

# **CUADERNOS BAU 07**

**Catálogo de memorias de los  
Trabajos de Fin de Grado  
Grado en Diseño curso 2017-2018**



**BAU, CENTRE  
UNIVERSITARI  
DE DISSENY  
DE BARCELONA**

CENTRE ADSCRIT A LA



UNIVERSITAT DE VIC  
UNIVERSITAT CENTRAL  
DE CATALUNYA



**CUADERNOS BAU / 07**

## BAU EDICIONS

### **Colección Cuadernos BAU**

*Coordinación:*

Teresa Martínez Figuerola



**Con la colaboración de GREDITS**

[www.gredits.org](http://www.gredits.org)

1ª Edición.

Cantidad de ejemplares 150

Barcelona, España.

Mayo 2019

*Datos para catalogación*

Cuadernos BAU / 07

Catálogo de memorias de los Trabajos de Fin de

Grado. Grado en Diseño, curso 2017 - 2018

ISSN (Ed. Impresa): 2385-3727

ISSN (Ed. Digital): 2385-3735

Depósito Legal: B 16370-2014

*Impresión:*

9.disseny

*Maquetación:*

Best Boy

*Tipografías utilizadas*

Camptom

Arno Pro

Derechos de la publicación:

BAU, Centro Universitario de Diseño

Derechos de los textos:

Todos los autores

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



BAU CENTRE  
UNIVERSITARI  
DE DISSENY  
DE BARCELONA



BAU  
Edicions  
INVESTIGACION  
Y TRANSFERENCIA  
DE CONOCIMIENTO

**CUADERNOS BAU / 07**

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

**Grado en Diseño  
Curso 2017 - 2018**



# ÍNDICE

- 009-010    Introducción
- 013-020    Relación de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2017-18  
*Ordenados alfabéticamente por autor*
- 021-028    Relación de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2017-18  
*Ordenados alfabéticamente por tutor*
- 029-030    Composición de los tribunales formados para la evaluación de los TFGs presentados en cada uno de los itinerarios
- 031-032    Breve descripción de los ámbitos de interés
- 033-043    Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y calificados con matrícula de honor durante el curso académico 2017-18  
*Ordenados alfabéticamente por autor*
- 045-084    Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2017-18, ordenados alfabéticamente y por ámbito de interés: *Diseño crítico y especulativo*
- 085-100    Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2017-18, ordenados alfabéticamente y por ámbito de interés: *Diseño, innovación y mercado*
- 101-114    Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2017-18, ordenados alfabéticamente y por ámbito de interés: *Diseño experimental*
- 115-137    Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2017-18, ordenados alfabéticamente y por ámbito de interés: *Diseño y Transformación Social*
- 139-157    Visualización de datos sobre los Trabajos Fin de Grado del curso académico 2017-18



## Introducción

Esta compilación de Trabajos Finales del Grado en Diseño es la materialización académica de muchos esfuerzos, ilusiones, dudas y apuestas comunes. En un contexto tan complejo como el que nos rodea, es un reto constante para toda la comunidad BAU revisar lo que significa hoy en día el Diseño. Lo que nos había sido útil durante décadas se está redefiniendo ofreciéndonos cada vez más nuevos horizontes de trabajo e investigación.

09

Si el diseño está evolucionando también debe hacerlo la pedagogía en diseño. Día a día, revisamos nuestras prácticas en el aula y su relación con lo social, aprendemos de nuestra experimentación material y nos arriesgamos a imaginar futuros que nos permitan cuestionar el presente.

Todos los proyectos han estado acompañados por un equipo de tutores y asesores de implicación académica y profesional en torno al arte, el diseño y la cultura que han ido abriendo posibilidades y campos de actuación. Además, todos los proyectos han sido validados y valorados por tribunales externos procedentes del mundo profesional y académico que han demostrado gran sensibilidad y respeto en el momento de dar valor (evaluar) a las propuestas, no solo desde el punto de vista proyectual, sino experimental y de procesos, así como por su nivel de profundidad en la investigación y su apuesta comunicativa.

Este año, hemos propuesto una primera prueba de clasificación de proyectos según cuatro grandes grupos que hemos ido trabajando estratégicamente durante los últimos años con el equipo docente e investigador del centro, tanto a nivel de grado como a nivel de investigación. Nuestra primera cartografía ha dibujado proyectos que podemos considerar de diseño crítico o especulativo, diseño, innovación y mercado,

diseño experimental y diseño y transformación social. Esperamos que este primer dibujo nos ayude a entender y reflexionar sobre qué campos de trabajo y metodología estamos operando para así poder comprender mejor nuestra realidad profesional, investigadora y educativa.

Esta pequeña muestra presenta las apuestas de 120 estudiantes que finalizan sus estudios explorando los límites del diseño y su posicionamiento ético, político y estético. Tentativas que dialogan con ámbitos de interés contemporáneos y que nos ayudan a entender la pertinencia de muchas inquietudes y preguntas respecto al rol del/la diseñador/a contemporáneo.

# GRADO EN DISEÑO



**Relación de los Trabajos de Fin de Grado defendidos  
por los estudiantes de Grado en Diseño  
y aprobados durante el curso académico 2017-18**

*Ordenados alfabéticamente por autor*

**Anton Albitskiy**

A-ANTE-BAJO

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Marc Aleixandri**

NOSOTRES

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Mireia Almonacid**

S/HE (3)

*Moda*

Tutor: Fran Casado

**Andrea Álvarez**

IMPLANT- I'M PLANT

*Interiores*

Tutora: Mariona Benedito

**Janira Arco**

CLOWN TYPE

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Gerard Arias**

LESS HUMAN MORE HUMAN

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Miguel Ascanio**

CUERPOS FRÁGILES

*Interiores / Moda*

Tutores: Pierino Dal Pozzo, Israel Frutos

**Ariadna Bailly**

AMAZIGH

*Interiores*

Tutora: Mariona Benedito

**Paula Barrios**

BACANAL

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Cristina Batlle**

DOBLE E INVISIBLE

*Audiovisual*

Tutora: Cecília Górriz

**Judith Beltran**

"ALLÒ BONIC EN MI"

*Gráfico*

Tutor: David Torrents

**Gina Berenguer**

FELIZ BENIDORM

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Jorgina Betorz**

"YO"

*Interiores*

Tutor: Pierino Dal Pozzo

**Inés Bigas**

UNA PROPUESTA DE DISEÑO

PARAMÉTRICO

*Interiores*

Tutor: Pau Vidal

**Eva Bono**

PARACOSMOS

*Audiovisual*

Tutora: Cecília Górriz

**Mónica Bravo**

MUNU

*Moda*

Tutor: Fran Casado

**Alicia Calpe**

CONVIURE

*Interiores*

Tutor: Pierino Dal Pozzo

**Clàudia Campmany**

LA BÒBILA, DE PARE A FILLES

*Interiores*

Tutora: Mariona Benedito

**Alba Capell**LAS FUNCIONES INVISIBLES DE  
LOS OBJETOS*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Laura Carbonell**A STUDY OF PERSPECTIVE:  
THE FORESHORTENING*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**David Carnerero**

¿QUÉ HAGO AQUÍ?

*Gráfico*

Tutora: Mònica Mestanza

**Irina Castellví**

SHAPE

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Jordi Clotet**

EL MUEBLE ROSA DEL SALÓN

*Gráfico*

Tutora: Mònica Mestanza

**Arnau Coll**REPRESENTAR LO REPRESENTADO,  
REPRESENTAR LO RE-PENSADO,  
RE-PENSAR LO REPRESENTADO*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Marc Congost**

A TRAVÉS DE MIS OJOS

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Laia Contreras**BLOQUE TROC. UNA APROXIMACIÓN  
AL BLOCKCHAIN*Gráfico*

Tutor: David Torrents

**Adrián Correa**

CUERPOS FRÁGILES

*Interiores / Moda*

Tutores: Pierino Dal Pozzo, Israel Frutos

**Noelia Cribillés**TRANSITANDO: GÉNERO, DIVERSIDAD  
Y POST-BINARISMO*Gráfico*

Tutora: Mònica Mestanza

**Imanol Cruz**

DISMISS

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Cristina Dapia**

EL PRECIO DE NUESTRA SEGURIDAD

*Interiores*

Tutor: Pau Vidal

**Miquel Darder**

MILESTONE TO NOWHERE

*Audiovisual*

Tutora: Cecília Górriz

**Paula de Álvaro**

SIN TÍTULO-01.JPG

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Maria Diego**

IDEM

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Aurea Dominguez**

LE TEMPS QU'IL FAISAIT LE 14 MARS

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Sergi Doñate**

GHOST BEHIND THE SCREEN

*Gráfico*

Tutor: Joan Achón

**Miguel Escot**

CONTRA MAREA

*Interiores*

Tutora: Mariona Benedito

**Carlos A. Espinoza**

SMART CITY - UNA VISIÓN CRÍTICA

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Sara Esquerra**

DESHABITAT

*Gráfico*

Tutor: David Torrents

**Raquel Estebanell**

MI PIEL

*Moda*

Tutor: Israel Frutos

**Iona Fexas**

TOT\_X\_TU

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Laura Fisas**

DEIXAR BROTRAR EL VERD

*Interiores*

Tutor: Pau Vidal

**Sandra-Ly Flor**

SE AVECINA

*Gráfico*

Tutor: David Torrents

**Sergi Flores**

UNNATURALNATURES.TUMBLR.COM

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Martí Font**

DEPTH

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Paula Fortuny**

OBLIDADES

*Gráfico*

Tutor: David Torrents

**Alan Garcia**

LA HABITACIÓN

*Interiores*

Tutor: Pierino Dal Pozzo

**Iris García**

ARRÓPAME

*Gráfico*

Tutor: Joan Achón

**Laura Garcia**

"YO"

*Interiores*

Tutor: Pierino Dal Pozzo

**Raquel García**  
EATING FAST TODAY  
*Gráfico*  
Tutor: Raúl Goñi

**Albert Gavaldà**  
STUTEM  
*Audiovisual*  
Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon

**Miriam Gil**  
HUELLAS  
*Gráfico*  
Tutor: Joan Achón

**Oriol Gil**  
RE-CONSTRUIR  
*Gráfico*  
Tutora: Mònica Mestanza

**Jordi Giménez**  
UNHEIMLICH  
*Gráfico*  
Tutor: Raúl Goñi

**Marina Gomila**  
FILANT L'ARTESANIA - RE-DISSENY  
DE LA PLAÇA DE SA MORA  
*Interiores*  
Tutor: Pau Vidal

**Maria Goretti**  
SELF-ID  
*Moda*  
Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Mireia Grados**  
CÁPSULA DE APRENDIZAJE  
*Interiores*  
Tutor: Pau Vidal

**Paula Guallar**  
BLOC A BLOCK  
*Gráfico*  
Tutor: David Torrents

**Kevin Horcajo**  
MADA  
*Interiores*  
Tutor: Pau Vidal

**Yating Hu**  
LOS HÍBRIDOS  
*Gráfico*  
Tutora: Mònica Mestanza

**Alba Ibarz**  
PIELES DE HIERRO  
*Interiores*  
Tutor: Pau Vidal

**Guillem Irazo**  
QHATIR  
*Audiovisual*  
Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon

**Jorge Jiménez**  
MCBA. FUERA DEL CUBO BLANCO  
*Interiores*  
Tutor: Pau Vidal

**Georgina Labara**  
SEE ME THROUGH  
*Moda*  
Tutor: Fran Casado

**Carla Leiva**  
HÁBITAT SHORTFILM  
*Audiovisual*  
Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon

**Toni Llargués**

BON DIA, QUIN TEMPS FA?

*Gráfico*

Tutora: Mònica Mestanza

**Sara López**

ZIP

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Georgina Madi**

LEVIATHAN / FUTURE POLITICS

*Moda*

Tutor: Fran Casado

**Mireia Mañé**CELIAPP - L'APLICACIÓ QUE T'AJUDA  
A APRENDRE SOBRE LA CELIAQUÍA*Audiovisual*

Tutora: Cecília Górriz

**Yumi Martí**

HABITAR A L'HÀBITAT

*Interiores*

Tutor: Pierino Dal Pozzo

**Lara Mateos**

ORBITANT

*Interiores*

Tutora: Mariona Benedito

**Alba Medinyà**

INDRETS

*Gráfico*

Tutor: Joan Achón

**Laura Mestre**

SOS, SOCIETY OF STRESS

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Júlia Millet**

EL ARTE DE EQUIVOCARSE

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Martí Mora**

AUTOVIVÈNCIA

*Gráfico*

Tutor: Joan Achón

**Alba Morote**

BLOSSOM

*Gráfico*

Tutor: David Torrents

**Irene Murgui**CLASSICS ON STREAMING:  
REINVENTANDO NUEVOS FORMATOS  
PARA EL CINE CLÁSICO*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Anais Muriel**

AROMAZAMORA

*Gráfico*

Tutor: David Torrents

**Marta Olivares**

ALLÀ BAIX

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Anna Parcet**

LA INTIMITAT COM A EXPERIÈNCIA

*Gráfico*

Tutora: Mònica Mestanza

**Albert Perez**

ACT LIKE A MAN

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Enric Pérez**

EMOTIPUS

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Sergio Pérez**

RES ODIOSA

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Silvia Pérez**SPCTRM\_Ó3: CREACIÓN DE UNA  
SOCIEDAD POSTGÉNERO*Gráfico*

Tutor: Joan Achón

**Carina Pfister**

ZEITGEIST

*Moda*

Tutor: Fran Casado

**Jordi Pol**

AL\_GENERATOR

*Gráfico*

Tutor: Joan Achón

**Pablo Porras**

SOAKER

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Javier Pueyo**

REST.ART

*Audiovisual*

Tutor: Josep M Marimon

**Cèlia Pujol**

ELS PUNTS SOBRE LES IS.

*Audiovisual*

Tutora: Cecília Górriz

**Meritxell Pujol**

MOCTOVITY

*Interiores*

Tutora: Mariona Benedito

**Mateu Rabell**

FILMAR AMB ÀNIMA

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Gemma Reverter**

+FÀCIL

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Laura Ribera**

R16H7 OR WRONÓ

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Tomás Riera**@KIKEGMEY: UNA REFLEXIÓN  
CRÍTICA SOBRE LA VERDAD EN  
REDES SOCIALES*Audiovisual*

Tutora: Cecília Górriz

**Marta Roig**

BOOTLEG

*Moda*

Tutor: Fran Casado

**Silvia Rubio**

SUJETO COLECTIVO

*Moda*

Tutor: Fran Casado

**Patricia Ruiz**

ECOACTIVA

*Interiores*

Tutor: Pierino Dal Pozzo

**Claudia K. Schreiber**

PARACOSMOS

*Audiovisual*

Tutora: Cecilia Górriz

**Aitor Sendino**

MANIFIESTO BIG DATA

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Joana Serrat**

LA PESTA

*Moda*

Tutor: Fran Casado

**Elena Sierra**

HÁBITAT SHORTFILM

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimon**Laura Simón**

BORN DIGITAL

*Gráfico*

Tutor: Joan Achón

**Mireia Solà**

MICROSISTEMA

*Interiores*

Tutor: Pierino Dal Pozzo

**Julia Soler**

INTROSPECCIÓN

*Gráfico*

Tutor: David Torrents

**Giorgia Tayot**

SIMPOSIUM DOMINAE

*Moda*

Tutor: Fran Casado

**Héctor Tre**

OBJECTS FOR THE BODY

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Alena Tur**

PACK UP

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Inés Tur**

QUEIXA'T

*Interiores*

Tutora: Mariona Benedito

**Paula Vazquez**

TEMPLE, RADICAL ENTRETAINMENT

*Gráfico*

Tutor: Raúl Goñi

**Clara Vidal**

ENTIENDE Y APRENDE

*Gráfico*

Tutor: Joan Achón

**Sandra Vizquete**

MACRO BÁSICS

*Moda*

Tutores: Fran Casado, Israel Frutos

**Enrique Zancajo**

VISUAL E-FAKES: REALIDAD

GENERADA POR ORDENADOR

*Audiovisual*Tutor: Josep M<sup>a</sup> Marimo

**Relación de los Trabajos de Fin de Grado defendidos  
por los estudiantes de Grado en Diseño  
y aprobados durante el curso académico 2017-18**

*Ordenados alfabéticamente por tutor*

**JOAN ACHON**  
**ITINERARIO DE GRÁFICO**

Sergi Doñate  
 GHOST BEHIND THE SCREEN

Iris García  
 ARRÓPAME

Miriam Gil  
 HUELLAS

Alba Medinyà  
 INDRETS

Martí Mora  
 AUTOVIVÈNCIA

Silvia Pérez  
 SPCTRM\_Ó3: CREACIÓN DE UNA  
 SOCIEDAD POSTGÉNERO

Jordi Pol  
 AL\_GENERATOR

Laura Simón  
 BORN DIGITAL

Clara Vidal  
 ENTIENDE Y APRENDE

**MARIONA BENEDITO**  
**ITINERARIO DE INTERIORES**

Andrea Álvarez  
 IMPLANT- I'M PLANT

Ariadna Bailly  
 AMAZIGH

Clàudia Campmany  
 LA BÒBILA, DE PARE A FILLES

Miguel Escot  
 CONTRA MAREA

Lara Mateos  
 ORBITANT

Meritxell Pujol  
 MOCTOVITY

Inés Tur  
 QUEIXA'T

**FRAN CASADO**  
**ITINERARIO DE MODA**

Mireia Almonacid  
S/HE (3)

Mónica Bravo  
MUNU

Georgina Labara  
SEE ME THROUGH

Georgina Madi  
LEVIATHAN / FUTURE POLITICS

Carina Pfister  
ZEITGEIST

Marta Roig  
BOOTLEG

Silvia Rubio  
SUJETO COLECTIVO

Joana Serrat  
LA PESTA

Giorgia Tayot  
SIMPOSIUM DOMINAE

**FRAN CASADO**  
**ISRAEL FRUTOS**  
**ITINERARIO DE MODA**

Marc Aleixandri  
NOSOTRES

Gina Berenguer  
FELIZ BENIDORM

Laura Carbonell  
A STUDY OF PERSPECTIVE:  
THE FORESHORTENING

Irina Castellví  
SHAPE

Imanol Cruz  
DISMISS

Maria Diego  
IDEM

Aurea Dominguez  
LE TEMPS QU'IL FAISAIT LE 14 MARS

Maria Goretti  
SELF-ID

Sara López  
ZIP

Pablo Porras  
SOAKER

Héctor Tre  
OBJECTS FOR THE BODY

Laura Ribera  
R16H7 OR WRON6

Alena Tur  
PACK UP

Sandra Vizueté  
MACRO BÀSICS

23

**PIERINO DAL POZZO**  
**ITINERARIO DE INTERIORES**

Miguel Ascanio  
CUERPOS FRÁGILES

Jorgina Betorz  
"YO"

Alicia Calpe  
CONVIURE

Alan Garcia  
LA HABITACIÓN

Laura Garcia  
"YO"

Yumi Martí  
HABITAR A L'HÀBITAT

Patricia Ruiz  
ECOACTIVA

Mireia Solà  
MICROSISTEMA

**ISRAEL FRUTOS**  
**ITINERARIO DE MODA**

Adrián Correa  
CUERPOS FRÁGILES

Raquel Estebanell  
MI PIEL

**CECILIA GORRIZ**  
**ITINERARIO DE AUDIOVISUAL**

Cristina Batlle  
DOBLE E INVISIBLE

Eva Bono  
PARACOSMOS

Miquel Darder  
MILESTONE TO NOWHERE

Mireia Mañé  
CELIAPP - L'APLICACIÓ QUE T'AJUDA  
A APRENDRE SOBRE LA CELIAQUÍA

Cèlia Pujol  
ELS PUNTS SOBRE LES IS

Tomás Riera  
@KIKEGMEY: UNA REFLEXIÓN  
CRÍTICA SOBRE LA VERDAD EN  
REDES SOCIALES

Claudia K. Schreiber  
PARACOSMOS

**RAÚL GOÑI**  
**ITINERARIO DE GRÁFICO**

Janira Arco  
CLOWN TYPE

Paula Barrios  
BACANAL

Alba Capell  
LAS FUNCIONES INVISIBLES DE  
LOS OBJETOS

Marc Congost  
A TRAVÉS DE MIS OJOS

Paula de Álvaro  
SIN TÍTULO-01.JPG

Raquel García  
EATING FAST TODAY

Jordi Giménez  
UNHEIMLICH

Laura Mestre  
SOS, SOCIETY OF STRESS

Júlia Millet  
EL ARTE DE EQUIVOCARSE

Albert Perez  
ACT LIKE A MAN

Enric Pérez  
EMOTIPUS

Sergio Pérez  
RES ODIOSA

Aitor Sendino  
MANIFIESTO BIG DATA

Paula Vazquez  
TEMPLE, RADICAL ENTRETAINMENT

**JOSEP M<sup>a</sup> MARIMON**  
**ITINERARIO DE AUDIOVISUAL**Anton Albitskiy  
A-ANTE-BAJOGerard Arias  
LESS HUMAN MORE HUMANArnau Coll  
REPRESENTAR LO REPRESENTADO,  
REPRESENTAR LO RE-PENSADO,  
RE-PENSAR LO REPRESENTADOCarlos A. Espinoza  
SMART CITY - UNA VISIÓN CRÍTICAIona Fexas  
TOT\_X\_TUSergi Flores  
UNNATURALNATURES.TUMBLR.COMMartí Font  
DEPTHAlbert Gavaldà  
STUTEMGuillem Iranzo  
QHATIRCarla Leiva  
HÁBITAT SHORTFILMIrene Murgui  
CLASSICS ON STREAMING:  
REINVENTANDO NUEVOS FORMATOS  
PARA EL CINE CLÁSICOMarta Olivares  
ALLÀ BAIXJavier Pueyo  
REST.ARTMateu Rabell  
FILMAR AMB ÀNIMAGemma Reverter  
+FÀCILElena Sierra  
HÁBITAT SHORTFILMEnrique Zancajo  
VISUAL E-FAKES: REALIDAD  
GENERADA POR ORDENADOR

**MÒNICA MESTANZA**  
**ITINERARIO DE GRÁFICO**

David Carnerero  
¿QUÉ HAGO AQUÍ?

Jordi Clotet  
EL MUEBLE ROSA DEL SALÓN

Noelia Cribillés  
TRANSITANDO: GÉNERO, DIVERSIDAD  
Y POST-BINARISMO

Oriol Gil  
RE-CONSTRUIR

Yating Hu  
LOS HÍBRIDOS

Toni Llargués  
BON DIA, QUIN TEMPS FA?

Anna Parcet  
LA INTIMITAT COM A EXPERIÈNCIA

**DAVID TORRENTS**  
**ITINERARIO DE GRÁFICO**

Judith Beltran  
“ALLÒ BONIC EN MI”

Laia Contreras  
BLOQUE TROC. UNA APROXIMACIÓ  
AL BLOCKCHAIN

Sara Esquerra  
DESHABITAT

Sandra-Ly Flor  
SE AVECINA

Paula Fortuny  
OBLIDADES

Paula Guallar  
BLOC A BLOCK

Alba Morote  
BLOSSOM

Anais Muriel  
AROMAZAMORA

Julia Soler  
INTROSPECCIÓN

**PAU VIDAL**  
**ITINERARIO DE INTERIORES**

Inés Bigas  
UNA PROPUESTA DE DISEÑO  
PARAMÉTRICO

Cristina Dapia  
EL PRECIO DE NUESTRA SEGURIDAD

28

Laura Fisas  
DEIXAR BROSTAR EL VERD

Marina Gomila  
FILANT L'ARTESANIA - RE-DISSENY  
DE LA PLAÇA DE SA MORA

Mireia Grados  
CÁPSULA DE APRENDIZAJE

Kevin Horcajo  
MADA

Alba Ibarz  
PIELES DE HIERRO

Jorge Jiménez  
MCBA. FUERA DEL CUBO BLANCO

**Composición de los tribunales formados para la evaluación de los  
TFGs presentados en cada uno de los itinerarios.**

*Tribunal 1***Interiores**

Ramon Rispoli, Blanca Pujals,  
Mireia Luzarraga

*Tribunal 2***Gráfico**

Carla Boserman, Sergio Ibañez,  
Isabel Sanchez

*Tribunal 3***Interiores**

Joan Maroto, Anne Bugugnani,  
Alejandro Miuño

*Tribunal 4***Audiovisual**

Rebeca Mutell, Genís Rigol,  
Ferran Molinas

*Tribunal 5***Gráfico**

Mara Martínez, Aleix Artigal,  
Luis Eslava

*Tribunal 6***Moda**

Lúa Coderch, Jorge Torrente  
(Adjto. Dirección de Diseño  
Stradivarius), Quim Barriach

*Tribunal 7***Gráfico**

Mariona Genís, Rocío Hidalgo,  
Oscar Guayabero

*Tribunal 8***Interiores**

Nataly Dal Pozzo, Estel Ortega,  
Kike Macía

*Tribunal 9***Moda**

Claudio Marzà, Ana Tichy,  
Guillem Rodríguez

*Tribunal 10***Gráfico**

M<sup>a</sup> Àngels Fortea, Francesc Plà,  
Javier Aristu

*Tribunal 11***Audiovisual**

Josian Llorente, Víctor Barberan,  
Mireia Feliu

*Tribunal 12***Moda**

Carla Boserman, Yolanda  
Montero (Rble. Tendencias  
Stradivarius), Lurdes Bergada

*Tribunal 13***Gráfico**

Pau de Riba, Pau Garcia, Ana Mir

*Tribunal 14***Audiovisual**

Jaron Rowan, Fran Pinel,  
Mireia Feliu

## **Breve descripción de los ámbitos de interés**

### ■ **Diseño crítico y especulativo**

El diseño crítico tiene como objetivo formular y lanzar preguntas desde la materialidad de proyectos de diseño. Es un lugar para imaginar y crear mundos y respuestas posibles a las crisis que afectan nuestra realidad cotidiana. Valiéndose de la ficción, la performatividad, la especulación y el humor, el diseño crítico y especulativo es capaz de hibridar la investigación y la práctica, el futuro con el presente, la crítica con lo propositivo. Parte de la premisa que el mundo en el que vivimos puede ser diferente, y el diseño es buen lugar para instigar e imaginar la transición a otros mundos posibles.

### ■ **Diseño, innovación y mercado**

El diseño comercial busca ofrecer soluciones a problemas o encargos concretos. Para ello ha de ser capaz de entender de forma precisa y creativa el contexto en el que opera, las necesidades sociales y las repercusiones que tendrá su práctica. De esta forma la investigación en diseño buscará tanto fomentar la innovación entendida como el desarrollo de nuevos prototipos, soluciones y estéticas como la búsqueda de nuevas formas de diálogo y evaluación de los proyectos de diseño. El diseño comercial deberá de hacerse cargo de sus posibles usos y repercusiones, al igual que entender el tipo de sociedad que sostiene o busca cambiar.

### ■ **Diseño experimental**

El diseño experimental se presenta como una conversación abierta con las formas más estandarizadas de entender el propio diseño, con las herramientas y las tecnologías con las que trabaja, con las estéticas hegemónicas y las nuevas formas de entender y sentir el diseño. Explora su dimensión política y sobre todo material, sus conexiones con el arte, la política o el activismo. Arriesgando formalizaciones inauditas y preguntas difíciles de responder, pone a prueba las disciplinas tradicionales del diseño para fomentar la interdisciplinariedad y las prácticas heterogéneas.

