y ornamentación. La función primordial del traje en nuestra sociedad es reflejar la identidad de quien lo viste, reforzando su ideología. Por ello, con el objetivo de vestir a una novia de forma absolutamente verdadera, esta colección desafía al tradicional sector nupcial con una propuesta que contribuye a reforzar la identidad de la mujer. Conceptualmente, se retrocederá hasta un momento de la historia en el que el traje de novia quedó estancado, procurando apropiarlo de las cualidades que tradicionalmente han colocado a la mujer por debajo de los hombres. A partir de este punto, y siguiendo la teoría del traje, se la revestirá según lo que se conoce como “la gran renuncia masculina a la decoración”. No obstante, el propósito de liberar al traje de novia tradicional de los estereotipos sexuales que lo constituyen, no llegará a su consecución final. La mujer actual aún desea vestirse según el ideal femenino del Romanticismo el día de su boda, aunque lo encarne solo en apariencia y un único día en su vida. Esta dicotomía deberá plasmarse también en la colección. Durante

el proceso de ejecución del proyecto, se ha huido del clásico vestido de novia para trabajar diferentes looks en varias prendas que están basados en la superposición de capas. Siguiendo el principio de que “menos es más”, y a través de un diseño minucioso, se ofrece a la novia una indumentaria con el valor añadido de la versatilidad. El traje de novia que propone este proyecto contempla infinitas combinaciones que representan a la mujer actual y a la novia tradicional, dos realidades contrapuestas que convergen como dos caras de una misma moneda. En definitiva, serán trajes de novia dinámicos pensados para la mujer milenial, que es un *target* exigente y camaleónico que busca la contemporaneidad.

Palabras clave: *diseño de moda, identidad, novia*

Natalia Tintó Bufí

Innat

Este es un proyecto que surge con el propósito de aportar diseño, volumetría y más funcionalidad al mundo de la moda. Moda y funcionalidad son conceptos que deberían ir siempre conectados, y esta es una idea que reforzaré

durante el desarrollo del proyecto. El problema de la sociedad consumista actual recae en el acto de gastar mucho sin tener la necesidad de hacerlo. Adquirimos ropa que casi no utilizamos y nos acabamos cansando de ella. Este cansancio normalmente se debe a la poca funcionalidad que se le atribuye a la ropa. ¿Y si esta pieza de ropa pudiera tener otra utilidad y no solo fuera un top? ¿Y si me lo pudiera poner de falda? Siguiendo este principio, compraríamos una sola pieza, gastaríamos menos y obtendríamos más resultados, ya que pagaríamos por un *look* y conseguiríamos dos. La principal premisa del proyecto es transportar la idea de los diseños modulares de la arquitectura y el mobiliario al mundo de la moda. Mediante el estudio de la arquitectura modular como principal referente, se han extraído las tres características más importantes del proyecto: añadir, extraer y transformar. Estos tres aspectos, que representan como el usuario interactúa con su vivienda, se aplicarán a la manera con la que el usuario interactúa con su propia ropa, adaptándola así a sus necesidades.

Palabras clave: *funcionalidad, interacción, modular*

Berta Tuset Vilaró ***Mi barrio bonito***

Este es un proyecto de identidad territorial y consiste en un paseo por algunas de las vidas de los habitantes de Can Baró, un barrio barcelonés situado al pie de la montaña del Turó de Rovira. Actualmente el barrio sufre un aumento inasumible de las rentas de las viviendas, la presión de la especulación inmobiliaria y una llegada masiva de turistas. Mi propuesta es hacer una exposición que recopile fotografías hechas por los vecinos en un taller de carácter colectivo. Éstos relatarán desde el punto de vista personal y emocional sus propias vidas, de las que se darán algunas pinceladas. Estas fotografías serán una mirada incondicional a las raíces de este barrio, a su tierra y a una gente que reivindica el territorio en el que viven y que se niega a que éste se convierta en un no lugar.

Palabras clave: *diseño crítico, diseño gráfico, diseño participativo, fotografía*



Berta Tuset Vilaró
Mi barrio bonito

Sofia Vacas
Éxtasis Divino

Este proyecto quiere promover una reflexión que haga transparente aquello que no lo es: la hipocresía. El objetivo es hacer una crítica a la Iglesia y a aquellos que nos envían al infierno siendo ellos los pecadores. Queremos criticar a aquellos que nos inculcan su moralidad, que a veces es doble, aunque muchas veces ésta sea cuestionable. Figuras como Margaret Farley, Krysztof Charamsa, las *American Nuns* y las asociaciones *Women's Ordination Worldwide* y *ARCWP* (Asociación de Mujeres Sacerdote Católico Romanas) son pioneras en desafiar a la Iglesia desde sus puestos eclesiásticos. Ellas son las fuentes de inspiración y los referentes de este proyecto. *Éxtasis Divino* trata temas sociales que no son aceptados por la Iglesia vinculando la sexualidad y la religión católica. Para llegar a la formalización de las piezas, seleccioné una serie de símbolos, tanto religiosos como sexuales, que se complementarán para definir los temas de este proyecto. El primero es la afirmación de que el sexo dentro de la religión existe. El segundo gira entorno al aborto, la inmoralidad

sexual, el género y la mujer como temas principales, que serán representados cada uno mediante un objeto distinto. Estos objetos llevarán diferentes nombres: *Fruta Prohibida* es transparente, fálico y representa el aborto; *Corpus Domini* quiere destapar los abusos de la Iglesia; *Agua Bendita* ofrece placer para todos los géneros; y *Santa Sumisión* ata a la Iglesia con cuerdas de *bondage*. El proyecto trabaja con frases que no dejarán indiferente y con los rostros de aquellos que dicen comunicarnos con Dios: los sacerdotes. Si abrimos la Biblia, veremos los casos en los que se basa este proyecto. ¿Qué pasa cuando la sexualidad y la religión se unen? ¿Qué pasa cuando descubrimos que los mayores pecados son los cometidos por los regidores de la moral en nuestra cultura, es decir, los sacerdotes? ¿Dónde están los límites entre la moralidad y la justicia? ¿Llegará el momento en que la sociedad haga algo para solucionar esta situación?

Palabras clave: *Iglesia, hipocresía, sexualidad, sociedad, packaging, carteles, diseño gráfico*



Pujades 118 · Barcelona 08005
www.bau.cat · info@bau.cat
www.gredits.org · gredits@bau.cat