### ■ **Diseño y transformación social**

El diseño que busca la transformación social es aquel que pretende cambiar relaciones de poder, cuestionar los mercados y estructuras económicas, poner en crisis la figura tradicional del diseñador/a y vincular la práctica del diseño a las preocupaciones sociales. Así esta sensibilidad promueve formas de diseño colaborativo y participativo, interpela a comunidades heterogéneas y pone en crisis la figura del experto, se preocupa por la vida social de los objetos de diseño y por los sistemas de valor en que se insertan y reproducen. Exploran formas diferentes de pedagogía y de creación, buscando fomentar el diálogo y la mejora de las condiciones de vida de las personas.

**Resúmenes de los Trabajos de Fin de Grado defendidos por los  
estudiantes de Grado en Diseño y calificados con matrícula de  
honor durante el curso académico 2017-18**

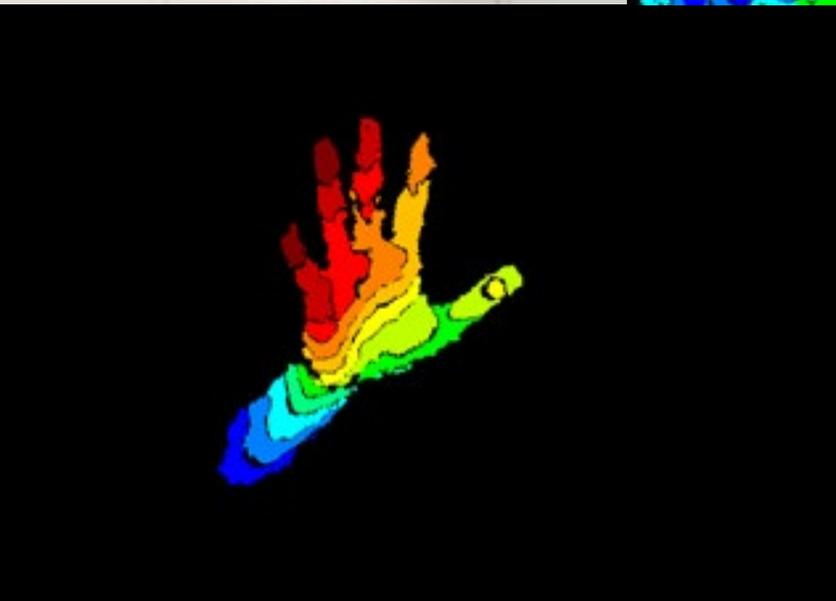
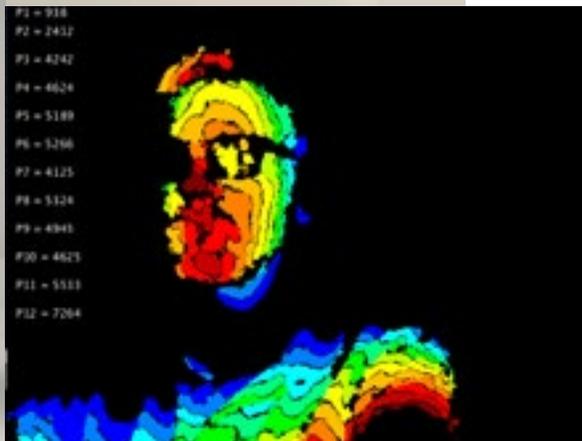
*Ordenados alfabéticamente por autor*

## Martí Font

### DEPTH | Itinerario audiovisual

Las formas en que los diseñadores y diseñadoras trabajan y desarrollan sus proyectos son posiblemente tan diversas como profesionales de la disciplina hay. Sin embargo, aunque pueda parecer paradójico, las herramientas utilizadas actualmente para la ejecución de proyectos son aparentemente mucho más limitadas y estandarizadas. El hecho de pasar de trabajar mediante las herramientas manuales a trabajar utilizando herramientas digitales ha afectado por completo, tanto positivamente como negativamente, el trabajo del diseñador. Si por un lado el dominio de las herramientas manuales requiere una curva de aprendizaje bastante larga, las herramientas digitales actuales permiten ser aprendidas con más facilidad, y por tanto pueden ser utilizadas por un número mucho más grande de usuarios. Entiendo también que la estandarización de las herramientas digitales de diseño ha conllevado también una estandarización y una homogeneización de los resultados. Como diseñador contemplo este nuevo paradigma e identifico las herramientas estandarizadas como el foco de una crisis creativa. Por este motivo me planteo posibles alternativas a las herramientas estandarizadas que considero limitantes y propongo la experimentación con las herramientas como una buena manera de innovar en el terreno del diseño. La apropiación y subversión de herramientas no propias del diseño, la creación de nuevas herramientas que se ajusten a las necesidades de cada proyecto y la recuperación de herramientas más tradicionales y analógicas, son algunas de las posibles opciones que me planteo como alternativa a los grandes paquetes de herramientas informáticas. Depth es una herramienta de código abierto que plantea una nueva manera de abordar los procesos del diseño y difumina los límites entre el terreno analógico o manual y el terreno digital. Depth ha sido pensada para asistir de manera digital la creación manual o artesanal trazando un puente entre lenguajes creativos. Para que esto sea posible, Depth se crea a partir de una hibridación de varios recursos y haciendo uso del conocimiento colectivo presente en la red, con la intención de que de esta manera los diseñadores y diseñadoras puedan acceder al territorio que se encuentra en medio de los dos extremos: un territorio que posiblemente sea el más rico y fértil.

*Etiquetas:* Herramientas de diseño | Código abierto | Digital | Analógico | Manual-Artesanal | Conocimiento colectivo



Marti Font.  
DEPTH



Paula Guallar  
BLOC A BLOCK

## **Paula Guallar** **BLOC A BLOCK | Itinerario gráfico**

Este proyecto es una propuesta para investigar diferentes formas de relación en la ciudad. El espacio urbano no solamente lo define el urbanismo: los habitantes tienen un papel clave en su configuración. Esta iniciativa juega con el balcón como espacio articulador entre lo público y lo privado; un lugar que no sólo representa sino que también presenta. Se trata de un espacio con alto potencial comunicativo capaz de activar conexiones y vínculos entre personas. Con este proyecto se busca construir una comunidad empoderada para definir el espacio que habita. Para conseguirlo se han materializado una serie de mensajes, recogidos en distintos puntos de la ciudad, en lonas que cuelgan de los balcones. De esta forma, aquello que se oculta tras la fachada literal y metafórica de la ciudad, se hace visible. El proyecto trabaja la comunicación interciudadana con el fin de construir un espacio urbano con el que dialogar y en el que habitar colectivamente.

*Etiquetas:* Relación | Ciudad | Espacio urbano | Balcón | Público-Privado | Comunicación interciudadana | Construir | Dialogar | Habitar



## Alba Ibarz

### PIELES DE HIERRO | Itinerario interiores

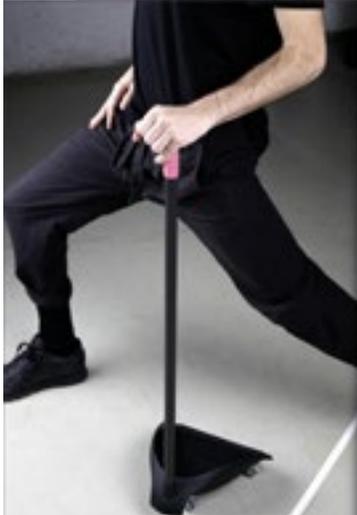
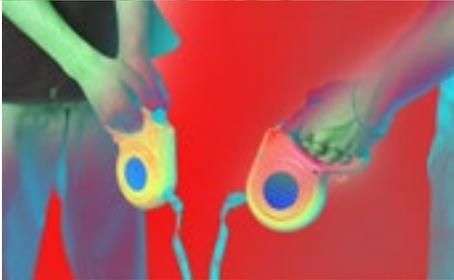
Este proyecto surge a raíz de la observación de nuestro entorno más cercano. Cada día contemplamos cómo compartimos el espacio público con infinidad de personas: cruzamos nuestras miradas con gente pero no conseguimos ver a través de ésta. Este proyecto aborda la temática de los chatarreros informales desde una perspectiva crítica. Esta propuesta se centra en Barcelona, y más concretamente en el barrio de Poblenou. En pleno corazón del barrio del diseño y la innovación, hay una realidad muy distinta a la que las autoridades locales eluden mostrar. Se trata de una realidad sistemáticamente oculta que invisibiliza a cientos de personas que se dedican a la recolección y reciclaje de chatarra. Hablaremos sobre el consumo, el desecho y el reciclaje. La producción masiva de desechos genera que haya colectivos como éste que se posicionan al margen de la legalidad. Es la actividad recicladora llevada a cabo por el colectivo el motivo principal que determina el desarrollo del presente trabajo. Dada la importante labor que los chatarreros informales desempeñan en la sociedad, consideramos necesario que esta labor se regule y se reconozca su situación para aceptarlos como trabajadores que forman parte de nuestra sociedad. Para ello, hemos generado una serie de propuestas que no buscan ninguna solución inmediata, ya que somos conscientes de que el cambio debe hacerse desde las instituciones. Sin embargo lo que sí queremos es generar un debate y llamar la atención de los ciudadanos a través de una serie de piezas que no forman parte de nuestra realidad pero que tienen la finalidad de empoderar y visibilizar el trabajo que desempeñan. Nos referimos a un trabajo que se lleva a cabo en el mismo espacio público en el que vamos a trabajar, compramos, paseamos y vivimos, pero que, a pesar de ello, no somos capaces de ver. La sociedad consumista que hemos creado dejará de ser sostenible a corto plazo. El momento de cambiar es ahora, y por ello presentamos este proyecto: para hacernos reflexionar y abordar el tema desde las metodologías de diseño crítico, social y especulativo.

*Etiquetas:* Interiores | Entorno | Espacio público | Chatarreros | Consumo | Desecho | Reciclaje | Debate | Reflexión | Diseño crítico | Diseño social | Diseño especulativo



Alba Ibarz  
PIELAS DE HIERRO





Toni Llargués  
BON DIA, QUIN TEMPS FA?



102

103

**Toni Llargués**

## **BON DIA, QUIN TEMPS FA? | Itinerario gráfico**

El objetivo principal de este proyecto es realizar una exploración dispersa, intuitiva y nada racional en las fronteras de los métodos creativos. Se trata de huir de los procesos establecidos a través de la experimentación y la observación del entorno con el fin de conseguir una metodología alternativa. Además de probar un procedimiento particular, se trata de reflexionar sobre tácticas creativas determinadas. El objetivo es el de alejarse de métodos fijados, probar y errar para poder llegar a descubrir nuevos límites sin motivo aparente, partiendo del instinto, que es algo que hemos ido dejando atrás a lo largo de la evolución y que es de carácter propio. Asimismo buscamos originar curiosidad en el espectador al considerar o reconsiderar el sentido y carácter de los métodos de diseño actuales, tanto académicos como profesionales. Cabe destacar la concepción del proceso creativo como una necesidad humana; es decir, como algo visceral que lleva a crear desde el placer y no desde la búsqueda de una funcionalidad o un concepto en concreto sin buscar soluciones aparentes. El diseño como consecuencia de una idea y no como consecuencia de una función (S. Fuster, 2013) es también una vía de escape dentro de una sociedad contemporánea enferma y viciada. Este proyecto pretende provocar una posible reacción a todas las preguntas que nos hacemos, a todas las razones únicas por las cuales luchamos y a todas las soluciones a problemas inexistentes. También busca ofrecer una reinterpretación crítica y una mofa que se abra al humor, al absurdo y a la ironía mediante la naturaleza, la cotidianidad y los elementos que lo conforman.

*Etiquetas:* Ideas | Método | Sociedad | Crítica | Visceral | Humor | Sarcasmo | Intuición | Absurdo | Azar | Obsesión | Provocación

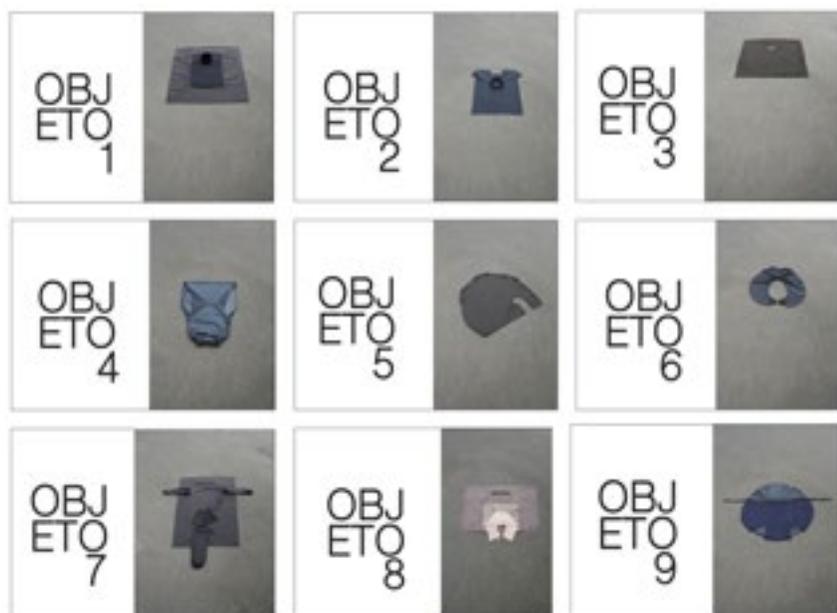
## Héctor Tre

### OBJECTS FOR THE BODY | Itinerario moda

Este es un proyecto que parte de la idea de la persona como objeto social; es decir, como ente único y aislado, caracterizado o identificado a través de lo que llamamos prendas o indumentaria y desarrollado socialmente bajo la subjetividad y la opinión que suscita nuestro lenguaje no verbal. Se trata de un proyecto de autoaprendizaje: un método mediante el cual poder entendernos como seres únicos y sociales mediante el propósito o juego de ser conscientes de como podemos relacionarnos de una nueva forma mediante aquello que nos viste, aquello que nos cubre y, a su vez, aquello que nos diferencia y nos separa. Partiendo de estas premisas, esta colección de “objetos” tratan de conformar la identidad de otro objeto, el yo social, e intentan con ello crear un vínculo o una activación mediante la cual el objeto de la colección cobre identidad mediante el cuerpo, los movimientos y las intencionalidades de las personas que lo habitan. El lenguaje no verbal pretende ser un medio mediante el cual la interacción entre los sujetos y los objetos no sea limitado, y eso permite concebirlo como un espacio con diferentes formas de interpretación e interacción; es decir, un espacio de autoexpresión. La intervención sobre las prendas se enfoca entonces de una forma atípica a lo fines comunes de éstas. Tanto estética como prácticamente, se parte de formas y bases de carácter geométrico construidas a modo de collage, y se trabajan creando espacios, jugando con el vacío e inspirándose en los objetos y formas que habitualmente nos rodean. Los objetos creados hablan de nuestra vinculación con nuestro entorno en la era moderna, de nuestra identidad a lo largo de la historia, de los símbolos y de los lenguajes que utilizamos y de cómo el arte nos ayuda a expresarnos y a opinar. Partiendo siempre de la subjetividad como base del proyecto, se crean métodos sociales con el fin de vincularnos a una sociedad que se halla fuertemente distraída por los constantes cambios del mundo moderno.

*Etiquetas:* Arte | Concepto | Forma | Identidad | Objeto | Sociedad





Héctor Tre  
OBJECTS FOR THE BODY





**Resúmenes de los Trabajos de Fin de Grado defendidos por los  
estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso  
académico 2017-18, ordenados alfabéticamente y por ámbitos de  
interés: *Diseño crítico y especulativo*-**

## Anton Albitskiy A-ANTE-BAJO

Este proyecto nace con el fin de buscar metodologías alternativas mediante la investigación y experimentación en los distintos procesos que conforman un diseño, desde la idea hasta la forma. La búsqueda de estas formas es regida por la hibridación de diferentes inputs (palabras aleatorias, referentes y otras prácticas) creando así un juego en el que puede surgir cualquier cosa. Los resultados de estas fusiones abren camino a nuevos proyectos en los que destaca el proceso de desarrollo e investigación. La herramienta se retroalimenta a partir de los nuevos referentes y palabras aleatorias que la comunidad, creando una máquina que se autosustenta. El proyecto documenta las técnicas y los procesos que se generan mediante la interpretación del usuario y la interacción del usuario con el método. El resultado es una herramienta de acceso libre para que personas en entornos educativos puedan practicar en procesos de experimentación creativa.

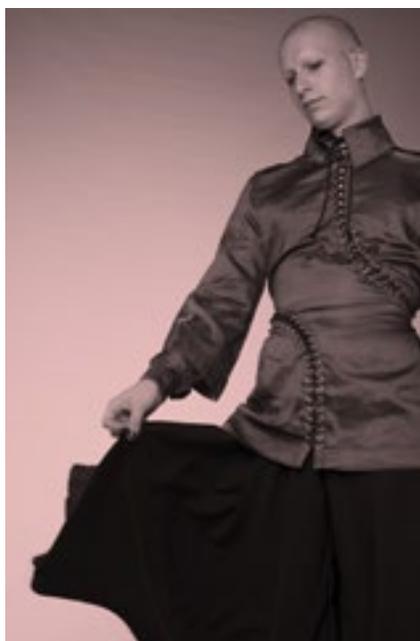
*Etiquetas:* Experimentación |  
Metodologías en diseño |  
Investigación | Acceso libre

## Marc Aleixandri NOSOTRES

Pene o vagina. Hombre o mujer. Desde antes de nacer, nuestras vidas, comportamientos y acciones futuras son divididas en dos caminos diferentes dependiendo, únicamente, de nuestro sexo y aparato reproductor. Una gran lista de roles se asignan a cada persona y se mantienen en el entorno familiar y escolar, construyendo una feminidad y una masculinidad cisheteropatriarcal basada en la idea secular de que el género es una caja cerrada rosa o azul. Esto comporta un sistema binario jerárquico con dos posiciones en el que la masculinidad está por encima de la feminidad. Éste es un proyecto de moda promovido por un desacuerdo personal con esta tradicional sociedad cisheteropatriarcal y que pretende, basándose sobretudo en ideologías feministas, en la obra de Judith Butler y la teoría *Queer*, no abrir sino romper esas imaginarias cajas y aportar un grano más a la revolución para transformar nuestra percepción de género establecida por la sociedad normativizada. Partiendo de la sastrería y la corsetería como los dos extremos de lo que comúnmente se entiende como moda masculina y moda femenina respectivamente, el pro-

yecto ha culminado en una colección de 10 looks. En ellos se juega con la unión de esos dos extremos de tipologías y con su deconstrucción, tanto a nivel de nomenclaturas como estético. El objetivo es crear unas nuevas siluetas que se escapen de lo establecido a través de un lenguaje reconocible que ayude a comunicar el mensaje y la ideología que hay detrás de toda la colección.

*Etiquetas:* Corsetería | Género | Queer | Sastrería



Marc Aleixandri. NOSOTRES



Marc Aleixandri. NOSOTRES

## Mireia Almonacid S/HE (3)

A través de una prenda como el pantalón, este proyecto pretende crear una nueva categoría de género que muestre la transformación de la identidad de género de la mujer, derribando fronteras sociales y culturales. Ya que no existen características y comportamientos exclusivos de un sexo o de otro, mi intención es crear una nueva identidad de género expresada a través del pantalón. Se trata de un elemento que se ha utilizado en el pasado como reflejo de la represión femenina, y que las propias mujeres han logrado transformar en algo que también es una muestra de su poder. Mediante la mezcla de códigos masculinos y femeninos, la intención de este proyecto es crear un género que refleje la neutralidad en la que el sexo biológico no sea importante y descubrir como podemos construir nuestra identidad con los códigos que queramos. La intención es transformar o crear una nueva identidad de género para las mujeres a partir de la constatación de que la identidad de género que les pertenece según su sexo biológico esta completamente construida por la subyugación masculina y responde a una serie de intereses económicos, políticos

y sociales que hoy en día deberían estar obsoletos.

*Etiquetas:* Concienciación | Sociedad | Género | Identidad

## Andrea Álvarez IMPLANT- I'M PLANT

Este proyecto se basa en la implantación de unos módulos de alojamiento mínimo creados con materiales sostenibles en “*el camí dels cavalls*” de Menorca: una ruta que da la vuelta a toda la costa de la isla y está acondicionada con indicadores de etapas, información y mantenimiento del camino, entre otros. La problemática que detectamos es que en todo el recorrido de “*el camí dels cavalls*” no encontramos puntos de hospedaje dónde poder descansar y que, a su vez, la acampada libre está prohibida. A partir de la creación de módulos, se persigue solucionar este problema ofreciendo un refugio mínimo para poder dormir, respetando el medio ambiente y acogiendo las necesidades básicas de los senderistas. A partir de la observación, investigación y análisis del sendero y de los materiales de proximidad, se ha creado Implant - I'm plant, un concepto relacionado con la simbiosis entre la naturaleza y el módulo. Para poder realizar el diseño adecuado, hay que consi-

derar el medio, el valor paisajístico del entorno y mostrar el respeto que éste nos pide. Para realizar el diseño del interior se ha optado por una investigación matérica con un alto grado de análisis del tipo de terreno, así como por una coherente solución a la problemática existente garantizando un diseño funcional, respetuoso y acorde a las necesidades actuales. l'm-plant es el resultado de la implantación de un espacio en el que naturaleza y el hombre se acompañan, investigando materiales de proximidad y de origen natural para asegurar el mínimo impacto en el espacio. Este proyecto refleja la preocupación por lo natural, por la conexión entre ser humano y naturaleza y por el inmenso respeto que siento hacia ella.

*Etiquetas:* Arte | Interiores | Ecología | Humano-Naturaleza

## Gerard Arias

### LESS HUMAN MORE HUMAN

El progreso humano ha establecido un eterno diálogo entre los adelantos médicos, científicos, sociales o militares y la ética de cada pueblo y su tiempo. Actualmente el mayor debate que existe en la comunidad médica y científica gira entorno a los límites de la vida humana. Sobre ella nos preguntamos cuando

empieza, cuando acaba, qué es, quién la gestiona o quién la replica. El presente proyecto gira alrededor de este debate tan contemporáneo y que seguramente tomará más importancia en las décadas que están por venir. ¿Qué es la vida humana?, ¿qué implicaciones tiene la muerte? O más concretamente, ¿qué implicaciones tendría la vida?, ¿y la vida eterna de las personas? Abordamos el debate a través de un producto audiovisual especulativo de ficción que reflexiona sobre una plausible realidad futura en que la humanidad haya avanzado tanto tecnológicamente que sea capaz de trasladar su mente o conciencia a un cuerpo biotecnológico de larga duración. Es por eso que este proyecto de cortometraje hace una reflexión sobre la inmortalidad del ser humano y lo que ésta comportaría. Esta situación se plantearía en el cortometraje desde un punto de vista crítico y se llegaría a la conclusión que alargar la vida muchos años provocaría una pérdida de ganas de vivirla.

*Etiquetas:* Ciencia ficción | Corto especulativo | Inmortalidad | Ser humano | Tecnología | Vida | Muerte

**Miguel Ascanio,  
Adrián Correa  
CUERPOS FRÁGILES**

Esta investigación surge del interés por la interpretación del cuerpo en diferentes culturas. Más concretamente, estudiamos esta interpretación a través de las ideas de los antropólogos Le Breton y Leenhardt, que comparan la sociedad melanesia con nuestra sociedad occidental actual. Los melanesios no tienen una palabra para definir el cuerpo: hablan de *kare* para referirse tanto a la piel que recubre al ser humano como a un árbol. Entienden al cuerpo como un todo y como parte intrínseca del mundo vegetal y de otros cuerpos. En cambio, la sociedad occidental moderna trata al cuerpo como una cosa ajena al mundo, separada no solo del entorno y de los demás sino también de nosotros mismos. A partir de este punto, nos basamos en el cuerpo como espina dorsal del proyecto. Nos preguntamos por las formas de recubrirlo y de condicionarlo espacialmente para cuestionarnos las distancias y relaciones del propio cuerpo con otros cuerpos y con el entorno natural. Nos preocupaba la ausencia de vínculos del ser humano occidental moderno y quisimos que éste se conectara con el entorno, desaprendiese lo apren-

dido y experimentase físicamente con sus sentidos, planteándose gestos, rastros, actitudes y significados. Materializamos el proyecto como un gran espacio corporal compuesto de tejido natural. Para conseguirlo, nos apoyamos en códigos arquitectónicos y de vestimenta como el patronaje o las estructuras, creando volúmenes a diferentes escalas donde se forman vacíos entre el cuerpo y la piel textil. Ello conllevó una investigación sobre los límites entre prenda y arquitectura. La piel, cuando es sujeta como una estructura, forma un volumen con aspecto de capullo de 66 m<sup>3</sup>, y comprende en su interior otros volúmenes que son extensiones de ésta. Cuando el gran cuerpo textil cae y se forman pliegues, éste se adhiere a los cuerpos y muta su función. La piel no está destinada a suplir las necesidades del ser humano: éste se adapta a ella, obligando o “permitiendo” al cuerpo la comprensión de una serie de tareas a las que no está habituado.

*Etiquetas:* Arte | Sociedad | Piel |  
Cuerpo | Patronaje | Estructura |  
Investigación



Miguel Ascanio, Adrián Correa. CUERPOS FRAGILES

51



Paula Barrios. BACANAL

## Paula Barrios BACANAL

Este es un proyecto que surge de la preocupación por la sobreexposición de imágenes violentas y la posterior normalización de éstas en la sociedad actual. El proyecto pretende hacer reflexionar sobre el ejercicio de mirar y sobre cómo esta sobreexposición de imágenes violentas a la que estamos sometidos puede causar estragos en nuestra sensibilidad y en nuestros conceptos de horror y de empatía. El proyecto se centra en investigar la imagen proyectada en una pantalla, que supone una mezcla de contenidos ficticios y reales y una distancia respecto a aquello que vemos. En este contexto, adquirirá importancia el análisis de películas bélicas basadas en hechos reales, paradigma de la amalgama entre realidad y ficción violenta que acontece en los medios de comunicación. En cuanto a las metodologías necesarias para llevar a cabo el proyecto, cabe mencionar la realización de una investigación teórica exhaustiva acerca del tema y de aspectos de filosofía y estética que pueden ilustrar ideas clave del proyecto. Será también importante el análisis como método para extraer conclusiones acerca del tema tratado. Para acabar, el objetivo primordial del proyecto es permitir

la reflexión acerca de un acontecimiento considerado grave en la contemporaneidad y provocar que el usuario adopte un punto de vista crítico.

*Etiquetas:* Gráfico | Reflexión | Violencia | Diseño crítico

## Judith Beltran ALLÒ BONIC EN MI

La belleza siempre ha sido un motivo controvertido a lo largo de la historia. Desde la antigüedad hasta ahora, el ideal de belleza ha sido representado por una minoría y, con el paso de los años, se ha ido distanciando de la realidad. La búsqueda de la perfección es, en muchas ocasiones, un objetivo primordial. A pesar del cambio continuo de los estereotipos y su adaptación a la sociedad, el canon de belleza actual se ha globalizado. Por lo tanto, queremos hacer notar la influencia que estos estereotipos han tenido en la sociedad y en las diferentes culturas. El canon de belleza occidental discrimina a la gran mayoría de las mujeres actuales, convirtiéndolas directamente en figuras imperfectas que se sienten obligadas a hacer cualquier cosa para llegar al actual ideal de belleza. Además, a día de hoy la sociedad recibe más influencias que nunca e intentar conseguir la

perfección se convierte, en muchos casos, en un fracaso. Esto comporta la aparición de varios elementos, como son los complejos e inseguridades respecto el mismo cuerpo, los trastornos alimentarios y la necesidad de pasar por quirófano para hacer crecer la autoestima. Analizar la evolución de la belleza y su influencia a lo largo de este trabajo ha permitido comprobar la necesidad de crear objetos para las mujeres que consigan hacerlas sentir más cómodas consigo mismas, que les permitan dejar los prejuicios y puedan aceptarse tal como son: mujeres bellas y reales. A nivel de formalización, el proyecto quiere tener una mirada poética a la vez que metafórica. En primer lugar, *Allò bonic en mí* extrae la parte del cuerpo que la mujer rechaza convirtiéndola en un objeto de decoración. Esto le aporta una segunda función: la de dar vida o aportar luz. Por otro lado, *“Aquello escondido en mí”* muestra de manera crítica fotografías y entrevistas a cuatro mujeres que se muestran reales y sin retoques ante las cámaras analógicas. El resultado final de este proyecto es muy positivo, pues ha aportado beneficios tanto a quienes lo han llevado a cabo como a aquellos que han colaborado en su creación. Ha

servido para que muchas mujeres expresaran sus sentimientos y explorasen su propio cuerpo a través de la fotografía y del arte.

*Etiquetas:* Arte | Belleza | Mujer | Poético | Diseño crítico

## **Gina Berenguer FELIZ BENIDORM**

España es uno de los países con más porcentaje de ancianos de Europa, un grupo social que incluye una gran parte de la población y al que nadie le presta mucha atención. Este proyecto pretende diseñar un proyecto para este sector de la población que normalmente no tiene poder de decisión en ámbitos como la política, la sociedad, la economía o la moda, que no tienen en cuenta ni sus necesidades ni sus actividades. En Benidorm, hay una gran masificación de gente mayor y la mayoría son jubilados de clase baja que se han organizado para vivir como quieren. En Benidorm gastan sus pequeñas pensiones en actividades de ocio e incluso se salen de los cánones que estamos acostumbrados a ver en la sociedad actual. Salir de noche, consumir alcohol y drogas, robar en los supermercados o practicar sexo en lugares públicos, son algunas de las actividades que realizan estos abuelos. Estos comportamientos

son una cara de la realidad de este sector de la población que no somos tan conscientes de que existe y que este proyecto pretende descubrir. La metodología del proyecto está basada en un estudio antropológico de las personas de la tercera edad en Benidorm. Estas personas objeto de estudio, que son de distinto origen y de nivel económico bajo, realizarán diferentes actividades de ocio en la ciudad. Los datos se han extraído mediante varios métodos, como son la observación participante situándose en la localidad de Benidorm, entrevistas de calidad, un estudio a nivel estético, un análisis de la arquitectura, del movimiento Kistch y del feísmo de la ciudad junto a la tecnología de la indumentaria del vandalismo. Todo ello ha servido como referencia para crear esta colección diseñada directamente para el uso de este sector de la población con finalidades vandálicas. El objetivo del proyecto es crear una colección de indumentaria anti-sistema, de carácter vandálico y para la tercera edad en Benidorm. El fin es denunciar un problema actual real, de forma irónica, dando visibilidad a una realidad, que es la del descuido en el que vive esta generación de jubilados. Para ello se hará una crítica social del trato

que sufren los ancianos en nuestro país mediante la innovación ética y estética de su indumentaria. El proyecto Feliz Benidorm pretende realizar una colección de moda que le de poder a la gente de la tercera edad para que puedan llevar a cabo su revolución.

*Etiquetas:* Benidorm | Antropología | Tercera edad | Diseño crítico | Innovación | Revolución | Vandalismo



Gina Berenguer. FELIZ BENIDORM



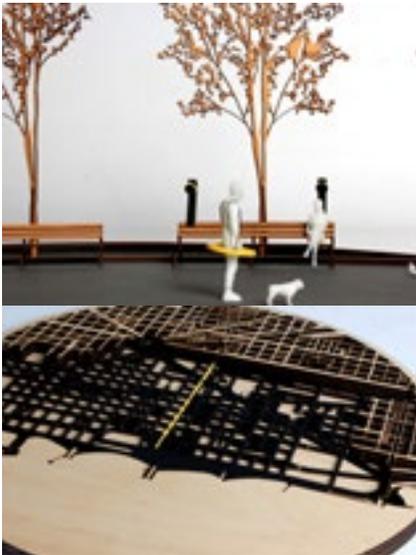
Gina Berenguer. FELIZ BENIDORM

## Jorgina Betorz, Laura Garcia YO

“Lo urbano en tanto que asociable con el distanciamiento, la insinceridad y la frialdad en las relaciones humanas con nostalgia de la pequeña comunidad basada en contactos cálidos y francos y cuyos miembros compartirían, se supone, una cosmovisión, unos impulsos vitales y unas determinadas estructuras motivacionales” (Delgado, 1999: 25). Las relaciones interpersonales que se generan entre individuos dentro de la sociedad moderna están regidas por un individualismo que busca únicamente el bienestar personal. Este distanciamiento entre seres humanos surge en la mayoría de las sociedades con el aumento de las ciudades, la densidad de la población y los nuevos proyectos urbanísticos que quieren hacer de ellas “ciudades globales”, repercutiendo en la urbanidad y en el tejido social del barrio. El espacio público, como máxima expresión de la urbanidad, se ha convertido en un lugar de puro uso transitorio en el que miles de personas se entrecruzan sin contacto. El nuevo usuario que cohabita en los espacios urbanos ha generado una nueva forma de convivencia que deja obsoleta la

antigua forma de vivir y entender el espacio público como lugar donde estar, donde hacer actividades y en el que compartir. El proyecto Yo es un trabajo de investigación que, a través del diseño de objetos sonda, busca conocer y hacer visibles las formas de vida social observables en el espacio público urbano, y en concreto la distancia social y las conductas individualistas. A través de un pensamiento crítico, los objetos adoptan un carácter irónico tras ser colocados en el espacio público, generando información acerca de las interacciones humanas mediante el uso involuntario de los objetos diseñados.

*Etiquetas:* Crítica | Espacio Público | Individualismo | Interiores | Objetos | Poblenu | Yo | Ironía



Jorgina Betorz, Laura García. YO

## Alba Capell

### LAS FUNCIONES INVISIBLES DE LOS OBJETOS

Actualmente el alto grado de industrialización productiva y la contaminación por desechos industriales se han convertido en un problema. De ahí surge la nueva revolución al apostar por la sustentabilidad como respuesta a la posible crisis de supervivencia del ser humano y del sistema natural, siempre buscando el equilibrio entre lo social, lo económico y lo ecológico. Para poder definir el concepto de sustentabilidad es necesario entender cómo este concepto se enmarca en la construcción teórica de objetos híbridos (*Revista Bitácora Urbano*, O. López Bernal, 2004). El consumismo nos habla de instantaneidad y con ella de innovación, que no es lo mismo que novedad. El problema de la innovación es que comporta obsolescencia. Como nos dice el filósofo Fabrice Hadjadj: *El objeto innovador hace que descartemos el viejo. No existe en ella la tradición, la recuperación ni la herencia.* En una entrevista para *La Vanguardia* del año 2017, Curro Claret nos habla sobre la transición del egocentrismo al ecocentrismo, entendiendo al primero como la tendencia

actual hacia el consumo de muchos más objetos y servicios de los que realmente necesitamos en lugar de cooperar con el planeta de otras maneras. Appadurai y Igor Koytoff cuestionan e intentan descifrar cuáles son las edades o periodos de la vida de los objetos. Se plantean como cambia el uso de éstos debido a su edad y se preguntan qué ocurre al final de su vida. También se preguntan cómo un objeto puede cambiar de valor constantemente, y que éste sea otorgado por la sociedad. Un objeto que deja de ser útil no significa que pase a ser basura, ya que en ocasiones hay objetos en desuso que aumentan su valor simbólico (*La vida social de las cosas*, 1991). A partir de materiales u objetos en desuso, se crean nuevos objetos basados en un diseño híbrido que permite al usuario darle una plurifuncionalidad que suprime la obsolescencia a gran escala y crea un ciclo de vida más duradero.

*Etiquetas:* Híbrido | Objetos | Innovación–Obsolescencia | Valor simbólico | Sustentabilidad | Ecología

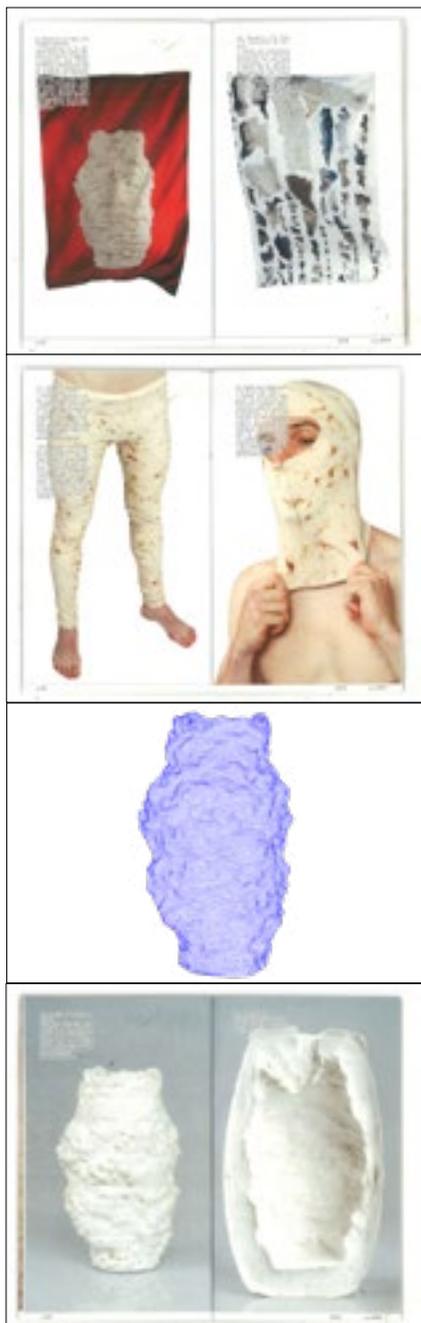
## Jordi Clotet EL MUEBLE ROSA DEL SALÓN

Con el paso del tiempo se ha aceptado una única expresión física de los objetos. ¿Como podríamos expandir este imaginario? La inflexión principal con la que se empieza a trabajar en este proyecto es la transformación material del objeto convencional. En este proyecto se reinterpretan procesos de producción ya existentes a partir de sustancias que no son consideradas las más óptimas para la producción de éstos, y que tampoco cumplen con los cánones estéticos establecidos por la réplica a representar. Este proyecto opta por materias secundarias; es decir, por sustancias no originales de la naturaleza cuya aplicación aún no se ha definido. Su importancia recae en el diálogo que se establece con la materia, que no surge al inicio sino que es el resultado del aprendizaje “tácito” del proceso, que consigue evolucionar a partir de cada experimento. El proyecto tiene una serie de proyectos satélite que, durante el proceso, permiten evolucionar, desatascar y entender el proyecto principal. El conjunto de objetos que se presenta y la alteración de su materia pretenden ejemplificar una posible variante

en el pasado del elemento trabajado. Este proyecto propone reflexionar sobre las alternativas frente a lo ya establecido. En este caso que hemos esbozado se parte de la sustancia, pero se puede trasladar esta reflexión de manera consciente a otros aspectos de la vida cotidiana. *Etiquetas:* Absurdo | Arte | Objeto | Concienciación | Convencionalismos | Cuerpo | Efímero | Jarrón | Materia | Metodología | Sociedad | Tecnología



Jordi Clotet. EL MUEBLE ROSA DEL SALÓN



Jordi Clotet. EL MUEBLE ROSA DEL SALÓN

## Noelia Cribillés TRANSITANDO: GÉNERO, DIVERSIDAD Y POST-BINARISMO

Según Judith Butler, filósofa post-estructuralista y autora de “El Género en disputa” (1990), el género es una construcción social que da lugar a ciertos estereotipos y expectativas de comportamiento. Conceptos como orientación sexual, identidad de género, sexo y expresión de género no necesariamente tienen que ir alineados como se ha impuesto hasta el momento. Los roles masculinos y femeninos, que en diversas ocasiones se cree que son innatos, han sido adquiridos y naturalizados durante un proceso de sociabilización a través de la cultura, la familia y la escuela. Por este motivo, el concepto de género no ha sido igual a lo largo de la historia ni en todas las civilizaciones. Este proyecto se plantea una sociedad utópica en la que el género se encuentra deconstruido y que surge en un contexto no binario en el que la identidad no se rige por el sexo biológico ni por los estereotipos. Esta sociedad se desarrolla en la Barcelona de 2025, momento en el que se originan muchas expresiones de género a las que no se les atribuye ningún tipo de prejuicio ni discriminación.

Esta nueva realidad contrasta con la que se vive hoy en día, ya que en nuestra sociedad existe un binarismo presente desde la infancia. A los más pequeños se les continúa educando a día de hoy en base a unos patrones y roles de género, propiciando una desigualdad que en muchas ocasiones deshonra a aquellas personas no reconocidas como cisgénero y heterosexuales. El principal objetivo de este proyecto es hacer reflexionar y visibilizar otras posibilidades ya existentes. A partir de una instalación que representa un baño, el lugar más susceptible a la imagen y a la identidad, se retrata cómo sería nuestra sociedad si los géneros se hubiesen diluido. Transitando: género, diversidad y post-binarismo tiene como finalidad mostrar que nuestros cuerpos, expresiones e identidades son mucho más variados que los aceptados socialmente por el sistema binario y heteronormativo. *Etiquetas:* Genero | Estereotipo | Utopía | Diseño especulativo

## Cristina Dapia EL PRECIO DE NUESTRA SEGURIDAD

Miedo viene del latín *metus*, que significa ‘temor’, que quiere decir angustia por un riesgo o daño real o imaginario. El miedo es un sentimiento capaz de generar que en determinados momentos aceptemos cambios en nuestras vidas que rechazaríamos en otras circunstancias. Estos cambios pueden tener consecuencias importantes o a veces insignificantes. Todos hemos experimentado miedo alguna vez; a veces de forma racional y otras veces irracionalmente. El 17 de agosto de 2017 el golpe terrorista islámico que sacudió Barcelona nos recordó esta sensación. Todos pensamos en algún familiar o algún conocido que podría haber estado en la zona. Esa sensación de miedo generó cambios en la morfología urbana y estos cambios se materializaron en nuevos elementos. Estos elementos a priori nos aportan seguridad, pero ¿cómo nos afectan? Los objetos principales que se han incorporado en nuestra ciudad son bolardos y cámaras de videovigilancia excesivas. El miedo da pie a que la sociedad se sienta insegura, sensible y frágil. Estas emociones crean unas necesidades en el pensamiento colectivo que se

materializan en un deseo de seguridad y vigilancia. Esto se traduce, por parte de las autoridades, en medidas de seguridad que en muchos casos son efectivas pero que muchas veces también son invasivas. Estas medidas implementadas permiten localizar a un sujeto en cuestión de minutos, pero también permiten hacer un seguimiento de los movimientos de cualquier civil en sus trayectos por la ciudad, como por ejemplo para saber dónde va a comprar, dónde reside, dónde trabaja o quiénes son sus amistades, entre otras. Este proyecto quiere cuestionar el beneficio de los elementos de seguridad a través de un conjunto de objetos que generen una reflexión. Ésta se produce mediante el diseño crítico, donde se visibilizan los elementos nombrados anteriormente. De esta manera, el usuario puede ver aquellos objetos de control y ser consciente de los lugares por los que podría, o no, disfrutar de la vía pública sin la necesidad de ser grabado. Para poder garantizar los derechos de los ciudadanos, se añade un supuesto punto de la RGPD para visibilizar los espacios donde se ejerce control. No obstante, hay espacios donde la vigilancia es total, y por ello en este proyecto se busca una solución.

*Etiquetas:* Bolardos | Control | Espacio urbano | Miedo | Privacidad | Seguridad | Videovigilancia

## **Paula de Álvaro** **SIN TÍTULO-01.JPG**

En el transcurso de los últimos años las fotografías han ido cambiando de contexto según el valor que las distintas generaciones le han dado a todos esos recuerdos expresados en imágenes. En la actualidad se hacen cientos de fotografías que muchas veces se quedan en el ordenador para convertirse en olvido virtual. «Las fotos ya no sirven tanto para almacenar recuerdos, ni se hacen para ser guardadas. Sirven como exclamaciones de vitalidad, como extensiones de unas vivencias, que se transmiten, se comparten y desaparecen, mentalmente y/o físicamente» (Joan Fontcuberta, 2017). Esta evolución ha producido un cambio de uso de la fotografía, un aumento de las funciones para las que hoy en día la usamos y, como consecuencia, un cambio de valor de este excedente de imágenes. Mediante un proceso de investigación y exploración, el proyecto Sin título-01.jpg pretende contrastar la función, el uso y la cantidad de fotografías que realizamos actualmente, así como también pone de

manifiesto el concepto 'recuerdo' en un mundo que crece tan rápido como las instantáneas que generamos. Desde un punto de vista crítico y a través de la documentación de todo este proceso, el proyecto tiene como principal objetivo cuestionar la importancia o insignificancia de las fotografías que hacemos, generando un debate y ofreciendo nuevas especulaciones sobre la devaluación del recuerdo ante la cantidad de imágenes que generamos.

*Etiquetas:* Diseño gráfico | Recuerdo | Documentación | Fotografía | Crítica



Paula de Alvaro. SIN TÍTULO-01.JPG



Paula de Alvaro. SIN TÍTULO-01.JPG

**Sergi Doñate**  
**GHOST BEHIND THE  
SCREEN**

Este proyecto surge de la preocupación respecto a que, a pesar de estar más conectados que nunca, estamos más desconectados que nunca, menos informados, más individualizados y menos competentes en lo que respecta a la vida política. Este proyecto trata sobre la posverdad, y más concretamente sobre un concepto que conceptualizó Platón llamado “fantasma”. La posverdad es una distorsión deliberada de una realidad, que manipula creencias y emociones con el fin de influir en la opinión pública y en actitudes sociales. Un fantasma es una versión falsa de algo o alguien que, sin embargo, se presenta como algo real. Hoy en día los fantasmas serían los avatares de los videojuegos o de las redes sociales. Mediante una aplicación que narra una historia a través de animaciones y un libro, se pretende conducir al usuario hacia una reflexión entorno dichos conceptos y aportar una visión distinta de todo lo que nos rodea. Este proyecto también pretende recuperar un pensamiento crítico y mostrar que vivimos rodeados por realidades falsas.

*Etiquetas:* Animación | Ilustración | Posverdad

**Laura Fisas**  
**DEIXAR BROTRAR EL VERD**

La experiencia de vida que tenemos dentro de las ciudades nos aleja del conocimiento del mundo natural. Ello nos impide poder aprender y comunicarnos con el mundo vegetal de una manera más cercana y cotidiana, así como comprender los ritmos naturales desde la práctica y la observación, que son los pilares de base que animan este proyecto. Deixar brotar el verd es un proyecto que pretende reinterpretar las relaciones que establecemos con el mundo vegetal y reflexionar sobre la forma de vida en el ámbito doméstico urbano. Concretamente, la intervención se lleva a cabo en un escenario real: un piso del Gótico de Barcelona donde se analiza qué interacción se establece entre el mundo humano y el vegetal en este espacio entendido como ámbito aislado de la naturaleza. El proyecto parte de una base teórica a partir de los puntos de vista de dos paisajistas: el del francés Gilles Clément y sus conceptos del jardín planetario y del tercer paisaje, y el del holandés Piet Oudolf y su idea del jardín herbáceo y perenne. Ambos paisajistas conciben la jardinería y el paisajismo como una práctica de observación donde el papel del jardinero

es entender y asistir las necesidades del jardín. El trabajo que surge de la reflexión sobre sus aportaciones se concreta en cuatro propuestas. La primera es una intervención en el mobiliario: un sofá que da vida a una planta. La segunda rediseña un elemento funcional: unos pomos de puerta que nos conectan con el mundo vegetal. La tercera propone un pavimento de tierra que convierte los espacios domésticos en espacios naturales. Finalmente, se concluye con el estudio del espacio a través de sus usos y de los parámetros de la bioarquitectura, que dan pie a plantear una intervención botánica que pretende poner en cuestión el uso de la planta como objeto decorativo.

*Etiquetas:* Ciudad | Convivencia | Doméstico | Vegetación

### **Raquel García** **EATING FAST TODAY**

Este proyecto trata de conceptos como la gastronomía, el diseño, la prisa, la ciudad, la sociedad, la cultura y el *fastfood*. Los cambios en los hábitos de alimentación de la población, provocados por un ritmo de vida muy acelerado y estresante, han hecho que muchas personas se vean frecuentemente obligadas a alimentarse de comida rápida (E. Schlosser, 2001).

Mediante el análisis sociológico, este proyecto realiza un estudio en base a la cantidad de personas que consumen *fastfood*, los efectos que esto tiene en la salud de las personas y las teorías sobre el porvenir de esta pseudo-gastronomía. Este proyecto pretende denunciar los cambios en los hábitos de alimentación de los últimos años debido a la aparición del *fastfood*, el concepto de McDonalización y las consecuencias que tendrá esta sobrealimentación en un futuro (A.L Aduriz y D. Innerarity, 2012). Con un tono crítico, este proyecto quiere cuestionar la famosa cultura gastronómica estadounidense globalizada, el poco tiempo que la gente dedica a comer y el desinterés de algunos por llevar una vida alimenticia saludable, ofreciendo nuevas especulaciones de futuro.

*Etiquetas:* Comunicación | *Fastfood* | Gastronomía | Globalización | Sociedad

### **Albert Gavaldà** **STUTEM**

El proyecto pretende añadir una capa de profundidad extra al ritual funerario español mediante la búsqueda de cubrir la necesidad de comunicación de los vivos con los muertos. Esta necesidad ha quedado al descubierto con el aumento

del número de agnósticos en las últimas décadas y puede verse reflejada en la expresión del pésame en un ámbito tanto público como en las redes sociales. Este hecho incomoda a algunos al tratarse de una cosa privada y, en consecuencia, hace que muchas personas se repriman a la hora de expresarse. El proyecto se basa en la concepción de la identidad de una persona como un conjunto de recuerdos, generando una metafórica conciencia alternativa formada por la aportación colectiva de recuerdos sobre una misma persona. De esta manera, los recuerdos se convertirán en ofrendas mucho más significativas que unas velas o unas flores. Stutem pretende ir un poco más allá e imaginar un futuro especulativo en el que la sociedad entienda la muerte como la pérdida de los recuerdos y no sólo como algo físico, buscando concienciar sobre la importancia y la gravedad que conlleva el sufrimiento del Alzheimer o la demencia. Estas enfermedades, al ser progresivas y no causar dolor físico, están actualmente en un segundo plano en lo que se refiere a la búsqueda de su curación. El resultado del trabajo es un mueble interactivo realizado con madera de pino y con un cilindro de metacrilato que puede girar en dos sentidos para navegar a través de las

ofrendas en forma de recuerdos de una persona con Alzheimer en un estado avanzado.

*Etiquetas:* Filosofía | Mueble | Muerte | Producto | Recuerdos | Ritual

## Miriam Gil HUELLAS

Este proyecto trata sobre la manera de actuar de los seres humanos respecto a los animales cuando éstos últimos son utilizados con finalidades alimentarias, y pone en relieve el maltrato y el sufrimiento animal que, aunque no lo veamos, sucede todos los días y a cada minuto. En nuestra sociedad todo lo que les sucede a los animales desde su nacimiento hasta que llegan a nuestro plato está justificado por el fin que tienen esas acciones. Sin embargo, ¿qué pasaría si esas mismas acciones les ocurriesen a seres humanos como nosotros?, ¿qué pasaría si por un momento existiese la comercialización de la carne humana? A través de este proyecto se pretende posicionar el valor de la vida de los animales a la altura de la de los seres humanos rompiendo con el concepto de especismo y cuestionando la ética humana en cuanto a la alimentación. La metodología del proyecto ha consistido en la realización de una campaña activista animalista cuyo peso recae en una

serie de productos cárnicos. Cada producto cuenta la historia de la vida previa al sacrificio del animal del que procede la carne humanizándolos al otorgarles un nombre y una identidad. Las piezas se han situado en diferentes contextos alimentarios/cárnicos con el fin de hacer llegar el mensaje al usuario y observar y recoger diferentes reacciones y opiniones. La parte de la campaña que pretende generar respuestas en el usuario no lleva implícita la argumentación de qué es correcto o qué es incorrecto entorno a la industria cárnica. De esta manera se pretende llegar a obtener una respuesta y/o reflexión más abierta en función de las creencias y la empatía del usuario.

*Etiquetas:* Activismo | Carnismo | Especismo | Industria cárnica | Maltrato animal

### Jordi Giménez UNHEIMLICH

El concepto que da título a este proyecto se refiere a un presente inestable, un tiempo y espacio que parece encontrarse en perpetua crisis (J. Self, 2017) y un lugar que no se ubica en el aquí y ahora. Esto viene vinculado a la duda sistemática; es decir, a una duda presumiblemente surgida de la contaminación intelectual a causa de la

sobre-información. Esta duda se puede generar de manera colectiva, a través de la cultura, o individual, a través de la psicología de cada individuo. A ello hay que añadir la ya comentada crisis perpetua que afecta una y otra vez, y de manera global, nuestro contexto. Esta situación parece haber coagulado en un estado casi global de nihilismo extremo; un nihilismo tan radical que ni Heidegger con su “*the clear night of nothigness*” (Jorn K. Bramann, 2009) ni Nietzsche con su superhombre hubieran podido imaginar como real. Este nuevo estado, cuya novedad reside en el hecho de ser una norma, permite traspasar los muros de cualquier realidad, creencia o dogma histórico. El capitalismo está siendo empujado por el neoliberalismo y se empieza a generar una espiral de autodestrucción que no parece tener freno. El conocimiento, a la par que el sistema, necesita nuevas formas, nuevas relaciones y nuevas comprensiones que se afanen a equilibrar la balanza con la naturaleza que no nos pertenece y que nos es propia: nosotros mismos. En este sentido nos situamos en un momento de oro: *vivimos una contemporaneidad insaciable donde las relaciones que tomamos con cualquier objeto están sujetas a*

*formar parte de la duda* (V. Flusser, 2017, p.10) y, por lo tanto, son sensibles a ser re-formuladas. El diseño como codificador juega un papel importante en este momento, y queremos reiterar que no es un papel vital pero si activo. Éste puede pasar a representar nuevas formas de relación con el mundo presente. Desde el informalismo a lo absurdo, el diseño como lenguaje intelectual puede ser propositivo a la vez que auto-crítico; puede, y creemos que debe, generar dinámicas de cambio. Como un ejercicio dadaísta, Unheimlich es una practica que juega con la idea de futuros plurales, con proyecciones ambiguas y discursos contradictorios. A través de un malestar casi existencialista con el diseño, se generan así una serie de objetos que intentan abrir un diálogo y promover una crítica hacia el rol del diseño y del diseñador. La crítica y el diálogo también se orientan hacia cualquier proceso de codificación en general, siempre que éste genere situaciones de marginalidad, ya sean interpersonales o no, con el mundo material o incluso con la esfera abstracta del intelecto que es el lenguaje.

*Etiquetas:* Crisis | Nihilismo | Objeto | Diálogo | Crítica | Diseño especulativo



Jordi Giménez. UNHEIMLICH

## Yating Hu LOS HÍBRIDOS

Este proyecto ha surgido de mis propias experiencias iniciales, y también de mi propia existencia como extranjera en una cultura que me era desconocida, y que, en cierto modo, he vivido como una experiencia aterradora que me ha atacado al tener un elemento desconocido. ¿Puedes imaginar el choque que hay en tu mente cuando estudias en medio de unas personas entre las cuales destacas por tus rasgos exóticos y tu incapacidad para comunicarte con los demás?, ¿cómo le explicarías a tu madre que esta cultura más abierta te ha hecho ser distinta frente a otra persona de cultura nativa, más tradicional y que se halla en una cultura que no entiende? Esta sensación de no saber cómo explicar esta serie de situaciones hace difícil la expresión. Este proyecto consiste en expresar la situación de estar en medio de dos culturas diferentes que no son solo la china y la española, sino que ha habido casos en los que había distintas mezclas de cada una. Para ello he hecho entrevistas a diez personas con la misma condición híbrida. He sacado conceptos interesantes y vocabulario con los que he podido construir material de experimen-

tación gráfica. La experimentación ha consistido en tres partes. A la primera le he llamado “El nexos”, y con ello me refiero a situaciones en las cuales me considero como el puente de comunicación entre las dos culturas a las que pertenezco y en las que busco aliados. La segunda parte se llama “Doble visión” porque siempre estoy viviendo en una dualidad: veo, escucho y percibo las informaciones desde dos puntos de vista diferentes. La tercera parte supone la creación de un lenguaje peculiar: en mi caso específico, he hecho una experimentación instintiva de textos para poder inventar mi propio lenguaje, algo único. Puesto que el concepto del proyecto es algo abstracto, no he tratado de albergar toda la información que habría podido salir del tema: tan solo he querido exponer los elementos que he creído más enriquecedores desde mi punto de vista. Al ser un proyecto que nace de una subjetividad propia, lo he llevado a un terreno más personal. También es un proyecto que ha quedado abierto para que alguien en una situación parecida pueda añadir su propia información cultural.

*Etiquetas:* Cultura | Diseño gráfico | Diseño | Experimentación | Idioma | Sociedad

**Jorge Jiménez**  
**MCBA. FUERA DEL CUBO**  
**BLANCO**

Los museos son centros expositivos en donde se alberga cultura expresada a través de diferentes soportes. A lo largo de la historia, esta institución ha ido evolucionando junto con los cambios sociales más importantes. Hoy creemos que debe volver a hacerlo para corresponder a la sociedad que lo rodea. Con este proyecto centramos nuestra propuesta en el museo del MACBA de Barcelona. Este museo público, ubicado en pleno corazón del barrio del Raval, supone una burbuja atemporal, inerte y estanca. Como museo está totalmente desconectado de la realidad y, por lo tanto, se halla alejado de la estructura social que lo rodea. Ha llegado el momento de que el museo se acerque a la gente, que se olvide de ese elitismo clásico que lo caracteriza y que empieza a involucrarse y a participar en la consecución de mejoras teniendo en cuenta su entorno. Al final, las obras de arte que expone hablan de eso: de reglas, de prejuicios e ideas, de nuevas formas de adaptarse y de enfrentarse a la vida. Con este proyecto proponemos un primer paso en este acercamiento que consiste en sacar el museo a la

calle a través del *hackeo* de la institución y de algunas de sus obras en itinerancia. Lo hacemos en Carrer d'en Roig con la intención de utilizar el montaje expositivo como plataforma para hablar sobre los problemas vecinales que se están viviendo. Hemos plantado una semilla que habla del contenido museístico a través del *hackeo* de algunas de las obras en itinerancia y también sobre el desconocimiento social respecto al arte. También hemos reflexionado sobre cómo se ha estigmatizado el museo, despolitizando piezas que en el interior se consideran arte pero que en el exterior no es tan fácil catalogarlas como tal. Os invitamos a reflexionar porque creemos que entre todos podemos conseguir que el museo pueda educar de verdad, que sea un espacio público y colaborativo, y que a través de este primer acercamiento se pueda conseguir llamar la atención de los ciudadanos para que exijan más a la institución, al tiempo que se exija a la institución que de lo máximo de sí misma.

*Etiquetas:* Arte | Cultura | Museos | Sociedad

## Georgina Labara SEE ME THROUGH

Estamos acostumbrados a comprar ropa, zapatos, muebles y otros productos más sin pararnos a pensar en todas las consecuencias que provocan nuestras acciones y el impacto que tienen sobre el planeta. *See me through* surge de la idea de querer concienciar al público sobre el consumismo extremo de la sociedad capitalista y las repercusiones perjudiciales que tiene este sistema. Mediante la combinación de imagen, moda y realidad aumentada, el proyecto pretende hacer comprender al público que hay una gran cantidad de alternativas y acciones que se pueden llevar a cabo para combatir este sistema que ha llegado a un límite. Analizando el entorno y teniendo en cuenta mis intereses, he creado un proyecto que entiende de la moda como una herramienta de comunicación social y pretende promover la oposición al pensamiento consumista y pasivo actual. *Etiquetas:* Concienciación | Realidad aumentada | Sociedad | Sostenibilidad | Tecnología

## Carla Leiva Elena Sierra HÁBITAT SHORTFILM

El término “hábitat” es originario del latín y hace referencia al conjunto de características geográficas, o del medio ambiente, donde se desarrolla un organismo vivo o un grupo de ellos; es decir, un espacio donde vive(n), convive(n), se transforma(n) y evoluciona(n) estos organismos. Es por esto que nuestro proyecto toma el nombre de este vocablo haciendo referencia al argumento del cortometraje al que da vida. Así pues, *Hábitat* tiene el propósito de hablarnos del hogar como núcleo familiar, del rol social de la familia en el Siglo XXI y de cómo las rutinas que ejercemos en nuestros espacios privados, juntamente con la inclusión cada vez más intensa de los dispositivos digitales particulares, han transformado nuestra casa (y nuestra intimidad) no solo en lo referente a los espacios físicos sino también a los digitales. La forma en la que nos representamos y quienes decidimos ser dentro de estos espacios son nuestro propósito principal en el momento de crear esta pieza audiovisual. Sin embargo, tenemos que tener en cuenta que el contexto social, económico y cultural será de suma relevancia en esta pieza,

pues nos situamos en la Barcelona del 2008 con todo lo que ello conlleva: es decir, el comienzo de la crisis económica, dispositivos móviles muy básicos si los comparamos con los *smartphones* actuales y sistemas operativos e interfaces mucho más próximas a un diseño *skeumorfista*. Así pues, a través de una correcta organización y gestión de equipo, distribución de tareas por grupos, casting, guiones, y siguiendo el mismo proceso de preproducción de los proyectos audiovisuales cinematográficos, se ha ido construyendo este cortometraje: una pieza de 9 minutos acompañada de todo el proceso de producción que ha querido seguir lo más fidedignamente posible el proceso cinematográfico, aunque sea a pequeña escala. Nuestros objetivos han sido explicar y hacer reflexionar sobre cómo empezó todo a través de un proyecto que no solo finaliza cuando el vídeo acaba sino del que se puede aprender mediante el proceso que lleva a las espaldas. Al final, *Hóbitat* habla justo de eso: de evolución, de transformación y de convivencia.

*Etiquetas:* Avatar | Barcelona | Casa | Cortometraje | Espacios | España | Familia | Guión | Hogar | Interfaces | Privado | Público | Rutinas | *Skeumorfismo* | Sociedad | Tecnología

## Georgina Madi LEVIATHAN / FUTURE POLITICS

El presente proyecto es un trabajo especulativo sobre qué aspecto tendrán los políticos de la década 2040-2050. Para ello, analizaremos las preferencias políticas de las generaciones Millennial y Z, entendidas como futuros votantes. A continuación, ahondaremos en las tipologías de gobierno que podrían surgir en el futuro. De todas ellas, nos centraremos en la conocida como “democracia líquida”; la evolución más probable, y deseable, de las democracias actuales. A continuación, haremos conjeturas sobre qué aspecto tendrían dos grupos de delegados que podrían resultar atractivos a los futuros votantes: un grupo de delegadas feministas y un grupo de delegados ecologistas–extremistas. Para cada uno, elaboraremos un vestuario propio y un audiovisual que ponga de manifiesto su ideario.

*Etiquetas:* Sociedad | Democracia líquida | Diseño especulativo | Políticos

## Yumi Martí HABITAR A L'HÀBITAT

En toda vivienda se realiza una apropiación del espacio que deja al descubierto un discurso relacionado con inquietudes y personalidades. En definitiva, tenemos una gran libertad de expresión dentro de la propia vivienda pero, sin embargo, de forma imperceptible, aparece una influencia cultural heredada que se convierte en guía del espacio habitado. Al mismo tiempo, se necesita entender la relación entre todos los sujetos o elementos que construyen el entorno: el espacio actúa como revelación de cada uno de ellos. Es más, existe un proceso comunicativo que, como fundamento, está presente en una comunidad socio-cultural estructurada, con hábitos e identidades colectivas. Este proyecto pone en valor el hecho de habitar un espacio. Ahora bien, habitar se basa en la interacción mutua entre el ser y el medio o entorno, evitando toda idea de objeto-tipo producido en serie. Esto significa entender y convivir con nuestro entorno desde un enfoque posthumanista, puesto que no es la tierra la que pertenece a los seres humanos sino que son los humanos los que pertenecen a la tierra. En términos concretos, esto significa que no se

entiende el ser humano separado ontológicamente de la naturaleza sino formando una unidad con ella. Este proyecto se focaliza en una construcción existente, similar a un refugio, situada en la zona del Puigsagordi, en Els Hostalets de Balenyà (Osona). Este proyecto no pretende ofrecer ningún modelo específico de vivienda/refugio como algo necesario, sino una postura ajena a la actual idea que se tiene sobre el confort, reforzada por instituciones y paradigmas de pensamiento que van más allá de la subsistencia humana.

*Etiquetas:* Confort | Habitar | Posthumanismo | Re-vinculación

## Martí Mora AUTOVIVÈNCIA

La sistematización de nuestra vida cotidiana es evidente: hemos entregado toda nuestra soberanía a terceras personas con la promesa del bienestar. La monopolitización y la sobreexplotación de los recursos ha causado una crisis a escala mundial de la cual todos somos esclavos; el consumismo, ligado a la publicidad, ha causado una crisis de valores; la especulación del suelo se ha hecho vendiendo terreno natural y se ha promovido un síndrome de abstinencia debido a un bienestar falso, creado

y administrado. Nos vemos obligados a vivir dentro del capitalismo, reverenciando nuestra vida cotidiana y negando cualquier posibilidad de cambio. Sería provechoso poder vivir una vida primitiva y lejana, fuera o paralela al sistema capitalista, sólo para poder aprender cuáles son las necesidades más vulgares de la vida y qué métodos se han adoptado para satisfacerlas. El presente proyecto propone explorar metodologías de supervivencia y convertirlas en un proceso propio de la vida cotidiana, rompiendo con el dogma de la vida natural al margen del sistema y ofreciéndolo como una opción paralela a éste. El objetivo de este proyecto es transformar un hábitat humanamente neutro y explorar las respuestas que aporta la naturaleza al llamado “bienestar humano”. También persigue generar espacios y objetos en torno a una demanda real, produciendo a partir tanto de materiales naturales como de residuos de la sociedad. Otro objetivo del proyecto es el de explorar el margen de desinhibición del ser humano en torno las estructuras que crea para sobrevivir, para poder hacer una extracción de la conducta humana en torno su hábitat y de las formas que utiliza para transformarlo a su favor. De forma inmersiva y auto-

exploratoria, se pretende captar y representar todo este volumen de ideas para materializar la información y hacerla transferible a todo aquel que esté de acuerdo con los valores que transmite, al mismo tiempo que poder brindar todo lo necesario para llevar a cabo el proyecto.

*Etiquetas:* Anarquía | Autogestión | Educación | Naturaleza | Sociedad | Supervivencia

## Anais Muriel AROMAZAMORA

Hoy en día parece que si uno se va de vacaciones, los destinos escogidos deben ser concurridos y típicamente turísticos. Lugares como París, Nueva York, Londres, Ámsterdam o Barcelona, entre otros, son los más comunes para visitar y hacer turismo. Según el antropólogo y doctor en sociología estadounidense Dean MacCannell (1940), que también es profesor de paisajismo y arquitectura ambiental en la Universidad de California en Davis, afirma en su libro *‘El turista, una nueva teoría de la clase ociosa’* que los turistas actuales viven en una constante competición. Ésta no se percibe a primera vista pero si es “necesario” visitar ciudades tan populares como París o Roma es por

su historia y porque son ciudades icónicas mundialmente conocidas aunque no se haya estado nunca en ellas. La sociedad incita a visitarlas para más tarde poder corroborar la estancia con fotografías hechas en los lugares más emblemáticos de estas ciudades. Cabe destacar que con este tipo de viajes se pierde la esencia de visitar un lugar que pasa desapercibido. Fijarse en la cotidianidad de sus habitantes o contemplar los aspectos comunes de una ciudad son elementos que se escapan de los espacios puramente turísticos, así como los olores característicos de sus calles y sus personas. La investigación de este proyecto trata sobre el análisis del turismo en Zamora, así como el estudio de los recuerdos que se generan con los olores. Estudios científicos demuestran que los olores pueden transportar a un recuerdo, a alguien o a un elemento. Este tránsito sucede porque el sistema olfativo está situado en el interior del sistema límbico, y dicho sistema es la zona del cerebro conectada a las emociones. El turismo en Zamora también forma parte de la investigación para demostrar la carencia de visitantes que se reivindica desde el proyecto. A partir de este punto, el proyecto se cuestiona lo siguiente; ¿es posible

crear, a través del olor, una nueva manera de recordar una ciudad que no es conocida? A partir de estos datos, uno de los objetivos de este trabajo es jugar con el aroma de manera abstracta reivindicando las cualidades de Zamora, una tierra de poco turismo y con un potencial gastronómico y cultural poco desarrollado. La finalidad de este trabajo es también dar visibilidad a una ciudad que se encuentra a tan solo 67km de Salamanca. A pesar de ello, pocas personas conocen su localización, así como su nombre o el hecho de que puede ser visitada. *Etiquetas:* Cultura | Olor | Recuerdo | Sensaciones | Turismo | Zamora

### **Albert Pérez** **ACT LIKE A MAN**

Este es un proyecto que surge a partir de una simple cuestión: ¿Qué es un hombre “de verdad”? Este trabajo trata de mostrar cómo perjudica al hombre, y a todos los que le rodean, la masculinidad hegemónica, la manera como se relaciona el hombre con su entorno en diferentes contextos y como de preestablecido tiene los conceptos de violencia y dominancia en su ser, poniendo en duda todo lo que forma parte de su crecimiento como persona y que es prácticamente indetectable. Esto se

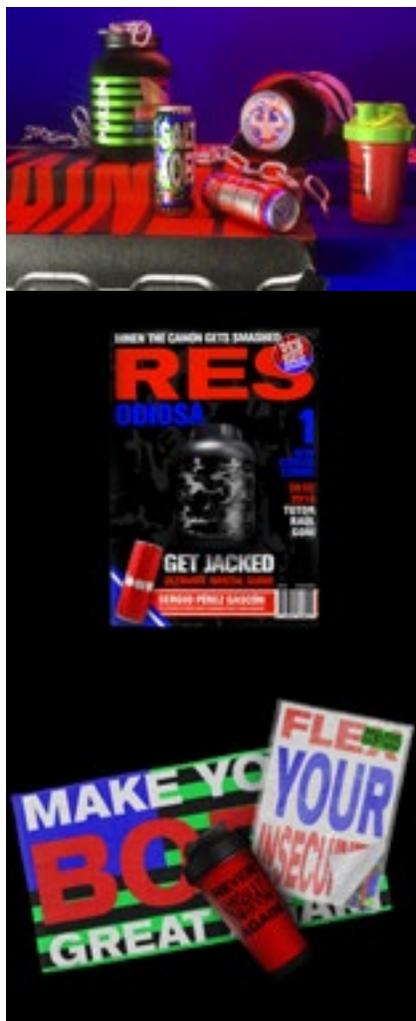
mostrará mediante una propuesta de diseño que forzará al hombre a mantener una actitud opresora, evidenciando sus prácticas, con un conjunto de objetos que condicionan su comportamiento y su manera de mostrarse ante los demás.

*Etiquetas:* Diseño gráfico | Masculinidad | Poder | Violencia

## Sergio Pérez RES ODIOSA

Este es un proyecto que reflexiona sobre la importancia del cuerpo en la sociedad actual, mostrando como la obsesión por un canon acaba generando una transgresión irreversible en el cuerpo y en la mente de la persona que lo persigue. Se ha investigado el tema desde la filosofía para conocer los orígenes de la percepción del cuerpo como un agente externo a nosotros y, por lo tanto, manipulable. Posteriormente se analiza cómo desde el diseño y la publicidad de la sociedad contemporánea se bombardea con mensajes que continuamente capitalizan el cuerpo y promueven esta violencia hacia él. Como resultado se generan diferentes piezas que articulan un discurso crítico respecto a esta transgresión, utilizando los mismos lenguajes capitalistas pero con un mensaje que hace repensar estas conductas.

*Etiquetas:* Cuerpo | Violencia | Diseño crítico | Publicidad



Sergio Pérez. RES ODIOSA

## Silvia Pérez SPCTRM\_Ó3: CREACIÓN DE UNA SOCIEDAD POSTGÉNERO

Vivimos en una sociedad donde el género binario, o comúnmente diferenciado como masculino y femenino, tiene una gran influencia en nuestras vidas. Esto provoca que en muchas ocasiones este aspecto nos limite como personas cuando queremos expresarnos, comportarnos e incluso en el momento de poder realizar diferentes actividades. Tras analizar nuestro alrededor surgen preguntas como: ¿Cuál es el origen de los roles?, ¿en qué momento se nos impone a cada sexo biológico comportarnos de cierta manera?, ¿cómo se definen las identidades?, ¿sería posible que el género no existiera? Buscando una respuesta a estas preguntas se ha decidido investigar cómo se ha ido modificando la idea del género a lo largo de los años, a qué se han debido estos cambios y cómo se percibe en el presente las variantes al género binario. Tomando como referente el movimiento social de postgénero, en el que se plantea una sociedad sin género, y los cyborgs, surge SPCTRM. Este proyecto especulativo pretende dar una pincelada a lo que sería un futuro utópico en el que,

a partir de la biotecnología, las personas puedan modificar a nivel personal el aspecto esencial de la investigación: el género. El objeto final de diseño se compone de un implante inyectable en el cuerpo que, a partir de una simulación hormonal, hace que el usuario pueda anular o modificar su género a voluntad propia. Este implante se ajusta con una aplicación mediante la que se tiene un riguroso control del estado del usuario, entre otras opciones. Este producto se puede comprar en la web de la empresa, así como leer el manifiesto con los valores que identifican el proyecto. Todo ello viene acompañado de una campaña publicitaria, tanto gráfica como audiovisual, para difundirla en diferentes medios siguiendo una estética inspirada en el *Neon Noir*.

*Etiquetas:* Género binario | Rol | Sexo biológico | Identidad | Postgénero | Cyborg | Diseño especulativo | Publicidad

## Jordi Pol AL\_GENERATOR

Este es un proyecto de investigación sobre cómo la inteligencia artificial y el *machine learning* pueden convertirse en herramientas creativas. La investigación busca explicar de forma sencilla el funcionamien-

to de esta tecnología para darla a conocer, dar pie a la reflexión sobre sus capacidades actuales y comprender cómo puede encajar mejor en el proceso creativo en diseño gráfico. Este proyecto investiga dentro del ámbito de la tecnología, la inteligencia artificial y el machine learning para conocer su funcionamiento y sus aplicaciones en diferentes proyectos. También se observa una área concreta del diseño gráfico, el cartelismo, para aplicarlo a un caso concreto. El objeto de diseño es el prototipo de una herramienta digital que permite al usuario experimentar con el *machine learning* y las redes neuronales, a la vez que genera piezas gráficas. Si bien el prototipo no funciona directamente con una red neuronal ni hace uso del *machine learning*, es una especulación sobre cómo funcionará el programa una vez terminado. El prototipo es funcional y por tanto genera carteles.

*Etiquetas:* Aprendizaje automático | Arte | Cartelismo | Creatividad computacional | Didáctica | Experimentación | Inteligencia artificial | Machine Learning | Programación | Red neuronal | Tecnología | Visión computacional

## Javier Pueyo REST.ART

Hoy en día se dedica una parte importante del día a los dispositivos informáticos, ya sean móviles, portátiles o tabletas. En 2003 había 3 exabytes (1 exabyte = 106 terabytes) de información y en 2011 la información llegó a los 600 exabytes. Muchas veces se guarda información que no se va a volver a utilizar, y esto se llama infoxicación. La hiperconectividad y la facilidad para acceder a una abrumadora cantidad de información provoca que uno tenga que estar muy pendiente de ella, incluso cuando se descansa, se ve un vídeo o una noticia. Hace un tiempo surgió un movimiento cultural llamado *slow life* cuyo propósito es mejorar la calidad de vida, principalmente por esta sobre-exposición. Este movimiento trabaja en base a problemas como el estar viviendo para trabajar y el aumento considerable del estrés en zonas urbanizadas, lo cual no es bueno para la salud ni para el rendimiento. Este proyecto también está basado en algunos aspectos de la meditación zen. Uno de los elementos esenciales de la meditación es encontrar un momento de paz interior para despejar nuestra mente. Dedicándonos un tiempo a nosotros mismos nos

sentiremos más despejados, y este es el objetivo de este proyecto. Ante el mal uso de la tecnología, el presente proyecto propone un espacio donde los usuarios puedan descansar de ella. La relajación que propone no únicamente se realiza a través del aislamiento: se trata también de una instalación artística donde el ambiente ayuda a adentrarse en ésta. Esta atmósfera se consigue mediante un audiovisual. El espacio es una burbuja de plástico hinchable, cuyas características permiten proyectar en sus paredes. Por otro lado, el sonido responde a los gustos del usuario. Mediante sencillas interacciones, el espectador puede elegir el contenido visual con el cual relajarse. Este aislamiento va más allá y se convierte en un viaje de un lugar a otro: de un exterior excesivo a un interior donde las tecnologías están dosificadas y se adaptan al usuario. Este proyecto es un ejemplo de que la tecnología no es un problema, sino que todo depende de la manera en que se utiliza. El mensaje de este proyecto es llevar esta práctica de consumo adecuado a nuestro día a día: crear nuestra burbuja personal donde podamos disfrutar de momentos de tranquilidad mental y aprender a disfrutar de esas pausas en nuestras vidas.

Etiquetas: Infoxicación | Slow life | Hiperconectividad | Meditación zen | Tecnología | Interacción | Aislamiento | Visual | Viaje

### Tomás Riera @KIKEGMEY: UNA REFLEXIÓN CRÍTICA SOBRE LA VERDAD EN REDES SOCIALES

A diferencia de cuando se originó el fenómeno del *fake*, que era un momento en el que el público no esperaba ser “engañado”, la sociedad actual está muy acostumbrada a este tipo de fenómenos. Actualmente muchas personas no se plantean si aquello que ven o consumen es realmente cierto o falso. La verdad y la mentira se han diluido en la sociedad actual. No es que cada vez sea más difícil distinguir las, sino que a la gente cada vez le interesa menos saber si algo es verdadero o falso. La base inicial sobre la cual se ha construido este proyecto es el fenómeno del *fake*, elaborando un heterónimo y construyendo un discurso sustentado en una intención crítica oculta tras él. Desde el principio siempre hubo la intención de desenmascarar el proyecto y revelar el *fake*, pero, tal y como dejaban entrever algunas acciones previas a su revelación, el resultado fue diferente a lo que se

había previsto ya que la revelación final no desencadenó ninguna reacción. Este proyecto crítico me ha permitido explorar y conocer nuevos lenguajes expresivos, descifrar códigos, utilizar la estructura del *fake*, crear un objeto sonda y comprobar el fenómeno. La parte más interesante han sido las conclusiones, que están explicadas en el siguiente párrafo. @kikegmey es el nickname de tres cuentas creadas de manera simultánea en *twitter*, *21 buttons* e *instagram*. En cada perfil se ha creado, compartido y difundido contenido audiovisual específicamente dirigido y pensado para cada red social. La acumulación de todas estas publicaciones crea un relato multidisciplinar y multipantalla que permite dibujar o desenmascarar la crítica de algunos de los aspectos de nuestra sociedad actual. Desde el punto de vista de una persona infiltrada en el ecosistema de las redes sociales se crea una parodia copiando los códigos, los lenguajes y la manera de operar propia de cada medio.

*Etiquetas:* Concienciación | Fake | Narrativas | Producto | Sociedad

## Marta Roig BOOTLEG

Este es un proyecto que nace a raíz del gran *boom* que han creado las *influencers*. El proyecto pretende hacer una crítica y ofrecer un punto de vista diferente para entender a estas figuras no solo como modelos a seguir sino más bien como una crítica hacia ellas, ya que están siendo tratadas como carteles publicitarios. Esto da lugar a que algunas personas quieran parecerse a ellas, ponerse la misma ropa y llevar la vida que llevan. A veces no es fácil comprar este tipo de marcas, ya que no todo el mundo puede permitírselo, y esto nos conduce a las copias, los *bootlegs* y los *rip off*, que son diferentes tipos de falsificaciones de las marcas. Este trabajo se centra sobretodo en el *bootleg*, ya que este tipo de copias usa los logos de marcas pero modificados. A partir de todo esto, se crea el proyecto; un proyecto con prendas muy *sport*, con estampados en colores de temporada que hacen la función de colores corporativos y con los logos de grandes marcas formados a base de un mosaico de fotos de las mismas *influencers*.

*Etiquetas:* Bootleg | Influencers | Marcas | Publicidad

## Aitor Sendino MANIFIESTO BIG DATA

Este proyecto pretende crear un momento para pararse y reflexionar hacia dónde vamos y qué es lo que estamos haciendo con nuestras vidas y con la tecnología. La idea surge de la preocupación actual y general de la sociedad hacia un futuro incierto que no sabemos cómo acabará, hacia dónde irá y de qué manera fluirá. Será un futuro muy ligado a unas máquinas y a una tecnología, en especial al *Big Data* y al Internet de las Cosas, que pretenden ofrecernos una gran variedad de productos que nos harán la vida más fácil y nos solucionarán los problemas. Estos avances se nos plantean como una experiencia de vida mejor, aunque la realidad puede ser muy distinta y pueden, en realidad, ser una herramienta más para tenernos entretenidos y pensando en otras cosas mientras nos dicen qué es lo que hay que hacer y cómo nos debemos comportar. El control que se puede llegar a llevar a cabo en una sociedad hipertecnológica es algo que realmente merece la pena pararse a pensar y plantearse cómo queremos construir el futuro. Por ello, creo en una necesidad de detenernos a pensar y hacer una crítica personal y global sobre qué es lo que estamos

haciendo para, en definitiva, frenar tanta tecnología que anula nuestro instinto. En consecuencia he creado un proyecto basado en técnicas más tradicionales y analógicas, como es la serigrafía, para exponer un manifiesto en forma de carteles donde invito a la reflexión y abogo por un mundo más crítico, libre y con control sobre los usos y repercusiones de la tecnología.

*Etiquetas:* Big Data | Cartel | Concienciación | Crítica | Futuro | Manifiesto | Poster | Reflexión | Serigrafía | Sociedad | Tecnología

## Laura Simón BORN DIGITAL

Actualmente, gran parte de los padres tienden a publicar constantemente acerca la vida de sus hijos a través de las redes sociales, de manera que compartir información de estos menores se ha convertido en algo tan normalizado y aceptado que incluso ya existen cuentas de bebés *influencers*, con millones de seguidores y que colaboran con marcas desde el primer minuto en el que llegaron al mundo. Este fenómeno ha llegado hasta tal punto que incluso existe un término propio para definirlo: *Sharenting*. Por ello, esta investigación teórica ha tenido como propósito analizar y estudiar las consecuencias y

riesgos del *Sharenting*, y todo lo que este fenómeno está generando, para entender mejor la problemática y llevar a cabo una formalización coherente que cuestione esta nueva tendencia a través del diseño. De manera que, mediante el diseño especulativo, el proyecto ha magnificado y radicalizado la problemática actual, llevándola a un futuro distópico, no muy lejano, con la intención de generar impacto o rechazo en el espectador y, por lo tanto, abriendo preguntas, generando debates y llevando a la reflexión. En definitiva, la propuesta de diseño presentada es el planteamiento de este posible futuro, en el cual la mayoría de los niños ya nacerían con su identidad digital. Esta identidad sería creada por una empresa y estaría completamente guiada y asesorada por ésta, con la intención de alcanzar el éxito en las redes sociales. Además, en este futuro, se ha planteado también la comercialización de productos para facilitar la creación de contenido en las redes y para mantener a los seguidores lo más informados y entretenidos posible a costa de la vida de estos menores.

*Etiquetas:* Diseño especulativo | Intimidad | Privado | Público | Sharenting

## Mireia Solà MICROSISTEMA

El planeta Tierra se encuentra en un momento de aceleración nunca antes visto. Las generaciones que actualmente habitamos la tierra somos testigos de la nueva era que se está gestando: el antropoceno, que etimológicamente viene del griego *antrophos* (humano) y *cene* (nuevo o reciente). El hecho de que esta nueva era lleve integrada la palabra “humano” se debe a la mala actividad que estamos llevando a cabo como especie en este mundo. El calentamiento global, el efecto invernadero, la deforestación y la extinción de miles de especies son solo unos cuantos ejemplos de los efectos que estamos causando a la tierra. Este estado viene provocado por la gran actividad que la humanidad lleva a cabo en conjunto, sin apreciar que los individuos hemos ido adoptando unas relaciones muy antropocentristas hacia las “cosas” que nos rodean. Estas relaciones se basan principalmente en una jerarquía donde el humano está por encima de las otras “cosas”, como la vida vegetal o la animal. Ha llegado un punto en que la vida natural que permanece en la tierra existe bajo la limitación y los parámetros dictados por los humanos. Este es un proyecto

que pretende disminuir el ritmo humano para volver al origen y romper las barreras actuales entre especies. *Microsistema* es una propuesta especulativa situada en la ciudad de Barcelona y en un futuro plausible, en el que la sociedad sea plenamente consciente del crítico estado de la tierra y quiera actuar para frenarlo. Esta propuesta comprende un plan de acción que acaba convirtiendo estas islas en micro-ecosistemas dentro de la ciudad que, además de producir un impacto positivo al aportar espacios de vida vegetal y animal, también genera espacios donde el equilibrio entre especies lo rige todo, rompiendo con la jerarquía antropocentrista que tanto daño ha hecho al mundo.

Etiquetas: Antropoceno | Diseño especulativo | Ecocentrismo | Ecosistema | Interiores | Jerarquía | Relaciones | Sostenibilidad

### **Alena Tur PACK UP**

Este es un proyecto de diseño que surge de la problemática que presenta la sociedad de consumo actual y se centra en la relación que hay entre el *packaging* y la moda. Considerando el producto y el consumidor como dos de los pilares fundamentales para poder

entender el funcionamiento del sistema, se ha investigado sobre cuatro ámbitos distintos: el *packaging*, la moda, el producto y el cuerpo. El propósito ha sido acotar éstos grandes conceptos y plasmar la similitud que hay entre ellos para dar a conocer que las funciones que desempeña un producto no están tan alejadas de las que ejerce un cuerpo. El proyecto se basa, concretamente, en el *packaging* alimentario. La representación de los productos se ha configurado a través de un total de diez *looks*, cada uno de los cuales encarna un artículo de la sección de alimentación del supermercado. Mediante el patronaje, las siluetas, las técnicas plásticas y la manipulación de tejidos, se han diseñado y confeccionado las prendas que envuelven el cuerpo tal y como el *packaging* lo haría. *Pack Up* deja al descubierto la relación producto-cuerpo y quiere reflexionar sobre la manera de entender el cuerpo establecida en la actualidad; es decir, dando más importancia al continente y olvidándonos, muchas veces, del contenido.

Etiquetas: Cuerpo | Packaging | Producto

**Paula Vazquez**  
**TEMPLE, RADICAL**  
**ENTERTAINMENT**

Hace veinte años nadie sentía que un dispositivo pudiera ser una extensión de ti mismo, tu cerebro, tus herramientas, tu economía, tu guía y la fuente de confianza en ti mismo. Hoy en día, acudimos a internet cada vez que tenemos que a dar algún paso en la vida. Internet se ha convertido en una de los principales pilares que sostienen nuestra existencia. Remedios Zafra, en su libro “*Cuarto propio conectado*”, constata que la línea entre nuestro mundo interno y el mundo externo se diluye debido a internet y los medios de comunicación masivos. La economía, la política, los movimientos sociales, la moda, la música, el arte o el cine, entre otros, pasan por los filtros de “la media”. El producto de este contexto es la sociedad *millennial* descrita por Simon Simek. En esta sociedad todos podemos ser *influencers*: si tienes carisma, puedes convertirte en un líder de opinión. Yo quiero ser *influencer*; ¿y por qué no? Soy *cool*, sé cuales son las tendencias, tengo carisma y tengo muchas cosas que decir. Bueno, primero debo presentarme: soy @mecagotia, soy estudiante de diseño y me interesa la moda, el

diseño y el arte. Nunca he tenido más de 500 seguidores, así que nunca he tenido la oportunidad de desarrollar ningún proyecto en Instagram porque obviamente a nadie le importa. SOLO NECESITO UNA MARCA FRESCA Y SEGUIDORES. Bienvenidos a Temple, radical Entertainment, un lugar en el que todo está bien si la conclusión es obtener contenido de calidad. Este proyecto incluye tendencia pura, instagram puro, una marca y dos herramientas: The BootZ y The T-shirtZ. Es una creación para crear. Nuestras herramientas están diseñadas solo para que puedas jugar en tus sesiones de fotos. Cada herramienta tiene seis opciones básicas de estilo, y, obviamente, puedes agregar tu imaginación para crear más estilos y volumetrías. ¡Chic@ solo juega! Si todos podemos ser influyentes, ¡asegurémonos de que haya un buen contenido!

*Etiquetas:* Internet | Sociedad *millennial* | *Influencer* | Instagram | Tendencia | Herramienta digital | Juego

## Enrique Zancajo VISUAL E-FAKES: REALIDAD GENERADA POR ORDENADOR

En una época llena de avances tecnológicos, el internet y las redes sociales lo han cambiado todo. Estas redes se han convertido en las grandes difusoras de noticias, dando paso a la era de la sobreinformación. Cada individuo se ha alzado como una pequeña fuente de información y las redes sociales se han consolidado como el medio más influyente en la opinión pública. No es de extrañar que, a partir de esta situación, algunos medios de comunicación, regidos por ideologías o intereses, ofrezcan versiones alteradas o manipuladas de un mismo suceso, abriendo las puertas a todo tipo de noticias falsas. Ante esto, nosotros tan solo podemos creer aquello que queremos creer, siguiendo nuestras propias ideas y pensamientos. Al mismo tiempo, el cine no ha bajado el ritmo en cuanto a investigación y desarrollo, creando e innovando con asombrosas técnicas de edición y generación de imágenes por ordenador. Los resultados son cada vez más realistas y están al alcance de todos. Mi proyecto trata de abordar ambos temas de forma conjunta. ¿Hasta

dónde se podría llegar si se emplearan las técnicas más avanzadas de efectos visuales en el ámbito periodístico e informativo? Con la idea de responder a esta pregunta, he realizado una pieza audiovisual siguiendo el concepto de *fake* y con un cierto carácter político. A modo de experimento, he podido comprobar la dificultad que comportaría realizar este tipo de contenido empleando herramientas de fácil acceso y a partir de imágenes y recursos extraídos libremente de internet. También he analizado los diversos medios de difusión, así como su impacto y repercusión en la sociedad. ¿Estamos preparados para saber distinguir entre aquello que es real y aquello que no lo es? Este proyecto trata de despertar el sentido crítico a la vez que advierte de una gran amenaza en potencia.  
*Etiquetas:* Concienciación | *Fake News* | Sociedad | Tecnología | *Visual Effects*

**Resúmenes de los Trabajos de Fin de Grado defendidos por los  
estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso  
académico 2017-18, ordenados alfabéticamente y por ámbitos de  
interés: *Diseño, innovación y mercado***

## Janira Arco CLOWN TYPE

Según la RAE el miedo es la “angustia por un riesgo o daño real o imaginario; el recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea”. Este es el tema principal en el que se centra este proyecto, al que se añaden dos temas más: el miedo a los payasos y el mundo de la tipografía. El objetivo de este proyecto es centrarse en el miedo a los payasos, conocido como coulrofobia, para poder encontrar una ayuda o un proceso que disminuya o que haga desaparecer dicho miedo. Estos dos temas tan diferentes, como son el miedo a los payasos y la tipografía, se enlazan por lo que tienen en común: la estética. Han sido escogidos a partir de varios elementos, como son el miedo personal surgido en la infancia hacia el circo y los payasos, el hecho de disfrutar de las películas de terror, de lo que se esconde detrás de lo que vemos a simple vista y de la pasión personal por la tipografía y el mundo tipográfico. Por otro lado, la metodología de este proyecto es mixta, ya que ha sido importante el punto de vista personal y el hecho de interpretar la manera de actuar y reaccionar ante estados o situaciones que produzcan miedo (en este caso situaciones personales). Pero

también es crucial ser deductivo y objetivo, sobre todo en cuanto a la formalización y diseño de la tipografía, y en el ensayo de prueba y error para averiguar si dicha tipografía es funcional. En conclusión, este proyecto quiere dar importancia al hecho de convertir algo que de miedo o produzca malestar en algo agradable. Por esta razón este proyecto se centra en los payasos, el color y sobretodo en la tipografía, ya que la funcionalidad de esta última es muy importante para conseguir una buena formalización.

*Etiquetas:* Miedo | Payasos | Tipografía  
| Coulrofobia | Estética | Color

## Alicia Calpe CONVIURE

Este es un proyecto que se basa en la vivienda compartida y quiere ser una alternativa dirigida a personas jóvenes, emprendedoras y con pocos recursos económicos que hayan emigrado a una nueva ciudad para estudiar o trabajar y busquen un espacio en la gran urbe. El proyecto se formaliza a partir de espacios donde se combinan zonas de *coworking* y *coliving*, en los que los inquilinos pueden conocerse, relacionarse e incluso llegar a trabajar juntos en comunidad si congenian y tienen aficiones en común. El espacio está diseñado para

poder desarrollar tanto actividades laborales como personales; hay espacios más privados, pensados para aquellos que necesitan mayor silencio para concentrarse mejor, y otros más diáfanos y desenfadados, en los cuales se genera una mayor comunicación y actividad. En los espacios más privados, se garantiza el descanso y la intimidad personal, que son necesidades esenciales en una vivienda para una calidad de vida mínima, ya que al compartir vivienda hay que respetar la privacidad individual. Con esta finalidad se diseñan zonas de confort que promueven las necesidades privadas y diarias de cada individuo, donde cualquiera pueda encontrar el espacio necesario para descansar y almacenar los objetos más personales. Este espacio se puede llegar a customizar con pertenencias personales. Conviure da la oportunidad de relacionarse con personas que acaban de llegar a la ciudad, por lo que entre los espacios destinados a compartir, trabajar y descansar, se crean otros inter-espacios en los que se puede desconectar o relacionarse con otros inquilinos más íntimamente, si así se prefiere. De esta manera en el espacio se genera actividad en cada uno de los rincones diseñados para su uso, como las zonas de paso

que se convierten en estancia a la vez y que ofrecen la oportunidad a los inquilinos de encontrar distintos espacios de confort.

Conviure también otorga facilidades para instalarse en la vivienda, ya sea durante la entrada o la estancia, porque ofrece numerosas facilidades para hacerlo: desde la aplicación web de la comunidad o directamente llamando al teléfono de atención al cliente, el cual nos puede facilitar toda la información necesaria para realizar dichos trámites.

*Etiquetas:* Coliving | Comunidad | Coworking | Interiores | Modernismo | Sociedad | Vivienda

### **Clàudia Campmany** **LA BÒBILA, DE PARE A FILLES**

El objetivo de este trabajo es el estudio arqueológico y la comprensión del lugar de actuación: la fábrica de tejas Graells. La propuesta persigue hacer visibles los diferentes estratos del tiempo acumulados allí mediante una intervención de rehabilitación y un diálogo con el espacio. Así se pretende recuperar y revalorar todo los estratos históricos buscando, dentro de lo posible, hacer mejoras en el espacio. Es de gran importancia la oportunidad de trabajar en un espacio real y

accesible, puesto que el conocimiento de sus usuarios permite un mayor acercamiento al entorno y a su historia. Este proyecto habla de historia, de memorias, de recuerdos y sobre todo de futuro. Otro de los temas tratados es cómo la artesanía dejó paso a las máquinas y cómo éstas evolucionan y cambian la sociedad y, en este caso, también la construcción y la manera de entenderla. Este proyecto habla de herencias, del traspaso de conocimientos y de la creación de familias momentáneas. Otro de los temas a tratar es el del hogar, de cómo nos sentimos y de qué sentimos en él. Este proyecto trata sobre sensaciones y de cómo éstas pueden ser provocadas. Y, más concretamente, también habla de la creación de viviendas en un espacio industrial preexistente para un grupo de personas en particular: investigadores del campo de la cerámica. Para llevarlo a cabo se proyectó un amplio espacio cubierto destinado a la disposición en su perímetro de cápsulas vivienda que disponen de todas las necesidades para la comodidad del usuario. Para facilitar la socialización y el intercambio, los habitantes de este recinto cuentan con espacios comunes. Para la construcción de los nuevos espacios materiales relacionados con el

mundo cerámico y con su pasado histórico, y con el movimiento fenomenológico como máximo referente, se busca hacer posible el objetivo final de recuperación y preservación de la memoria del lugar. Gracias a la búsqueda y la introducción de nuevas técnicas de producción, y con el reciclaje presente, se pretende proyectar un espacio buscando el equilibrio entre aquello nuevo y el pasado.

*Etiquetas:* Fábrica | Interiores | Rehabilitación

### **Laia Contreras BLOQUE TROC. UNA APROXIMACIÓN AL BLOCKCHAIN**

La aparición de Internet ha supuesto un cambio muy sustancial en nuestras vidas. Nos ha traído la red global, el correo electrónico, las redes sociales, la posibilidad de almacenar datos en la nube y los primeros días de la internet de las cosas, entre otras. En general internet nos ha proporcionado herramientas muy efectivas, pero también tiene ciertas limitaciones para los negocios y la economía. “*En Internet nadie sabe que eres un perro*”, refleja Peter Steiner en 1993 en una viñeta en *The New Yorker*. Existe una gran falta de confianza y fiabilidad en el intercambio de da-

tos digitales de valor y necesitamos un intermediario que nos proporcione esta confianza, pero a la vez son los mismos intermediarios los que se apoderan de nuestros datos e invaden nuestra intimidad. ¿Y si no necesitáramos intermediarios para intercambiar datos en la red?, ¿y si hubiera un sistema que nos proporcionara la confianza, eficiencia y visibilidad que necesitamos para mantener nuestra intimidad? *Blockchain* es la tecnología que está por debajo del *Bitcoin* y hace posible el funcionamiento de esta moneda digital. Esta tecnología nos proporciona la confianza, la privacidad, el poder distribuido y la seguridad que hasta ahora no teníamos en la red, sin necesidad de intermediarios. Es una mezcla de elementos muy atrayente para la generación millennial, que huye de las normas. Esta tecnología supone un cambio de paradigma en el funcionamiento digital, en el intercambio y la gestión de datos, y va más allá del *Bitcoin*. Se trata de una tecnología que también es aplicable a otros sectores como pueden ser la sanidad, la alimentación o la logística, entre otros. ¿Por qué una tecnología tan efectiva y disruptiva solo es conocida por un pequeño grupo de personas? Bloque Troc, una aproximación al

*Blockchain*, es una instalación que tiene por finalidad dar a conocer esta potente tecnología a través del diseño y de la interactividad con las piezas que forman el proyecto. La instalación se articula mediante una serie de elementos que reflejan el proceso que sigue el *Blockchain* para funcionar. El propósito es entender y conocer una tecnología innovadora y revolucionaria. Por lo tanto, Bloque Troc es la representación analógica de un proceso digital de intercambio de datos.

*Etiquetas:* Bitcoin | Blockchain | Didáctica | Diseño gráfico | Instalación | Interactivo | Internet | Tecnología

## Imanol Cruz DISMISS

Vivimos en una sociedad comparativa en la que se nos clasifica por ser hombre o mujer, guapa o fea, flaca o gorda, alta o baja, blanca o negra. Constantemente nos juzgamos los unos a los otros según nuestra apariencia física mediante estereotipos patriarcales. Este proyecto parte de las bases de esta organización social y de los estereotipos creados por ésta y gira en torno a la cosificación humana, centrando el foco en la femenina. Se indagará en la responsabilidad de crear contenido visual y se conocerá cuál es uno de los máximos exponentes

de estos estereotipos cosificantes para entender así nuestra posición dentro del sistema y respecto a él. Este proceso se traspassa a un nivel físico mediante una colección que fomenta la inclusión y el respeto hacia todo tipo de géneros, razas, y cuerpos. Esta colección estará formada por siluetas anónimas con estructuras anchas en el exterior y contornos adaptados en el interior. Partiendo del traje sastre, símbolo de poder y liderazgo, como una de las piezas claves en el desarrollo de diseño, éste se adaptará a la actualidad plural. Uno de los objetivos del proyecto es concienciar los actos comunicativos. Otro es que pensemos antes de hablar, que analicemos y reflexionemos sobre lo que se quiere compartir y sobre la forma en la que se quiere expresar, ya que normalmente no se tienen en cuenta las consecuencias negativas que podría tener. Este proyecto no lo planteo desde un punto de vista posicional sino desde una visión comprensiva y de entendimiento, ya que cada uno de nosotros tenemos implementadas inconscientemente bases e ideales patriarcales.

*Etiquetas:* Concienciación | Estereotipos | Patriarcado

## Miquel Darder

### MILESTONE TO NOWHERE

En la historia de la humanidad, la figura del aventurero ha representado la voluntad de descubrir nuevos lugares y de llegar allí donde nunca antes nadie había llegado. Nos referimos a los romanos, los vikingos, los colonos que descubrieron América pero también a aquellos que superaban retos más allá de las propias capacidades, como los cartógrafos, los alpinistas o los exploradores de tierras lejanas. Este es un proyecto que pretende profundizar en el concepto de aventura en el momento presente y en los factores que intervienen en ésta. Para ello quiere responder a preguntas como: ¿Qué significa aventura y qué significa “vivir una aventura” en el contexto actual, en el que todo está descubierto y la tecnología reduce las distancias y el riesgo frente a lo desconocido? También se cuestiona la figura del aventurero yendo más allá del estereotipo propio del imaginario colectivo para poder relacionarla con el arquetipo del aventurero, centrado en las motivaciones y los rasgos que definen su personalidad. La investigación plantea la necesidad innata de todo ser humano de explorar y descubrir, que solo queda paliada por la sensación

que produce salir de la zona de confort y experimentar la aventura en primera persona. Esta aventura personal es *Milestone to nowhere*, un viaje iniciático a Islandia con el objetivo de encontrar auroras boreales en un ambiente hostil y nuevo, y documentar toda la aventura en una experiencia multimedia centrada en las sensaciones, las emociones y el aprendizaje adquirido.

*Etiquetas:* Aventura | Documental | Viaje

### **Carlos A. Espinoza** **SMART CITY –** **UNA VISIÓN CRÍTICA**

Este proyecto se basa en la curiosidad sobre la *Smart City*. ¿Cómo se desarrolla?, ¿qué sabe la gente?, ¿qué información tenemos?, ¿cuáles son los beneficios?, ¿cuáles son los efectos secundarios? Actualmente, Barcelona está considerada como una de las ciudades inteligentes más importantes del mundo. Eso significa ser una ciudad más eficiente a nivel energético, más sostenible a nivel de residuos y con una mejor gobernanza. Llevamos muchos años oyendo hablar sobre *Smart Cities* en congresos, libros y conferencias que se crean constantemente para abordar este tema. Nos estamos beneficiando

de las mejoras proporcionadas por la ciudad sin vincular estas soluciones a una ciudad inteligente, lo que reafirma las dificultades que han existido por parte del gobierno para generar una buena comunicación. Además de todos los beneficios que una *Smart City* aporta a la vida de la sociedad, el gobierno tiene la gran responsabilidad de comunicar lo que está haciendo con los datos personales que se recopilan automáticamente mientras los ciudadanos usan las aplicaciones, se mueven en el entorno de la ciudad, surfean en Internet o utilizan las ofertas que Barcelona tiene y que genera el día a día. Este proyecto pretende enseñar a los ciudadanos los proyectos que se desarrollan para optimizar las infraestructuras, los programas de usos sociales, el modelo de gestión integral (*e-government*), y, en general, lo que hace de Barcelona una *Smart City*. Los ciudadanos deberían comenzar a conocer qué hay detrás del misterio de una ciudad inteligente y con qué están pagando su movilidad en un entorno de ciudad físico y virtual como Barcelona. Para construir una ciudad mejor, una ciudad más inteligente y más equilibrada, los gobiernos de todos los lugares recopilan y evalúan los datos perso-

nales de sus ciudadanos y también de los extranjeros que utilizan las instalaciones que la ciudad ofrece. El proceso de utilizar esta información privada no es tan transparente como el afectado puede pensar o desear y, a veces, esta persona ni siquiera es capaz de entender que sus datos se utilicen. El ciudadano tiene enormes problemas para obtener información en esta jungla de la información y desconoce cómo ésta se usa en todas las facetas de su vida cotidiana, desde la determinación de la ubicación hasta el uso de tarjetas de crédito, entre otros. El proyecto presentado es una forma de ordenar este caos y mostrar que una *Smart City* permite disfrutar de sus ventajas con precaución. El objetivo de este proyecto concienciar y convencer al observador de seguir investigando, y gracias a ello le brinda la posibilidad de comprender la verdadera dimensión de la ciudad inteligente.

*Etiquetas:* Arte | Concienciación | Instalación | Interactiva | Interactividad | Sociedad | Tecnología

### **Paula Fortuny** **OBLIDADES**

Sólo un 5% de la historia ha sido escrito por mujeres, por lo que podemos hablar de “historias olvidadas” y “mujeres olvidadas”. Te-

niendo en cuenta que las mujeres son aproximadamente el 50% de la población, algo raro está pasando. ¿Por qué ciertas historias han desaparecido? *Oblidades* es un trabajo que quiere reivindicar el papel de la mujer dentro de la historia. Las mujeres han sido mucho más que hijas, madres, esposas o monjas. El proyecto quiere salvar historias en peligro de extinción y hacer reflexionar al espectador abriendo su mirada hacia una historia donde las mujeres tengan el papel que merecen. Hay muchas cosas que no son exactamente como nos habían explicado. El proyecto surge de la voluntad de construir un mundo más justo donde no haya diferencias de género, y para conseguirlo hay que atacar al problema desde su raíz: el pasado. Mediante el diseño gráfico como canal de comunicación, se han creado un conjunto de piezas que quieren revalorizar la historia de las mujeres. A partir de una enciclopedia como objeto que contiene la historia y una intensa investigación, se han llevado a cabo diez piezas editoriales que explican la historia de diez mujeres poco conocidas a ojos de la historia. Además, se muestran las consecuencias que comporta el hecho de no conocer esta parte de la historia mediante una infografía

interactiva. Para acabar de cerrar el proyecto, unos carteles re-escriben en pocas palabras la historia de mujeres conocidas por todo el mundo.

*Etiquetas:* Concienciación | Mujeres | Historias | Memoria histórica | Reflexión | Pasado | Presente | Futuro | Mujeres | Extinción | Creación | Supervivencia | Diseño Gráfico | Desaparición | Vida | Muerte | Olvido | Palabras | Tiempos

### **Maria Goretti** **SELF-ID**

Este proyecto es un viaje de transformación y culminación hacia la realización de una colección con una elegancia adaptada al siglo XXI, de líneas suaves pero interrumpidas a veces por una mezcla de códigos. Esta colección comprende prendas depuradas, ordenadas y relajadas que son una mezcla de sofisticación y vanguardia, y que reflejan la sociedad en la que vivimos, donde el movimiento se ha convertido en una necesidad. Cuando buscamos crear una identidad, la mayoría de las prendas que habían sido originariamente asociadas a los armarios masculinos, han traspasado las fronteras de género y su uso se ha generalizado tanto entre los hombres como entre las mujeres. Hoy en día una

colección para hombre tiene prendas que funcionan igual que las de una colección para mujer. A partir de ciertos movimientos fundamentales de la historia de la moda, tanto masculina como femenina, he realizado un estudio de investigación, búsqueda y recopilación para averiguar el significado que tienen hoy en día estas prendas y la extrapolación que han sufrido. Así pues, demostrando la pérdida de la identidad de las prendas de moda, se ha creado una nueva imagen en la que hombre y mujer somos uno.

*Etiquetas:* Arte | Cuerpo | Genero | Identidad

### **Guillem Iranzo** **QHATIR**

El ser humano parece haberse desconectado y desvinculado por completo de la naturaleza: toma de ella más de lo que necesita, la daña y no le devuelve nada a cambio. Hemos pasado del macrocosmos al microcosmos. Nosotros somos una célula vitalicia para nuestro planeta, y, sin embargo, nos comportamos como si fuéramos un virus o una bacteria. Según la Cosmovisión Andina, uno tiene que ganarse la condición de ser humano. Para eso, hay que ser consciente de los propios actos. Si tomas algo de la tierra, devuelve lo

que le debes. Solo cuando conectas con la Tierra y tomas consciencia de ella, entenderás que si tu cuidas de ella, la Tierra cuidara de ti también. Estaría bien poder decir que todos somos seres humanos y que nuestra evolución se está produciendo en un lugar llamado Tierra. Nuestro cuerpo es la materia más evolucionada que hay, y la vida de la humanidad esta estrechamente unida a la vida de la Tierra. Si el ser humano en su conjunto hace algo negativo contra la Tierra, se daña a si mismo. Con este proyecto planteo una instalación lumínico-sonora para el festival de arte y música “MUNAY” (término quechua que se emplea para referirse al amor incondicional hacia todo lo que nos rodea) con la intención de conectar con nuestras verdaderas raíces y tomar conciencia de que la Tierra es nuestra madre.

*Etiquetas:* Diseño | Festival | Interactivo | LED | Mapping | Munay | Pixel | Sound

## Sara López ZIP

Este proyecto se basa en una marca de moda que ha creado su primera colección infantil y está relacionada con el desarrollo de la identidad de género de los niños y las influencias que se encuentran en torno a

la determinación sexual de éstos. El objetivo principal de Zip ha sido crear prendas en las que los códigos, los volúmenes, las siluetas, los estampados, los colores y las tipologías de prenda estén repensados y que no limiten ni encasillen sino que tengan una dirección educativa. En todo momento la colección se muestra como una propuesta y una nueva opción que se encuentra dentro de los parámetros ya existentes en el mundo de la moda infantil. Se trata de una propuesta válida tanto para niños como para niñas con varios objetivos: que la moda participe, que sea un motivo de conexión no de diferenciación, que todo aquello que la configura tenga un nuevo significado y que a su vez esté libre de clasificación.

*Etiquetas:* Códigos | Género | Identidad | Infantil

## Alba Morote BLOSSOM

Este es un proyecto que surge de mi preocupación por la cantidad de jóvenes de mi entorno cercano que han mantenido relaciones tóxicas. Si el amor es todo lo que necesitas, ¿por qué a veces nos causa tanto daño?, ¿en qué momento tu pareja se ha convertido en tu enemigo?, ¿por qué seguir regando una planta venenosa? Qui-

zás no sea tan sencillo diferenciar una planta comestible de una que podría causarte la muerte porque nadie nace sabiendo de botánica, ni tampoco del amor. Blossom ayuda a las parejas a descubrir las malas dinámicas dentro de su relación y les aporta herramientas para eliminar las malas costumbres como se eliminan las malas hierbas de un jardín.

*Etiquetas:* Amor | Ayuda | Botánica | Concienciación | Relaciones | Sociedad | Toxicidad

## **Irene Murgui** **CLASSICS ON** **STREAMING:** **REINVENTANDO NUEVOS** **FORMATOS PARA EL CINE** **CLÁSICO**

En plena época de consumismo audiovisual, las grandes plataformas en *streaming* viven su mejor momento. Nuevos contenidos son difundidos a diario a través de Internet y son de fácil acceso para cualquier persona conectada a la red. Ante la avalancha de nuevas producciones, los clásicos del cine están quedándose al margen. El concepto negativo que tienen algunas personas de estas películas del pasado milenio no ayuda a posicionarlas donde merecen estar. En el presente trabajo, titulado

Classics On Streaming, se intenta ofrecer al usuario un nuevo medio con el fin de acercarlo al cine clásico y romper con los tópicos establecidos. El objetivo de este proyecto es dar una segunda vida a esas joyas del pasado adaptándolas a los nuevos tiempos y a las últimas tecnologías. Mi objeto de diseño consiste en un nuevo formato de contenido audiovisual que bien podría ser compatible con plataformas como Netflix o HBO. Este nuevo formato explica un contexto histórico determinado, en este caso la Guerra de Secesión, a través de escenas pertenecientes a las películas clásicas y empleando elementos interactivos, como por ejemplo menús, escenas seleccionadas o puntos de información, entre otros. El formato, planteado como una serie, permite seguir la línea que plantea el creador, aunque también ofrece la posibilidad de acceder a las películas originales en su totalidad. Gracias a la estructura poliédrica que presenta, puede extenderse indefinidamente y de infinitas maneras, ofreciendo así contenido más desarrollado y completo. De esta manera, no únicamente mostramos y fomentamos el cine clásico, sino que podemos abordar un mismo suceso desde puntos de vista diferentes pero que

se complementan los unos con los otros.

*Etiquetas:* Cine | Clásicos | Plataformas online | Streaming | Tecnología

## Marta Olivares ALLÀ BAIX

En un contexto histórico como el actual, marcado por la globalización, los fenómenos a gran escala que inciden en los escenarios locales y la sobreinformación, nos encontramos con realidades complejas que encuentran nuevas vías de experimentación y comunicación. De este modo, el *web-doc* posibilita trabajar de manera conjunta la visión de un autor sobre un tema concreto, la narrativa no lineal y la interacción. Así se crea un nuevo paradigma creativo donde la perspectiva holística adquiere gran importancia. Combinando desde el prisma del diseño elementos como la imagen, el sonido, el guion y, además, dotándolos de una plataforma interactiva, conseguimos alcanzar nuevos escenarios de transmisión de información. El *webdoc* y las narrativas transmedia nos proporcionan diferentes maneras de entender lo que ya sabemos, de acercarnos a nuevos conocimientos y de buscar nuevas perspectivas. Desde la conceptualización inicial hasta el

desarrollo material del proyecto, la formulación de preguntas ha sido una herramienta constante que ha permitido la evolución del mismo. El objetivo de este trabajo es poner de manifiesto la actual crisis de valores y el vacío existente en cuanto a realidades tan preocupantes y complejas como por ejemplo el cambio climático. En este caso se muestra el ejemplo del Delta del Ebro como espacio natural dependiente de un preciso equilibrio para su supervivencia. Con el desarrollo y puesta en común de esta obra no se pretenden arrojar nuevas desde la perspectiva de la autora, divulgar las diferentes opiniones y propiciar un espacio donde la información y la experiencia interactiva tomen contacto. Allà Baix no es una finalidad: es un medio en sí creado desde el diseño para transformar la realidad acercándola desde la interacción. Ante todo, y como primera acepción, Allà baix es un término coloquial empleado en las Terres de l'Ebre para referirse a la zona del Delta y hace referencia a la altura sobre el nivel del mar a la que se encuentran los diferentes pueblos que lo componen.

*Etiquetas:* Concienciación | Documental | Sociedad



Marta Olivares. ALLÀ BAIX

## Anna Parcet LA INTIMITAT COM A EXPERIÈNCIA

¿Qué es la intimidad? El Real Diccionario de la Lengua Española (2018) define el término ‘íntimo’ como algo muy interno o también como lo dicho de una amistad muy estrecha o de un amigo muy querido y de confianza. Pero, ¿se puede definir un concepto tan ambiguo y complejo de forma tan breve? En varios casos, la definición de intimidad se amplía notoriamente, profundizando en muchos más aspectos y partiendo de diferentes puntos de vista dependiendo de la época, el lugar o la persona que la defina. Una vez planteado qué entendemos por intimidad, dentro de una sociedad dirigida por el afán de aparentar y consumir, nos podemos cuestionar si realmente la intimidad no se ha desvalorizado o atenuado, causando una serie de consecuencias sociales como la pérdida de uno mismo o la disminución de la curiosidad, en las cuales el proyecto tiene intención de indagar. El estudio de un término tan amplio y relativo ha hecho que la parte práctica del trabajo se centre en la interpretación y representación gráfica, a través de la ilustración de los diferentes aspectos que la palabra comprende,

combinándose paralelamente con la parte editorial que está formada por toda la teoría y el proceso del proyecto. Ambos aspectos juegan con el formato, el material, las transparencias o la ubicación, para situar continuamente al espectador en un espacio intermedio entre lo que es íntimo y lo que no lo es. La finalidad de este proyecto es averiguar en qué punto se encuentra hoy en día el concepto de intimidad para argumentar la hipótesis de su declive y desvalorización en un mundo capitalista y conectado, centrándose en la investigación y exploración de la intimidad como aspecto profundo y personal pero a la vez como consecuencia de la vida en sociedad. El objetivo es conducir a los asistentes a ser críticos y reflexivos ante una instalación actual y efímera en la cual culminará el trabajo final.

*Etiquetas:* Actualidad | Experiencia | Ilustración | Interpretación | Intimidad | Privacidad | Sociedad

### **Mateu Rabell** **FILMAR AMB ÀNIMA**

A partir de la constante experimentación comunicativa que conlleva el diseño audiovisual, el autor plantea un proyecto de aprendizaje basado en experiencias sobre el estilo en la comunicación fílmica. El autor utili-

za el cortometraje como herramienta expresiva con la que desarrollar su estilo y el documental como herramienta de comunicación y análisis del proyecto. El objetivo es entender cómo funcionan las metodologías de diseño colaborativo, la madurez creativa y la impronta personal en una película, todo ello en un contexto donde la diferenciación de formas narrativas en nuestro ámbito profesional es un elemento clave.

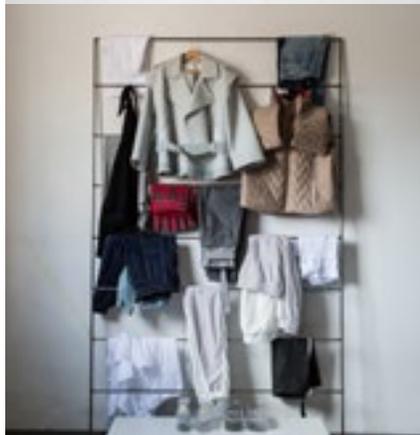
*Etiquetas:* Comunicación | Meta | Cortometraje | Dirección | Diseño colaborativo | Documental | Estilo | Métodos de aprendizaje | Sociedad

### **Silvia Rubio** **SUJETO COLECTIVO**

Este proyecto trata sobre como las personas utilizamos la ropa, el cuerpo o la postura para crear una identidad de forma consciente, tanto para afirmar nuestra afiliación al grupo como para diferenciarnos de los que están fuera del mismo. Hablo de como, en la era de la globalización, la moda ya no busca alardear de pertenecer a una clase social u otra, sino de tener un gusto o un estilo de vida. Para esto he investigado a personas de diferentes targets, clases sociales y estilos y los he vinculado a sus respectivos armarios. Este proyecto podría considerarse una trans-

formación de toda la investigación a un lenguaje propio de todos los armarios encontrados.

*Etiquetas:* Arte | Identidad | Estilo de vida



Silvia Rubio. SUJETO COLECTIVO



Silvia Rubio. SUJETO COLECTIVO

## Joana Serrat LA PESTE

El diseño de vestuario es un elemento esencial dentro de las artes escénicas. En este contexto, la indumentaria toma una dimensión que va más allá de el hecho de cubrir a una persona. Hablar no es neutro, actuar tampoco. A través de los elementos del diseño de vestuario, se describen las características físicas y psicológicas de cada uno de los personajes y se da información adicional sobre la obra y el contexto general. Bertolt Brecht es uno de los dramaturgos más innovadores y comprometidos socialmente del siglo XX. Su teoría del distanciamiento despierta una actitud crítica e inconformista en el espectador. De esta forma, el teatro deja de ser un elemento de puro entretenimiento y se convierte en un agente activo de transformación social. Siguiendo una aproximación brechtiana al diseño de vestuario escénico, en este proyecto se diseña y confecciona la indumentaria de los personajes de la obra “La Peste” de Albert Camus adaptada a la época actual. El desarrollo conceptual de este conjunto de prendas constituye una reflexión sobre la importancia de la cultura y su poder de dinamización social.

*Etiquetas:* Cultura | Sociedad | Teatro  
| Vestuario

**Resúmenes de los Trabajos de Fin de Grado defendidos por los  
estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso  
académico 2017-18, ordenados alfabéticamente y por ámbitos de  
interés: *Diseño experimental***

## Inés Bigas UNA PROPUESTA DE DISEÑO PARAMÉTRICO

Este proyecto propone una nueva metodología de diseño basada en la creación de productos, objetos o artefactos a partir de la libre interpretación de cuatro parámetros. Estos parámetros surgen del análisis de obras artísticas, arquitectónicas y de diseño, las cuales han sido escogidas por cumplir unas características que luego han definido el decálogo. Con el fin de acercar a la gente este trabajo, se llevarán a cabo dos talleres. El primero de ellos contará con participantes que profesionalmente trabajan en el mundo del diseño, y el segundo estará formado por personas no vinculadas a esta profesión. Todos ellos tendrán la oportunidad de profundizar en el uso de esta herramienta y técnica de transformación, y también de aprender y debatir sobre distintas maneras de enfocar las propuestas y los prototipos. Para que los integrantes puedan llevar a cabo sus diseños, se les proporcionará el mismo decálogo como hoja de no-instrucciones para que cada cual sea libre de interpretarlo a su manera y de diseñar sus propias obras a partir de los medios proporcionados (ej.: materiales). El

desarrollo de este trabajo responde a tres claros propósitos. El primero de ellos consiste en acercar las obras a la gente a partir del juego de la interpretación. El segundo propone darles una segunda vida a los proyectos en un ambiente más cotidiano y real. Por último, se pretende explorar las distintas posibilidades que aporta el hecho de construir mensajes, prototipos y artefactos, así como de equipar espacios utilizando herramientas y contenidos de libre acceso.

*Etiquetas:* Arquitectura | Arte | Diseño | Diseño colaborativo | Diseño paramétrico | Interpretación | Metodología de Diseño

## Laura Carbonell A STUDY OF PERSPECTIVE: THE FORESHORTENING

*Foreshortening series* es un proyecto de investigación y experimentación en patronaje y volumetría que tiene como objetivo representar la actitud de un objeto 3D en el espacio a partir de un solo punto de fuga. Mediante un estudio matemático y un minucioso proceso de modelaje, se han deformado las prendas para crear una serie de *looks* que conforman un punto de fuga concreto. Conceptualmente esta colección tam-

bién trata la contraposición entre los elementos estructurados y la fluidez de los mismos, y de cómo interactúan los elementos con el cuerpo en relación a un parámetro. Este proyecto es un debate entre la forma que sigue la función y la función que sigue a la forma, así como una conversación entre los referentes que lo apoyan. Las prendas se deconstruyen de forma instintiva dando paso a una visión relajada de las mismas que permite apreciar la deformación provocada por la función guiando la forma.

*Etiquetas:* Arte | Cuerpo | Forma-Función | 3D | Investigación | Experimentación | Patronaje | Volumetría

### **Irina Castellví** **SHAPE**

Este trabajo quiere ofrecer una alternativa a la comodidad y la seguridad de las consumidoras de moda y busca ir más allá de una colección de ropa o de piezas de vestir. Para desarrollarla me he basado en problemas y valores que los usuarios pueden sufrir a la hora de comprar o utilizar prendas usuales. Ello incluye la búsqueda de materiales y técnicas, el desarrollo de un diseño adaptable y el seguimiento de acabados para piezas limpias y maleables. El resultado ha sido un

conjunto de piezas que no tienen una talla concreta, sino que engloban varias de ellas (multi-talla) y que se adaptan al cuerpo sea cual sea su forma y volumen. El resultado es un bienestar y una sensación de relax al mismo tiempo. De esta manera, aunque nuestro cuerpo cambie, sabemos que podremos seguir utilizando esas piezas.

*Etiquetas:* Alternativa | Comodidad | Materiales | Técnicas | Multi-talla | Diseño adaptable

### **Arnau Coll** **REPRESENTAR LO REPRESENTADO, REPRESENTAR LO RE-PENSADO, RE-PENSAR LO REPRESENTADO**

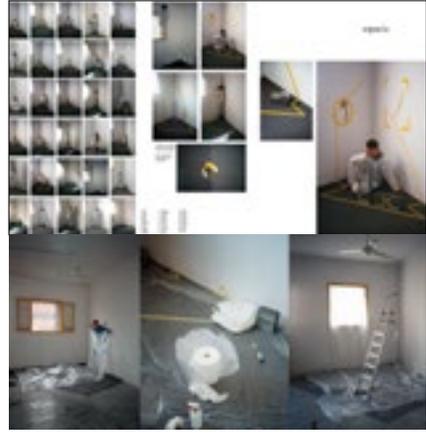
Este proyecto se contextualiza en un momento en el que representar la persona en el mundo digital es cada vez más importante. Si analizamos la historia de la humanidad podemos ver cómo la representatividad y el análisis siempre han sido factores relevantes en el descripción de la persona como ser. Ahora mismo estamos en un momento importante, en el que cada vez más la representación de la persona evoluciona y muta a pasos gigantes. El objetivo de este proyecto es investigar métodos que establez-

can relaciones para representar a las personas de forma gráfica. Estos métodos se organizan en diferentes bloques: el rostro, el tiempo, el objeto, el espacio y el cuerpo. Dichos métodos sirven para hacer preguntas entorno a todo lo que nos representa, crear un marco plural de representación de la persona y jugar al juego de “¿Qué representa quién?”. El resultado de todo esto es crear un proyecto que genere un abanico de preguntas antes, durante y después de la propia acción de representarse a si mismo.

*Etiquetas:* Arte relacional | Sociedad | Representación



Arnau Coll. REPRESENTAR LO REPRESENTADO, REPRESENTAR LO RE-PENSADO, RE-PENSAR LO REPRESENTADO



Arnau Coll. REPRESENTAR LO REPRESENTADO, REPRESENTAR LO RE-PENSADO, RE-PENSAR LO REPRESENTADO

## Aurea Dominguez LE TEMPS QU'IL FAISAIT LE 14 MARS

Este proyecto nace de una búsqueda y un análisis personal del tiempo y trabaja con varios conceptos, como por ejemplo el tiempo, la memoria, el recuerdo o el olvido. Se podría decir que el tiempo es la sucesión de pasado, presente y futuro, y que la vida esta formada por etapas y experiencias. Estas “etapas/experiencias” tienen un inicio y un final. Entre estos dos elementos existe un tiempo y este tiempo es el punto de partida del proyecto. Este proyecto se plantea como una reflexión en forma de piezas y como un proceso experimental, poético y artístico que pretende

representar de forma metafórica desde diferentes perspectivas un fragmento de tiempo. El tiempo entre tiempo y tiempo; es decir, el tiempo que pasa entre que finaliza un tiempo y empieza otro. En este proyecto se trabajan conceptos como el “tiempo líquido”, el “tiempo de espera”, el “tiempo margen” o el “entre tiempo”. El conjunto de piezas no quiere resultar funcional ya que estas piezas están creadas para perdurar, no físicamente sino en la memoria, y para que finalmente se conviertan en un recuerdo que podrán ser, o no, recordado. *Etiquetas:* Memoria | Olvido | Recuerdo | Tiempo

## **Sara Esquerra** **DESHABITADO**

Vivimos en un mundo de cambios y de adaptaciones constantes porque somos individuos en movimiento en un mundo que nunca está en pausa. Transitamos en espacios inmóviles que se transforman con el peso de la sociedad. Estamos cada vez más conectados a pesar de ser más individualistas. Deshabitado es un proyecto fruto de la pérdida de un espacio propio que ha marcado una trayectoria personal a lo largo de la vida. Es pues, una investigación del espacio visceral en los espacios exteriores

a través del cuerpo. Se trata de un proyecto emocional que busca preguntar al espectador cómo nos adaptamos a las nuevas circunstancias, si realmente es necesario un lugar donde sentirse refugiado y cómo lo vivimos y lo utilizamos. Todos necesitamos nuestro propio espacio, a pesar de que normalmente buscamos la paz en espacios exteriores. Virginia Woolf fue la primera mujer en plantear la necesidad de tener un espacio propio para la creación y la superación personal. A partir de aquí surgen una serie de cuestiones y de dudas en torno a la investigación del propio yo: de la conexión entre espacios y emociones. El objetivo de este proyecto es el de analizar el cuerpo humano y cómo este va cambiando y evolucionando paralelamente a la sociedad y respecto al entorno en el que se encuentra. Por lo tanto, este proyecto busca una apropiación del espacio exterior con el cuerpo para hacer un espacio propio, al mismo tiempo que reflexiona sobre la importancia de las personas y su cuerpo en la investigación de los espacios propios.

*Etiquetas:* Arte | Cuerpo | Sociedad | Espacio | Emoción



Sara Esquerra. DESHABITADO

## Raquel Estebanell MI PIEL

Con el paso de los años, la moda ha ido reflejando el imaginario social concreto de cada época. La sociedad evoluciona de manera acelerada sin necesidad de pasar por un progreso lineal y ordenado. Cada paso supone un cambio radical con respecto al periodo anterior, ya que la sociedad actual se encuentra en constante necesidad de nuevos imaginarios a los cuales aferrarse; es decir, necesita nuevos modelos y nuevas organizaciones sociales y culturales más evolucionadas y complejas. Cada cambio condiciona nuestro imaginario, nuestra forma de pensar, percibir y valorar la realidad del momento en que nos encontramos. Mi piel es un proyecto que plantea un proceso de creación emocional, ya que la clave de la artesanía no radica en la fabricación manual ni plantea procesos tradicionales de manera obligatoria. El reto final es conseguir crear un vínculo y una relación emocional a partir de la colaboración en un colectivo que trabajará la creatividad y las ideas de cada uno. Se trata de una colaboración basada en las costumbres y las tradiciones familiares y, más concretamente, en las de mi abuela, un pilar fundamental en mi

vida y en mi carrera académica. Mi abuela es una persona que se ha dedicado toda la vida a hacer labores sin dejar atrás la pasión por el mundo de la modistería y las manualidades, entendiendo como tales el ganchillo, el punto o el bordado, entre otros. A partir de la colaboración del grupo de mujeres, este proyecto irá desgranando el paso del tiempo y una visión conjunta mediatizada por una pasión por tejer y por elaborar nuestras propias creaciones. Como conclusión se tendrá una visión clara y objetiva sobre el placer de la creación, que podrá despertar emociones en los seres humanos y permitirá jugar con su potencial.

*Etiquetas:* Craft | Creación emocional | Vínculo | Artesanía | Tradición | Manualidades

## **Sergi Flores** **UNNATURALNATURES.** **TUMBLR.COM**

Este proyecto es un blog que es el fruto de un proceso rizomatoso y no categórico donde encontraréis una investigación intuitiva, una ideación y una experimentación basadas en la procrastinación de artículos, libros, referentes, reflexiones y ideas, pero sobretudo basado en la naturaleza. ¿No esperabais encontraros la naturale-

za de un bosque virgen en un blog *Tumblr*, verdad? Más bien se trata de encontrar una naturaleza anti-natural; rara, ilógica y/o artificial. Esta naturaleza es como la que encontramos en los “*wallpapers*” que tenemos de fondo de pantalla y que las nuevas generaciones miran más de 6 horas al día. Dentro del mismo tipo de naturaleza encontramos las plantas de plástico que podemos comprar en un bazar o los plásticos que a veces se dejan ver incrustados en la tierra de la montaña. Para poder ver el proceso con perspectiva y consultar los diferentes experimentos, dirigíos a [unnaturalnatures-main.tumblr.com](http://unnaturalnatures-main.tumblr.com)  
*Etiquetas:* Ansiedad-Tranquilidad | Antinatural | Antropoceno | *Big Data* | Blog | Experimental | Fenomenología de la percepción | Foto-escaneo | Intuición | Meditación | Naturaleza | Natural-Artificial | Plástico | Posthumanismo | Psicología | Realidad-Virtual | *Shinrin Yoku* | *Tumblr* | *Wallpapernaturehd*

## **Kevin Horcajo** **MADA**

Al plantearnos qué es el espacio perdemos la noción de su sentido e intentamos explorar qué significa el vacío: aquello que no vemos y aquello que es y a su vez no existe. Es un concepto tan evidente y a

la vez tan incomprensible que no hay definirlo sino vivirlo. Desde hace siglos, la cultura japonesa a comprendido este vacío como un campo de potencialidad infinita o como un precursor del movimiento. Este trabajo quiere explorar el origen de este vacío y la implicación que tiene en el espacio, la comunicación y el arte de la sociedad japonesa. Durante el proceso de experimentación, se creará una situación en el exterior basada en la ceremonia del té que explorará los límites de la materialidad y las diferentes sensaciones con el vacío.

*Etiquetas:* Espacio | Vacío | Cultura japonesa | Comunicación | Arte | Ceremonia del té | Materialidad

## Alba Medinyà INDRETS

Este proyecto se adentra en el mundo de las emociones y el espacio urbano, que a priori podrían estar desconectados si valoramos la rapidez de nuestros días. El proyecto en cuestión abre la puerta a preguntarse por qué transitamos las calles olvidando qué vemos, qué sentimos y qué emociones nos despiertan los lugares que hemos vivido. Si nos preguntamos qué son las emociones, podríamos considerarlas como la esencia de la vida: son lo que nos mueve, a pesar

de que son desconocidas, ambiguas y su materialización es poco exacta. Esto conlleva el poco conocimiento que tenemos de ellas. Contrariamente a las emociones, el espacio urbano es algo calculado, diseñado y pensado para que nuestro comportamiento sea de una manera concreta. Ahora bien, ¿puede el espacio urbano tener memoria y recolectar emociones que han surgido de las experiencias de los habitantes? Indrets parte de la hipótesis que es posible vincular el espacio urbano y las emociones, generando un nuevo valor a la hora de transitar la ciudad. En primer lugar, la emoción paraguas es la nostalgia de un tiempo pasado. Más tarde, a través de la investigación, se han podido determinar diferentes emociones del pasado que se pueden revivir en el presente. El actual proyecto se contextualiza en la Bisbal d'Empordà, una ciudad al pie del macizo de las Gavarres. Como metodología cualitativa se ha accedido a la colección de emociones de la ciudad a través de entrevistas y conversaciones informales, las cuales han permitido recuperar recuerdos de experiencias y emociones vividas en diferentes rincones de la ciudad. Es entonces cuando las emociones surgen de historias pasadas y de espacios que

han condicionado la esencia de la ciudad. La conexión entre espacio y emoción se formaliza desde la cerámica, una de las tradiciones bisbalenques por excelencia y con más de 500 años de antigüedad. Por lo tanto, la historia, las emociones, los recuerdos, la tradición y el espacio urbano se fusionan para crear un recorrido emocional por diferentes lugares de la Bisbal d'Empordà.

*Etiquetas:* Cerámica | Emociones | Espacio urbano | Historia | La Bisbal d'Empordà | Recuerdos

## Júlia Millet

### EL ARTE DE EQUIVOCARSE

Antonio López Ramos en el libro *El éxito sostenible a través del error* (2011), muestra como en nuestra sociedad desde pequeños nos han educado pensando que si nos equivocamos somos unos fracasados. Asociamos el error con el fracaso y del fracaso pasamos a la frustración, pero ¿de qué sirve frustrarse delante de un error?

Gracias al error podemos tener la oportunidad de mejorar y de esta manera poder hacer las cosas bien. Tenemos que tomar el error como algo positivo y no como algo negativo. Sin el error no hay mejora. Hay que perder el miedo y atreverse a romper las reglas. En este

trabajo se hace un recorrido por la cultura del error, el miedo al error y su sentido, aplicándola al diseño gráfico de hoy en día. Muchos diseñadores, como Neville Brody o Stefan Sagmeister, han roto las reglas establecidas por los primeros diseñadores y se han atrevido a romperlas creando diseños tan interesantes como los que había anteriormente. Actualmente los artistas Philip Staerns o Galamot Shaku trabajan a partir del error generado por el *glitch* y el pixel, dos técnicas que surgen de un error en el sistema informático. También en el libro de Erik Kessels *¿Qué desastre! Cómo convertir errores épicos en éxitos creativos* (2016) el autor habla de los errores como fuente de inspiración para varios artistas, como por ejemplo Kurt Caviezel, Kent Rogowski, Ruth van Beek o Joachim Schmid, entre otros. Este proyecto persigue ser una oda al error para ver el error como una posible fuente de inspiración en el campo del diseño.

*Etiquetas:* Arte | Error | Experimentar | Inspiración

## Enric Pérez EMOTIPUS

En la sociedad contemporánea actual, toda la comunicación que se establece se genera de forma *on-line*, incluso si hablamos de una cuestión puramente humana como las emociones. Este proyecto tiene como pilar fundamental las seis emociones básicas y el grafismo. Todos tenemos claro que nuestros sentimientos se representan con emoticonos que varían según el contexto, pero ¿qué formas y composiciones tipográficas tienen las emociones más puras que compartimos toda la sociedad? Shigetaka Kurita, creador de los primeros *emojis*, realizó su pieza sintetizando gráficamente las emociones, de la misma forma que Charles Darwin en 1869, definió su teoría de la evolución definiendo unas bases estándares basadas en las micro-expresiones faciales. Paul Ekman, psicólogo del S. XX, estudió las emociones y la expresión facial y posteriormente, en el terreno artístico, Andy Warhol realizó una serie de cortometrajes llamados “*Screen Test*”, los cuales partían del estudio de psicólogos como Ekman. El diseñador gráfico Stefan Sagmeister también realizó un proyecto personal llamado “*The happy Show*”, en el que se dedicó a representar

gráficamente su nivel de felicidad, dirigiendo un film y posteriormente una exposición. Donald Norman, psicólogo y profesor en distintas universidades, definió el término diseño emocional basando su punto de vista en tres niveles de diseño: visceral, conductual y reflexivo. Las emociones sirven para establecer relaciones personales entre los humanos, y el diseño es la forma con la que dar esta herramienta a la sociedad. Pretendo demostrar como el grafismo puede generar emociones al espectador. Con mi proyecto quiero invitar a las personas a reflexionar sobre el proceso emocional en un marco teórico contemporáneo donde se está perdiendo la comunicación humana entre los miembros la sociedad.

*Etiquetas:* Emociones | Grafismo | Humano | Sociedad | Técnica | Tipografía

## Carina Pfister ZEITGEIST

Este pretende ser un trabajo experimental, una reflexión en forma de materia que, con cierta sensibilidad estética, pretende recuperar expresiones artesanales y revalorizar los oficios tradicionales de herencia en contraposición a una sociedad caracterizada por la globaliza-

ción, la uniformidad, la rapidez, la inmediatez y la pérdida de raíces, sin olvidar también cierta preocupación por el medio ambiente. Este proyecto se basa en la búsqueda de una solución creativa para abandonar nuestra relación de consumo compulsivo con la tecnología. El objetivo es crear para que podamos leer la intención de lo creado y promover un espacio de reflexión desde una aproximación que pretende ser poética, acercándonos de nuevo al valor de las piezas únicas. Se pretende reutilizar, descontextualizar, transformar, reinventar y poner énfasis en el proceso para hacer un nuevo híbrido con prendas que tienen una historia y que evocan un lugar emocional y que, a su vez, le añaden a la prenda un valor extra. Zeitgeist muestra la recuperación y la práctica de habilidades manuales tradicionales, junto con la búsqueda y el rescate de tejidos y elementos propios del interiorismo, para darles un nuevo sentido. Ese proyecto tiene la intención de abarcar en un solo espacio diferentes ámbitos de diseño y mostrarlos en su conjunto como un todo, uniendo la figura artesana y la diseñadora. La experiencia de repensar cada prenda, partiendo en algunos casos de piezas o tejidos desechados, es una forma de ralentizar

y prolongar el proceso, que será considerado algo similar a meditar. La meditación, la consciencia y el deseo de una reconexión con la artesanía serán la inspiración principal de este proyecto. Este proyecto no pretende ser una colección de moda, sino más bien un conjunto de piezas que hablan de un mismo concepto desde un enfoque más libre y rompiendo con las normas de temporalidad establecidas por el sistema de la moda.

*Etiquetas:* Arts&Crafts | Recover | Concienciación | Craftsmanship | Fashiondesign | Handcraft | Interiordesign | Rawmaterials | Reduce | Reuse | Slowfashion

## **Pablo Porras SOAKER**

Este proyecto nace de la idea del deseo carnal que surge al ver a un cuerpo sudar. La mayor parte de las veces, el causante del sudor es el ejercicio, que comporta llevar el cuerpo al límite y nos hace subir la temperatura. Por esta razón, la estética de la colección es deportiva. Uno de los hilos conductores del proyecto es el fetichismo como parafilia sexual. Hay muchos tipos de fetiches sexuales: los más usuales son las prendas de vestir, los zapatos y, sobre todo, la ropa interior femenina. Pero en esta

ocasión se ha querido dar una visión más amplia e incluir otro tipo de fetiches relacionados con la estética deportiva, el deseo, el cuerpo y el sudor, que finalmente conectan con la parafilia sexual de la Salofilia, que significa encontrar la excitación sexual a partir del propio sudor o del sudor ajeno. La colección pretende que la persona que lleve las prendas sude al hacer deporte o por el hecho de llevar tejidos no transpirables. Además, las transparencias y calados nos dejan entrever como el sudor empapa los músculos de los atletas. El objetivo final de la colección es llevar al espectador a un disfrute de índole sexual a partir de la visión fetichista de las prendas.

*Etiquetas:* Deporte | Parafilias | Sudor

### **Laura Ribera** **R16H7 OR WRON6**

Este proyecto de final de grado está basado en el pensamiento filosófico sobre la teoría de la escritura de Jacques Derrida, quien afirma que la escritura obliga a otro tipo de lectura, a una nueva interpretación del sentido, y ello deriva en un nuevo significado y, por lo tanto, a un nuevo discurso. Entendiendo por presencia todo aquello delimitado, definido, positivo y que sigue el rigor de todo lo estableci-

do, con estructuras tradicionales y sistémicas, y la ausencia como algo indefinido, oculto, negativo, abstracto y deconstructivo, la escritura se ve reforzada por el binarismo presencia-ausencia. La elección de este binarismo se debe a la atracción personal de la contraposición de elementos, palabras y pensamientos cuestionados entre sí. Como método de diseño, este proyecto utiliza la construcción y deconstrucción de prendas alterando la visión establecida, superponiendo texturas que proporcionan volumen, estructura y armonía, siempre dentro de la gama bicolor de negro y azul marino. Recursos propios del sector de la gramática y la papelería sirven de elementos esenciales en cada una de las prendas diseñadas. R16H7 OR WR ON6 utiliza palabras comunes en nuestras vidas y las combina con las distintas maneras que tienen de ser leídas. ¿Qué es cierto y qué es incierto?

*Etiquetas:* Jacques Derrida | Escritura | Presencia-Ausencia | Contraposición | Negro | Azul marino

## Giorgia Tayot SIMPOSIUM DOMINAE

Este proyecto nace desde una inquietud y una búsqueda personal sobre la estética y los límites entre la moda y el arte. Esta búsqueda pretende volver al concepto original de la *aesthetike*: volver a encontrar la percepción y la sensibilidad en la materia, la prenda y el cuerpo que la lleva. Las cinco modelos escogidas, una para cada uno de los *looks*, son para mi el reflejo de la belleza e inspiración mediante aspectos tan variados como el intelecto, la bondad, la valentía y la fuerza. Estas modelos han sido partícipes en todo momento de la creación y el desarrollo de la colección, y han sido mi soporte para poder conseguir expresar una estética puramente sensible y sin estereotipos. Este proyecto se propone volver a reflexionar sobre la importancia no solo de la colección en si, o del proceso creativo, sino también de una comunidad artística que lo respalde. El resultado de este proyecto no quiere ser una simple colección de moda, sino un conjunto de piezas, de personas y de formas de trabajar que proyecten un mismo ideal, sin tener que poner un límite entre disciplinas. Este simposium creativo, en el que han participado diferentes

referentes de mi vida cotidiana, se establece a partir de una mirada compartida de proyecto feminista, no patriarcal, colectivo y multidisciplinar. El conjunto de piezas así realizadas pretende centrarse en el acto de creación y promover la idea del cuerpo como un objeto estético más que está acompañado por diferentes soportes materiales y visuales. Todos y cada uno de los participantes, que a través de su aportación han colaborado, en mayor o menor medida, en la evolución y la realización de este proyecto, se han vuelto partícipes consciente o inconscientemente, de un compromiso ético. Este compromiso ha sido impulsado por actos estéticos que promueven una nueva forma de entender la belleza que se alberga en la realidad y en las personas que nos rodean.

*Etiquetas:* Arte | Estética | Sensibilidad | Feminismo

## Sandra Vizuet MACRO BÀSICS

Este proyecto de moda parte de una experiencia personal, sensorial y a la vez científica como es la observación de muestras con microscopio. Se pretende trabajar a partir de conceptos relacionados con este ámbito y con el funcionamiento de este instrumento de investigación

científica, porque, al final, la moda es una continua investigación. Pocas veces oímos decir que los diseñadores son científicos, ya que las habilidades necesarias para el diseño no parece que estén relacionadas con las matemáticas o la biología. En realidad las disciplinas científicas son una parte integral del diseño, y muchos conceptos importantes, como los patrones, la simetría o las proporciones, tienen bases matemáticas. Para la realización de las piezas se ha seguido una metodología basada en el efecto de aumento que causan las lentes del microscopio, por el cual la muestra se amplía a diferentes tamaños aunque manteniendo sus proporciones. Se ha hecho una selección de piezas básicas que no pueden faltar en el armario de nadie; tenían que ser piezas que fueran fácilmente reconocibles por sus códigos, ya que al aumentarlas podían deformarse o perder parte de sus características. El resultado que se ha obtenido es una serie de prendas muy variadas y que, a pesar de haber sido alteradas como si estuvieran bajo la influencia de una óptica de microscopio, siguen siendo fáciles de llevar. El hecho de ampliarlas no siempre ha significado que se convirtiesen en macro-prendas, sino que en

algunos de los casos algunas partes de la pieza han desaparecido y han seguido siendo piezas adaptadas al cuerpo, siempre manteniendo las proporciones y los códigos que les correspondían. Este es un proyecto que va más allá de las tendencias estacionales y pasajeras, ya que vivimos en un mundo donde estamos acostumbrados a ver la vida a través de una pantalla y llena de filtros. Ya que esto es así, ¿por qué no imaginar las piezas básicas a través de un objetivo que nos aumente la realidad creando así una nueva dimensión de las cosas, logrando volúmenes y siluetas diferentes?

*Etiquetas:* Aumento | Básicos | Macro  
| Microscopio | Proporción

**Resúmenes de los Trabajos de Fin de Grado defendidos por los  
estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso  
académico 2017-18, ordenados alfabéticamente y por ámbitos de  
interés: *Diseño y transformación social***

## Ariadna Bailly AMAZIGH

Este proyecto nace de la inquietud por crear un espacio en comunidad: un lugar dónde abunde el compañerismo y la colaboración entre personas. Su intención es crear un sitio dónde acudir si lo que estás buscando es estar en contacto con la naturaleza y en contacto con tu “yo” más profundo. Este proyecto habla de la historia, de momentos de la evolución humana no documentados y, sobretodo, de una cultura que ha permanecido a través del tiempo. Se trata de crear una conexión entre el individuo como ser único y el concepto de comunidad que está tan arraigado en la cultura nómada. Por lo tanto, se crean vínculos con el presente y el pasado que enriquecen este espacio. Cada una de las partes tiene algo que aportar. En el caso de la antigüedad, se adoptan costumbres de hospitalidad, de tradición y sobretodo la materialidad, sumándose todo ello a la nueva forma que tienen los nómadas de viajar y de vivir. Actualmente el nómada vive conectado a las nuevas tecnologías, pero en su discurso aparece la necesidad de escapar de las sociedades actuales. La crítica se convierte, entonces, en una hipocresía: si deseas huir de las prisas y vivir en

paralelo a lo que esta estipulado, ¿por qué motivo vives conectado? El espacio comunitario crea vínculos y relaciones: se trata de un dispositivo que quiere reforzar la idea de vivir desconectado, de construir algo juntos y de encontrarse. Siguiendo esta línea, Amazigh se convierte inconscientemente en un ritual que consiste en desplegarlo, apagar los móviles y ordenadores, entrar, poner los pies en la tierra, fluir con los elementos que te rodean y dejar que este lugar se convierta en un espacio de introspección. Si realmente hay la necesidad de estar en contacto con la naturaleza y de mantener la esencia del concepto de familia que va tan ligado al nomadismo, hace falta un lugar que reúna estas características y que al mismo tiempo hable por si solo.

*Etiquetas:* Comunidad | Espacio | Movimiento | Naturaleza | Personas | Valores

## Cristina Batlle DOBLE E INVISIBLE

La “doble jornada” o “doble presencia” es un término que surge a finales de los años setenta, en plena segunda ola del feminismo. Se trata de un momento histórico en el que se debate la estructura social –responsable de desigualda-

des-, los problemas de las mujeres en el ámbito privado –como son el maltrato, la desigualdad o el aborto, entre otros– y sirve para definir una doble carga de trabajo vivida sincrónicamente en un mismo espacio y tiempo. Es decir, el concepto de doble jornada define el hecho de compaginar la vida laboral con la vida doméstica, la actividad productiva con la reproductiva, la actividad pública con la privada. Esta doble actividad recae sobre la figura de la mujer, ya que el trabajo reproductivo, es decir, el doméstico y el de los cuidados, se caracteriza –aún hoy en día– por ser eminentemente femenino. Por esto son las mujeres las que simultáneamente tienen que desarrollar y cargar con ambas tareas y, al mismo tiempo, estar condenadas a la invisibilidad. A causa del nulo reconocimiento social y económico de la actividad reproductiva, aparecen varios problemas, como por ejemplo la desigualdad de género o la imposible conciliación entre ambas actividades. Este proyecto pretende visibilizar y dar a conocer el concepto y las repercusiones de la doble jornada, así como un trabajo invisible y desvalorizado: el trabajo doméstico y el de los cuidados. Todo ello se realiza haciendo hincapié en

el papel de la mujer en el ámbito público pero, sobretodo, en el privado. Se pretende comprobar y dar visibilidad a la situación en la que se encuentra la mujer hoy en día y en cómo ha evolucionado su papel en la sociedad. Este objetivo se cumple mediante un documental interactivo dividido en dos partes: un documental y un experimento social. La primera parte es puramente documental e informativa. Está basada en entrevistas y datos estadísticos, y pretende ser una especie de introducción para que el espectador entre en el contexto de lo que se habla. El objetivo es que éste conozca el concepto de la doble jornada, la problemática, las causas y las consecuencias de ésta mediante la aportación de una serie de datos estadísticos fiables. La segunda parte, la del experimento social, pretende evidenciar lo expuesto en la parte documental y ofrecer datos objetivos del día a día de parejas de una ciudad moderna y cosmopolita como Barcelona.  
*Etiquetas:* Doble actividad | Feminismo | Documental | Experimento social |

**Eva Bono,  
Claudia K. Schreiber  
PARACOSMOS**

El concepto de paracosmos está relacionado con la creación de mundos imaginarios por parte de los niños con edades comprendidas entre los tres y los doce años. Este concepto va ligado a la imaginación, el juego o el *worldplay*, entre otros. Se han llevado a cabo estudios que concluyen que si la imaginación se fomenta a lo largo de la infancia, ello contribuye al desarrollo de la creatividad en la edad adulta. La invención de los mundos imaginarios mediante dibujos de mapas, lenguajes, objetos, historias o escritos, entre otros, puede proporcionar una inmersión de la iniciativa personal y la autosuficiencia en el propio aprendizaje futuro. Según el estudio de Silvey y MacKeith, doctores en psicología, se ha demostrado que el pico más alto del paracosmos tiene lugar a los nueve años, pero, a su vez, los primeros años en la escuela primaria también acostumbra a ser aquellos durante los que se empieza a perder la creatividad. Esto explicaría el hecho de que todo el mundo nace creativo pero durante la educación reglada nos enseñan a dar más importancia a la racionalidad: es decir, nos enseñan qué pensar

pero no cómo pensar. A parte de la importancia de la creación de mundos imaginarios, que permite fomentar la creatividad en los niños, este proyecto explora cómo el imaginario infantil puede repercutir en la vida adulta aportando un mayor rendimiento creativo. De la misma manera que un adulto puede aprender de un niño, el adulto no debe creer que está en posesión de la verdad absoluta por el hecho de tener más capacidad racional, sino que las capacidades de los niños pueden ser complementarias a las suyas. En este proyecto se ha podido comprobar esta afirmación con unos talleres donde se ha observado el proceso creativo de los niños y donde los adultos han aprovechado este proceso como una herramienta creativa en la edad adulta. Vemos, entonces, que gracias a las aportaciones de los niños, los adultos pueden estimular y desarrollar la creatividad que tienen aletargada y, de esta manera, alcanzar competencias originales e inesperadas. Los resultados de estos talleres han aportado conocimiento en cuanto a técnicas de creación y fabricación, así como del proceso creativo del adulto, mediante la producción de un cortometraje de animación donde se representaba el imaginario de cada niño participante.

*Etiquetas:* Creatividad | Educación  
| Escuelas | Imaginación | Niños |  
Sociedad

## **Mónica Bravo** **MUNU**

Este proyecto pretende tratar el aprendizaje en niños y el proceso de adquisición de conceptos, que no siempre es exitoso para todos. Centrándome en el análisis de las diferentes dificultades en el aprendizaje, como la dislexia, las he reenfocado y usado como camino para llegar a una metodología con la que el niño se sienta incluido, siempre favoreciendo y fomentando la creatividad. Así mismo, también he querido probar que no sólo el grupo objetivo se beneficiaría de este nuevo enfoque, si no que, dependiendo de las capacidades de experimentación de cada niño y cada edad, se puede desarrollar el juego a diferentes niveles. El proyecto comenzó indagando sobre la educación tradicional y comprobando que no se ajusta a los valores que quiero transmitir. Posteriormente empecé a investigar las enseñanzas no directivas, donde el niño es libre de experimentar y aprender según sus necesidades. En estas enseñanzas se aprende mediante “prueba y error”, y esa es una parte fundamental en el

proceso de adquisición de nuevos conocimientos. El niño controla lo que quiere o no hacer, sin frenar su creatividad, y cada uno lo hace según diferentes cualidades, que son igualmente importantes. Y, por sobre de todo, es importante que los niños se sientan a gusto y confiados para poder aprender en un buen ambiente. Como referentes principales en las enseñanzas activas elegí a pedagogas como Rebeca Wild, de la escuela Pestalozzi, María Montessori y el psicólogo Piaget, con los que me identifiqué y reafirmé mi proyecto. A continuación, desarrollé el juego siguiendo una serie de pasos. Primero realicé una búsqueda de diferentes juguetes que tuvieran que ver con la moda, para luego pasar a juguetes constructivos y posteriormente a juguetes tipo Montessori. Además, gracias a la escuela El Brot (escuela especializada en dislexia) pude observar detalles a tener en cuenta para el juego. Por último, y gracias a diferentes charlas con especialistas en pedagogía, entre ellas Cristina García (directora de Espai Aigua–enseñanza libre) pude obtener los pilares para desarrollar el objeto de diseño. Creé un juego en el que por medio de piezas geométricas, como son el cubo, el triángulo y el cuadrado,

se pudiera construir de manera rápida, y gracias al velcro, infinidad de piezas o estructuras. Con lo cual, se establece un juego muy versátil donde la creatividad, la edad, el conocimiento del cuerpo y el volumen, las combinaciones de texturas y colores, el desarrollo de la motricidad fina, el trabajo en equipo, la identidad y la estética hacen de él un producto completo que puede ayudar al aprendizaje de estas habilidades, tan importantes para un niño.

*Etiquetas:* Arte | Juego | Dislexia | Creatividad | Niños | Aprendizaje

### **David Carnerero** **¿QUÉ HAGO AQUÍ?**

Hoy en día la educación está evolucionando de manera que se van creando nuevas metodologías y mejores sistemas de aprendizaje para los alumnos. Los niños con TEA tienen unas necesidades específicas que mucha gente desconoce, y es por eso que este trabajo consiste en acercar estas situaciones a la sociedad, aportando una herramienta como es la de un juego para mejorar su aprendizaje. El desconocimiento de este trastorno por parte de muchos de los padres y de agentes externos, hace que siga siendo un tema ignorado, y este trabajo pretende acercar este tema a la

sociedad haciéndola más inclusiva. Este acercamiento se realizará mediante la gamificación y la creación de herramientas visuales y soportes específicos, entre otras opciones. También hay un interés por hacer partícipe del aprendizaje no solo a los niños sino también a la sociedad. Con este objetivo pretendo ofrecer herramientas para cubrir estas necesidades específicas que sirven tanto para los niños como para sus padres y tutores, y que no solo se puedan desarrollar en el ámbito del aula sino también en el doméstico. Otro objetivo es el de intentar fomentar el trabajo cooperativo y frenar el desconocimiento del TEA por parte de la sociedad.

*Etiquetas:* Autismo | Centro Psicopedagógico | Colegio | Comunicación | Diseño Gráfico | Entorno familiar | Ilustración | Juego de Mesa | Situaciones Sociales | TEA | Gamificación | Aprendizaje

### **Marc Congost** **A TRAVÉS DE MIS OJOS**

Este es un proyecto basado en el investigación y experimentación sobre la visión reducida y los problemas en la percepción, ya sea ocular o nerviosa, de las personas y su relación con el mundo visual que les rodea. El proyecto pretende poder transmitir la experiencias y

situaciones que viven estas personas en su vida diaria para que la gente pueda llegar a informarse y meterse en su piel. La realidad de estas personas no es tenida en cuenta: prácticamente todo esta producido para las mayorías, sobre todo si nos hallamos en el ámbito del diseño audiovisual o gráfico. Dejando a parte algunas pequeñas iniciativas, nos referimos a publicaciones tanto impresas como digitales que no suelen tener en cuenta estas dificultades, provocando una marginación de esta parte de la sociedad que a veces le es imposible leer un libro sin su versión de audio o informarse sobre cualquier tema sin que se creen situaciones de estrés visual, ya sea mediante textos, imágenes o videos. A través de mis ojos quiere ser un proyecto inclusivo tanto en su proceso como en su forma final, que no pretende solucionar los problemas citados con una aplicación o alguna otra solución que ya se encuentre en el mercado, sino que pretende situarnos en la piel de estas personas. Ello se conseguirá mostrando cómo ven estas personas mediante comparaciones: como cuando los colores que ven dos personas pueden ser muy distintos, como cuando la velocidad lo deforma todo o como salir

a correr cuando solo ves formas indefinidas. El objetivo de este proyecto es enfatizar las acciones que muchas personas hacen sin pensar o sin ninguna dificultad y que para otras pueden ser casi una odisea, como el acto de salir a comprar y saber qué compras.

*Etiquetas:* Baja visión | Concienciación | Experimentación | Sociedad

## **Maria Diego IDEM**

Este proyecto propone un análisis social des del punto de vista de la moda a partir de un grupo compuesto por personas de entre 15 y 50 años, de diferentes ámbitos sociales y residentes en Barcelona. El concepto de este proyecto parte del estudio y registro fotográfico de A. Versius y E. Vyttenbroek bajo el nombre de *Exactitudes (exact + attitude)* realizado en Rotterdam (Holanda) durante los años 90 y posteriores. El trabajo plantea la similitud entre personas de un mismo grupo o tribu social, siendo entre ellas individuos aislados, pero con una uniformidad estética. Al cabo de más de 20 años de la realización de este proyecto la sensación de clonación estilística es cada vez más exagerada. Esta clonación estilística es el resultado de la producción en masa del

*fast fashion* y del ansia por “ir a la moda” siguiendo las tendencias para sentirse integrado, pero a la vez intentando destacar y encontrarse a uno mismo.

*Etiquetas:* Colectivo | Identidad | Individualidad | Sociedad



Maria Diego. IDEM



Maria Diego. IDEM

## Miguel Escot CONTRA MAREA

En los últimos años, nos hemos acostumbrado a leer o escuchar en los medios de comunicación titulares como: “La contaminación mata a 7 millones de personas al año”. Esto se debe a que el ser humano ha llevado a cabo una serie de acciones, como son la contaminación por las actividades industriales, la tala descontrolada de bosques, los incendios, la explotación de los recursos naturales o la construcción masiva, entre otras, en las que no ha sido consciente de la repercusión negativa que ha tenido respecto al planeta Tierra. Estos hechos están provocando un gran cambio climático a nivel mundial partiendo del incremento de las temperaturas con los gases invernaderos, que han desembocado en una subida del nivel del mar a causa del deshielo de los casquetes polares. Además, hay que sumar la escasez de agua causada por un descenso de las precipitaciones anuales a nivel mundial, lo cual está acelerando los procesos de desertificación en numerosos puntos del planeta, que ponen en riesgo tanto el consumo de agua de los seres vivos como la estabilidad de los ecosistemas. Actualmente, estos datos de carácter negativo no tienen pers-

pectiva de mejorar a largo plazo, ya que numerosos estudios, que se han llevado a cabo durante las últimas décadas, coinciden en que la situación va a empeorar considerablemente en los próximos 50 o 70 años. Teniendo en cuenta que a mediados de este siglo la población mundial rozará los 10.000 millones de habitantes, es importante que desde las altas esferas de los países se comiencen a adoptar posturas mucho más concisas sobre cómo abordar una transición hacia unos nuevos estándares que marquen una hoja de ruta comprometida con el medio ambiente.

*Etiquetas:* Interiores | Medio Ambiente | Sociedad | Sostenibilidad

## **Sandra-Ly Flor SE AVECINA**

Este es un proyecto de investigación y creación colectiva que tiene como principal objetivo establecer comunicación entre vecinos. El edificio en el que se desarrollará está ubicado en el barrio del Sant Andreu del Palomar, específicamente en la calle del Segre, número 106–112. Éste está formado por dos escaleras, A y B, de nueve pisos cada una y con cuatro puertas. Esto significa que hay un gran número de residentes que no se conocen entre ellos. La mayor parte del

proyecto surge de la preocupación por el futuro de la comunidad. Desconozco a más de la mitad de los vecinos, y en el día a día se vive continuamente con incomodidades, intentando evitar conversaciones forzadas y silencios eternos en el ascensor. Por eso, la intención de este proyecto es dar a conocer este problema de desinterés y desconocimiento entre vecinos y ofrecerles, a través del diseño, herramientas para mejorar las relaciones. Convirtiendo un espacio privado en público, se ha realizado una exposición de fotografías realizadas por los vecinos para presentarse al resto de la comunidad y un mercadillo de objetos inspirados en el bloque en el que solamente exista la economía social.

*Etiquetas:* Comunicación | Diseño participativo | Vecindario



Sandra-Ly Flor. SE AVECINA



Sandra-Ly Flor. SE AVECINA

## Iona Fexas TOT\_X\_TU

Decía Rafael Bisquerra, director del post Grado en educación emocional y bienestar de la Universitat de Barcelona, que en *“el mundo de la educación hay mucha palabra, pero lo que falta es ponerla en práctica”*. Y esto es lo que me he propuesto hacer. A lo largo de mi carrera como diseñadora he podido observar, aprender y sobre todo poner en práctica los sistemas y métodos de trabajo del campo del diseño. Estos métodos han sido adoptados por otros sectores, que los han modificado y reinventado con el objetivo de adaptarlos a sus necesidades. A partir de aquí yo me pregunto: ¿Y por qué no en adaptarlos al mundo de la educación? Puede parecer ambicioso, pero creedme que no lo es. Como dice Bisquerra, lo que hace falta es ponerlo en práctica, y esto es lo que me he dedicado a hacer durante casi seis meses. He decidido tirarme a la piscina y probar el agua. Tot\_X\_tu es un proyecto que pretende documentar la metodología empleada en un instituto de Barcelona. Tot\_X\_tu es una recopilación de lo que se ha hecho día a día en este instituto, de las personas que han intervenido en el proyecto, de los contenidos

que se ha generado y de la reacción que han tenido los alumnos hacia aquello que se les ha propuesto. Se ha recopilado absolutamente todo para cumplir con el objetivo y la finalidad principal de este proyecto: que aquellos que estéis dispuestos a poner en práctica la palabra os sirva como fuente de inspiración, o bien, que os sirva de punto de partida o de inicio de algo, por insignificante que sea. Este proyecto se ha creado con la ilusión y las ganas de que se convierta en algo viral y que se pueda compartir, y que sea inspirador y motivador para los profesores, los alumnos y todas aquellas personas interesadas.

*Etiquetas:* Educación | Metodologías de diseño | Sociedad

## **Alan García** **LA HABITACIÓN**

¿Has pasado casi 20 años de tu vida yendo al hospital mensualmente por una malformación facial? Yo, y más chicxs tratados en el hospital infantil San Joan de Déu (SJD), sí. Cuando nos convertimos en adultos, llega la intervención final: la más dura. En ese momento es cuando más seguridad y apoyo necesitamos, ya que es un proceso que marca la vida de cada uno de nosotros tanto para bien como para mal. A partir de estudiar mi propia

experiencia durante el tratamiento de cirugía facial en San Joan de Déu (SJD) nace mi proyecto. Me he centrado en detectar las carencias que los pacientes hemos tenido durante la fase final del tratamiento, como pueden ser la inseguridad, la actitud de defensa, el miedo o la sensación de ‘no-lugar’ en el hospital. Para solucionar estas carencias compartidas entre los usuarios, surge La habitación, un proyecto que consiste en utilizar el diseño de producto y de espacio para provocar una continua transformación de la sala de espera, con el objetivo de generar una nueva comunidad que a través de diferentes piezas la modifiquen poco a poco. La propuesta de este nuevo espacio está envuelta de nuevos *inputs* estéticos que alejarán la visión hospitalaria de la sala de espera actual. La nueva sala estará equipada con instalaciones interactivas donde dejar tu ‘huella’ para que otros la puedan ver en cualquier momento. Tendrá también una gran pantalla LED táctil donde visualizar vídeos, música o fotografías, y, por último, contará con un mobiliario modular que facilite crear nuevas relaciones. También promoverá el uso de diferentes objetos con los que se aprenda sobre lo que te harán de manera lúdica; como por ejemplo

trípticos interactivos, foros de discusión en vivo o, para los más introvertidos, una nueva web de La habitación. Desde hoy, todos los pacientes jóvenes de cirugía facial en SJD tendrán un gran rincón dónde apoyarse los unos a los otros a través del mismo espacio.

*Etiquetas:* Diseño | Espacios | Hospital | Interiorismo | Producto

## **Iris García ARRÓPAME**

¿Son suficientes los servicios de las instituciones gubernamentales que se dedican a atender a los que sufren, a los que no tienen casa, a aquellos a quienes nadie hace caso, como pueden ser los transeúntes, las personas marginales, los inmigrantes, los pobres o los drogadictos, entre otros? No; por eso existen las ONG (Organizaciones No Gubernamentales). ¿Existe alguna persona que no forme parte del ámbito estatal y de ninguna ONG que piense que no es suficiente ninguna de estas ayudas, y dedique su vida a ayudar a estas personas? Sí, Manolita de Betania. El proyecto Arrópame es una campaña de comunicación, concienciación y sensibilización que se basa en los problemas actuales de pobreza y exclusión social que existen concretamente en la Parte

Alta de Tarragona. Este proyecto se ha realizado para Betania, una casa donde Manolita, una voluntaria, dona ropa y comida a los más necesitados. Es una persona que está dispuesta a hacer lo que haga falta para conseguir sacarlos adelante. El objetivo principal del proyecto es dar voz a los usuarios de Betania a través del diseño gráfico. Los diferentes soportes gráficos se han diseñado relacionando las historias de los usuarios con las características, anécdotas, personas y lugares del barrio, generando de esta manera una conexión emocional más cercana y personal entre los vecinos, que es a quien va dirigida la campaña. La finalidad del proyecto es concienciar y sensibilizar a los vecinos para que empaticen y actúen colaborando en Betania, donando ropa y comida, con el fin de mejorar la vida de las personas con pocos recursos que han sido excluidas socialmente.

*Etiquetas:* Ayuda | Betania | Pobreza | Concienciación | Diseño colaborativo | Exclusión social | Parte alta de Tarragona | Relatos | Sensibilización

**Oriol Gil**

## **RE-CONSTRUIR**

En 1978, hace casi 40 años, se aprobó la Constitución española que representa la norma más importante del ordenamiento jurídico español. Desde que se aprobó sólo se ha modificada dos veces: la primera en 1992 y la última en 2011. Los textos jurídicos suelen utilizar un lenguaje complejo lleno de tecnicismos de difícil comprensión si no se tiene ninguna noción jurídica. Todos estos tecnicismos se acumulan a lo largo de cientos de artículos que provocan que la lectura de la constitución sea muy pesada por norma general. Al consultar encuestas sobre participación política hemos podido observar como la participación ha sufrido un bajón importante y la gente joven no es una excepción. Podemos ver como cada vez más la gente joven se aleja de la política ante la falta de empatía entre partidos y ciudadanos, y a su vez por como se comunican tanto los partidos como el sector jurídico y administrativo o los mismos periodistas en cualquier tipo de crónica política/jurídica. Este proyecto se pregunta; ¿Qué pasaría si revisamos los textos jurídicos más importantes que definen nuestra relación con el estado y los trans-

formamos?, ¿qué pasaría si cambiamos el formato, la tipografía, el tono, el mensaje?, ¿y si adaptamos estos textos al entorno en el que vivimos? Teniendo en cuenta el marco del diseño, ¿podríamos generar una serie de códigos que acercasen el diseñador a la política? Ante esta serie de preguntas se ha revisado la constitución española generando al mismo tiempo una serie de códigos diferentes a los actuales. Mediante todo tipo de soportes y formatos se intentan hacer más atractivos una serie de textos importantísimos pero que son poco conocidos por la gran mayoría de diseñadores jóvenes. *Etiquetas:* Comunicación | Diseño | Constitución | Lenguaje jurídico | Política | Tipografía | Transformación

## **Marina Gomila** **FILANT L'ARTESANIA** **— RE-DISENY DE LA** **PLAÇA DE SA MORA**

En las últimas décadas la artesanía ha quedado en un segundo plano, dando paso a nuevas formas de fabricación más digitales que sutilmente hacen que vaya desapareciendo el valor cultural de los objetos. Estos nuevos métodos de fabricación, junto con los tradicionales, han provocado la aparición de nuevas formas de diseñar como

es el caso del diseño colaborativo. Éste ha favorecido el desarrollo de proyectos donde la participación de los usuarios con perfiles muy diferentes, como de los propios diseñadores, los de personas mayores e incluso los de niños, son su punto fuerte. Esta situación ayuda a la re-activación de lugares o espacios urbanos que estaban en desuso. Este proyecto nace de la inquietud por poner en valor el proceso de fabricación artesanal de Mallorca, ya que poco a poco va desapareciendo. Para ello nos situamos en Manacor, un pueblo de Mallorca donde había una gran actividad artesanal de carpinteros que, debido a la crisis, tuvieron que cerrar sus talleres. De este modo, el proyecto pretende re-activar los pocos talleres que quedan abiertos, haciendo una mezcla de trabajos artesanales muy diferentes que se desarrollan dentro de la Isla de Mallorca. Así se pretende generar una colaboración entre ellos e incluso con los pueblos de alrededor, además de entre las personas del barrio. Por lo tanto, rescatando la artesanía más tradicional del pueblo, se pretende re-activar espacios que están en desuso para volver a dar valor a los lugares de encuentro dentro del espacio público. El objetivo es cubrir las necesidades de las personas que

habitan un espacio público donde la cultura, la artesanía, la colaboración y el reaprovechamiento de los materiales son los factores claves. Así se puede dar a conocer la identidad del pueblo y de las Islas Baleares. Siguiendo este objetivo, se ha realizado una intervención mínima en la Plaza de Sa Mora con la intención de re-activar el espacio, de convertirlo en un lugar de aprendizaje además de reunión y donde pasar el rato. Es decir, conseguir que sea un lugar para las personas mayores del barrio.  
*Etiquetas:* Artesanía | Diseño colaborativo | Intervención mínima | Trabajo manual

### **Mireia Grados** **CÁPSULA DE APRENDIZAJE**

Este proyecto nace de la inquietud por crear un espacio diseñado para niños que se adapte al espacio exterior, fomentando sistemas de aprendizaje y rompiendo con los que están establecidos actualmente al sacar las aulas actuales al exterior. Después de realizar un estudio comparativo sobre patios escolares, me di cuenta de que todos carecían de lo mismo. Las escuelas de hoy en día no aprovechan todas las oportunidades que puede tener el espacio exterior: se usa solamente para el tiempo del recreo y el de

las actividades físicas. La falta de vegetación en la zona de recreo hizo que me centrara en este punto para empezar mi proyecto. Mi principal objetivo desde el inicio ha sido establecer vínculos entre la naturaleza, el espacio y el usuario, que es un tanto especial porque los niños te permiten introducirte en su mundo y en su espacio de una manera característica. Cápsula de aprendizaje es un proyecto que pretende promover la interacción del niño con la vegetación en el patio escolar. Me he querido centrar en “L’Escola Pia”, una escuela situada en el centro de Igualada, para ayudar a crear una atmósfera relajada y interactiva en la que los niños tengan la oportunidad de aprender mediante talleres, juegos y actividades lúdicas establecidas en el marco del aprendizaje escolar. El proyecto diseñado es un espacio de transición entre el interior y el exterior de las aulas, siendo así un lugar intermedio en el que los alumnos pueden intervenir. Los niños están en un entorno lúdico aprovechando las oportunidades que nos da un espacio al aire libre. Cápsula de aprendizaje nos ofrece una gran ventaja en cuanto al tiempo, ya que nos permite estar al aire libre sin estar expuestos a los cambios climáticos. Todo esto sur-

ge de mi curiosidad por los niños, por compartir momentos con ellos y ver qué cantidad de cosas son capaces de llegar a aprender.

*Etiquetas:* Aprendizaje | Cultivo | Educación | Huerto | Infancia | Niños | Patio

## **Mireia Mañé** **CELIAPP – L’APLICACIÓ** **QUE T’AJUDA A** **APRENDRE SOBRE LA** **CELIAQUÍA**

La Celiaquía es una enfermedad inmunológica relacionada con el consumo alimentario de gluten que provoca malestar en quien la sufre. Es una patología compleja y crónica, y para convivir con ella hay que tener en cuenta muchos factores, como por ejemplo, el etiquetado de los productos, la contaminación cruzada o la diferenciación de los utensilios de cocina, entre otros. Actualmente, según la FACE (Federación de Asociaciones de Celíacos de España), el 75% de la población española que sufre esta enfermedad no está diagnosticada. En estos pacientes, el consumo de gluten –una proteína que se halla en el trigo, el centeno, la cebada, la avena, la espelta, el kamut y el triticale– hace que las paredes del intestino delgado se vayan deteriorando, siendo cada vez más delgadas, y creen malestar en el

afectado. La falta de información en el etiquetado de los productos, los cambios de hábitos alimentarios, el cambio en la forma de cocinar y el incremento del coste de los productos sin gluten, entre otros, son algunas de las problemáticas más frecuentes de la enfermedad celíaca. Con el objetivo de solucionar algunos de estos problemas, como la falta de información en cuanto a los componentes de algunos productos elaborados y el etiquetado de los productos, se ha elaborado una aplicación para dispositivos móviles destinada principalmente a niños celíacos a partir de siete años. La finalidad de esta aplicación es educar y enseñar a los pequeños a identificar aquellos alimentos que contienen gluten, aquellos que pueden ingerir sin ningún riesgo y las consecuencias que tendría para su organismo la ingesta de gluten. Analizando en profundidad todas las necesidades de este sector de la población, se han usado los cuentos, los juegos y las TIC como métodos de aprendizaje para posicionar a los afectados, mediante la simulación, en unos escenarios que les resultarán familiares. De esta manera lo que se quiere conseguir es que los niños sean capaces de identificarse con los personajes y que todo lo que aprenden con los juegos lo apliquen

en su día a día para ser capaces de tomar las decisiones más correctas para su organismo.

*Etiquetas:* Aplicación | App | Aprender | Celiaquía | Diseño | Educación | Gluten | Niños | Enfermedad | Métodos de Aprendizaje | Simulación | Tecnología | TIC

## Lara Mateos ORBITANT

Este proyecto nace de una percepción subjetiva del espacio público de Barcelona y de la voluntad de estimular la vida en la calle. A partir de un tema tan polémico como ha sido, y todavía es, la superilla de Poblenou, empecé a investigar alrededor de qué objetivos son los que persigue el Ayuntamiento de Barcelona implantando este proyecto. En el programa se tocan temas como la escasez de zonas verdes, la contaminación acústica, la calidad del aire y la movilidad y el uso del espacio público. Durante esta propuesta me centraré sobre todo en el replanteamiento de este último punto: la nueva aparición de espacio urbano para el ciudadano. Y digo “la nueva aparición” porque hasta ahora este espacio estaba destinado al uso del vehículo única y exclusivamente. La superilla de Poblenou es una oportunidad de utilización del espacio público, ya que la superficie

urbana, hasta ahora de uso meramente circulatorio, pasa a ser para el ciudadano y da opción a responder a diferentes usos o necesidades que hasta ahora no nos habíamos planteado o que simplemente no eran posibles. Mi proyecto está centrado en una zona concreta de la superilla de Poblenou frecuentada sobre todo por estudiantes y trabajadores, sin olvidar a los vecinos, y pretende dar soporte al hecho de reunirse en el espacio público, de poder agruparse de forma libre y versátil y de pensar un mobiliario urbano móvil en función de las necesidades de cada momento. La metodología parte básicamente de la observación y del análisis de encuestas, gráficos, y proyectos de diversos autores. A continuación se realizan los prototipos para poder explicar y comprobar como sería el funcionamiento de esta propuesta de mobiliario.

*Etiquetas:* Cohesión social | Diseño de espacios | Mobiliario urbano | Poblenou | Polivalencia | Superilla | Versátil

## **Laura Mestre** **SOS, SOCIETY OF STRESS**

El porcentaje actual de personas en España que sufre un trastorno de ansiedad generalizada es cada vez mayor, puesto que son muchos los factores que lo propician, tales

como el estrés, la adicción a las redes sociales, el ritmo acelerado de la sociedad o la presión impuesta. Esta situación se podría cambiar invirtiendo en psicólogos que trataran estos casos. Sin embargo, las personas que padecen ansiedad, en lugar de acudir a un especialista, suelen optar por recurrir a ciertos hábitos que las ayudan de forma instantánea a distraerse y evadirse en caso de padecer un ataque, pero que son ineficaces y muy contraproducentes a largo plazo. Varios psicólogos e investigadores como José Carlos Baeza, Jorge Cuervo y Enrique Rojas han analizado este comportamiento y lo vinculan a una sociedad hedonista y marcada por el consumismo. SOS, Society Of Stress es un proyecto que nace de una preocupación personal hacia esta tendencia que evidencia un desinterés global por la propia salud con el objetivo de hacer una crítica social a la vez que una reflexión a través del humor y de un componente irónico en cada una de las piezas realizadas. El proyecto toma como referentes tanto a autores teóricos como a diseñadores que trabajan en el terreno de lo absurdo y del humor (Stefan Sagmeister y Jessica Walsh, Maurizio Cattelan y Pierpaolo Ferrari, Eli Rezkallah y Saint Hoax, entre otros), y se basa

en una investigación realizada a sujetos reales para determinar cuáles son las actividades más populares para evadirse en una situación de ansiedad y poder desarrollar el proyecto de forma objetiva.

*Etiquetas:* Absurdo | Ansiedad | Consumismo | Diseño crítico | Estrés | Humor | Ineficacia

## **Cèlia Pujol**

### **ELS PUNTS SOBRE LES IS**

El patriarcado es un tipo de organización social, económica y cultural donde el hombre está por encima de la mujer y la tiene sometida a partir de acciones como el tabú de la sexualidad femenina, la obligación de pasar por la maternidad o la diferenciación a nivel de salario en un mismo puesto de trabajo. La cultura de la violación es una consecuencia del patriarcado, que tiene como resultado legitimar las agresiones dentro del marco sexual, como son la violación o el abuso sexual, entre otras, cometidas por el género masculino. Algunas de sus estrategias son la naturalización de estos comportamientos agresivos por parte del hombre, la minimización de los problemas que comporta a la víctima y su culpabilización, o incluso la pérdida de su credibilidad cuando explica la situación que

ha sufrido. Vivimos en una sociedad en la que un ejemplo como el de “La Manada” (2018), un caso mediático de violación en grupo mediante coacción, fue clasificado como abuso sexual y no como violación por parte del tribunal que lo juzgaba. La diferencia entre violación y abuso sexual consiste en la presencia o ausencia de violencia, ya sea emocional o física, ante la obligación a tener sexo. En este procedimiento, se investigó la víctima por encima de los agresores, poniendo en entredicho su credibilidad y calificando el acto de abuso y no de violación. A pesar de las pruebas a favor de ella, el poder judicial naturalizó el acto de la violación ejercido por el grupo de chicos. Los medios audiovisuales han ayudado durante muchos años a perpetuar los estereotipos de la cultura de la violación, a mantener la tendencia de culpar a la víctima, a caracterizar al agresor como un psicópata o monstruo y a normalizar la acción de violar, entre otros. Este proyecto tiene como objetivo utilizar la misma plataforma que ayuda a perpetuar este paradigma para hacer todo lo contrario: eliminar los estereotipos inculcados sobre la violación para que las personas se planteen las conductas sociales aceptadas y poder ofrecer

un lugar a las víctimas para expresarse y obtener ayuda.

*Etiquetas:* Cultura | Estereotipos | Feminismo | Interactivo | Medios Audiovisuales | Patriarcado | Roles de género | Sociedad | Violación

## **Meritxell Pujol** **MOCTOVITY**

Este proyecto es un complemento educativo que integra los distintos valores educativos de pedagogos clásicos con conceptos nuevos y contemporáneos, con el fin de poder crear una herramienta de trabajo útil para el desarrollo de los niños. Después de un amplio trabajo de búsqueda y adquisición del conocimiento del sistema educativo vigente, se observa con claridad la poca adaptación de este sistema a la sociedad actual. Por este motivo surge esta nueva herramienta que integra distintos juegos educativos para las distintas habilidades motrices. Para poder irrumpir con un nuevo sistema y una metodología alternativa, pero sobre todo inclusiva, el proyecto se ha centrado, principalmente, en la educación especial de niños con diversidad funcional, ya sea física o psíquica. Se ha aprovechado también la utilización del juego tradicional como pieza clave en la educación y en el desarrollo de

los niños, ya que las tendencias indican un declive de este tipo de juego debido a las nuevas tecnologías. Así pues, el proyecto es el resultado de esta unión de factores. Moctovity es una estructura creada con palos de madera unidos por una pieza diseñada y elaborada para el proyecto, pudiendo formar una estructura rígida donde, integrando distintos paneles, se pueden realizar distintos juegos y actividades de forma que se desarrollen diversos aspectos: desde la motricidad fina a la creatividad y la imaginación. De esta forma, esta herramienta de trabajo ofrece a los alumnos la posibilidad de trabajar desde la psicomotricidad fina a la creatividad o la imaginación.

*Etiquetas:* Educación | Interiores | Niños | Juego

## **Gemma Reverter** **+FÀCIL**

La brecha digital ha dividido la sociedad entre nativos digitales y nativos analógicos. Los primeros están totalmente habituados a las nuevas tecnologías por distintos motivos: la actividad en redes sociales, los estudios secundarios, técnicos, superiores o universitarios o la vida laboral activa en el marco de las nuevas tecnologías, entre otros. En cambio, el segun-

do grupo no está nada habituado a su uso y le es difícil entender el lenguaje tecnológico al tener sólo estudios primarios y no haber interactuado con las nuevas tecnologías. Actualmente hay asociaciones, bibliotecas y ayuntamientos que ofrecen cursos de alfabetización digital para ayudar a este segundo grupo a conocer e integrarse en esta sociedad tecnológica. Estos cursos les ayudan a perder sus miedos, ya que lo que necesitan es que se les acompañe en el aprendizaje para no tener obstáculos, aumentar su autoestima y superar así la brecha digital. Para eliminar esta brecha digital he desarrollado el prototipo de una aplicación que ayude a las personas mayores a aprender a usar los *smartphones* y que puedan implementarlos en su vida cotidiana de una forma fácil y sencilla. Ya que todos ellos tienen más de 70 años, se ha adecuando las pantallas, los botones, el contraste entre colores, los iconos, las fuentes, la distribución y su interacción, entre otros. Se han analizado los inconvenientes que tiene la gente mayor a la hora de utilizar un *smartphone* y se han solucionado con esta aplicación dirigida especialmente a ellos. A la hora de hacer el diseño se ha tenido en cuenta todos los

aspectos de usabilidad para mejorar su experiencia, para que no sea traumática y conseguir que sea satisfactoria. En esta aplicación, las opciones que se encuentran no son las mismas que las de un móvil convencional sino que se han escogido las funciones más habituales que una persona mayor puede necesita en su día a día. La primera prueba con los usuarios no fue totalmente satisfactoria pero los problemas que había se pudieron solucionar. Rehaciendo las pantallas en las que había algún error y haciendo una segunda prueba con usuarios, los resultados mejoraron favorablemente.

*Etiquetas:* Aplicación | Gente mayor | Prototipo | Smartphones | Usabilidad

## Patricia Ruiz ECOACTIVA

En los siglos XIX y XX, Barcelona sufrió una migración muy fuerte que transformó su manera de vivir y de relacionarse con el medio ambiente. La población se masificó en poco espacio. De los medios rurales se llegó a una ciudad totalmente industrializada, con la idea de que la industria vendría a nuestras vidas para mejorar nuestra sociedad y nuestro bienestar. Se fueron abandonando los campos, lo que provocó la desertización

del paisaje, desapareciendo consigo el hábitat rural y animal; y la agricultura y ganadería quedaron marginadas. Desde entonces, la sociedad, y con ella los gobiernos, han visto la necesidad de poner freno a estas actuaciones ante los datos alarmantes del calentamiento global: si no se actúa de inmediato vamos directos hacia un precipicio. Ecoactiva es un proyecto que pretende activar e interiorizar en el ser humano la necesidad de que la biodiversidad vuelva a ocupar un espacio del que nunca debió salir. Para ello, se han ecodiseñado unas estructuras biocolonizables realizadas a partir de materiales totalmente reciclados y biodegradables. La finalidad es que fluyan y convivan vegetación y especies animales, como si fuera una pieza de música, y que se perciba y se sienta la necesidad de que sin ello no se puede vivir. Nadie se puede sentir insensible a esta nueva manera de ver la ciudad porque no hay más ignorante que el que no quiere aprender y evolucionar. Esta idea aúna conocimiento, naturaleza y belleza, porque todo proyecto ha de tener estos componentes para educar y transmitir sensaciones. Se puede ser una sociedad muy avanzada tecnológicamente y, a la vez, tener conciencia del medio

ambiente: ambas opciones no son incompatibles. Este proyecto quiere que llevemos la naturaleza a las ciudades, a las azoteas de los edificios, a nuestra casa, a un balcón, por pequeño que sea, a los colegios, a los parques donde los niños y sus familias interactúen, vean y acaricien esas plantas que con mimo y esfuerzo darán su fruto: un fruto que más tarde podrá ser degustado en sus mesas de una manera ecológica y natural.

*Etiquetas:* Biocolonizable | Biodegradable | Biodiversidad | Ecodiseño | Sostenible

## **Julia Soler** **INTROSPECCIÓN**

La depresión es una enfermedad que sufren muchas personas: la mayoría de ellas la llevan en silencio y una gran parte no sabe como lidiar con ella. Es una enfermedad universal y en occidente se ha convertido en un fenómeno muy importante con tendencia a crecer. En la actualidad es un tema tabú. La gente ve la depresión como algo negativo. El arteterapia es un tipo de terapia artística que consiste en la utilización del arte como vía terapéutica para sanar trastornos personales, traumas del pasado y otros trastornos. Es una técnica de desarrollo personal, de autoconoci-

miento y de expresión emocional. El arteterapia consiste simplemente en sentir la necesidad de explorarnos a través del arte, ya que hay sentimientos y experiencias que no pueden ser expresados de otro modo. Este proyecto trata sobre la depresión: como se vive con ella, es decir, el día a día de una persona que sufre la enfermedad, y como el arteterapia es una vía para expresar lo que uno lleva dentro. Este es un proyecto de autoconocimiento y superación. Su propósito es que los sentimientos se hagan visibles para mejorar y liberarse, y también para invitar a otras personas a buscar vías de escape como la música, el deporte u otras actividades. También persigue una mejora del bienestar emocional y social, ya que el arte es una forma de comunicación. *Etiquetas:* Depresión | Arteterapia | Arte | Emocional | Autoconocimiento | Comunicación | Bienestar | Social

### Inés Tur QUEIXA'T

Este proyecto comenzó con una investigación de los espacios públicos útiles de Barcelona. Se investigó su uso y ubicación, explorando los parques y las plazas, y se preguntó a los vecinos de la Izquierda del Eixample para saber el uso que hacen de los espacios públicos y las

carencias que tienen. Se detectó un lugar con potencial en los Jardines de Montserrat, que conforman un parque que se ve antiguo, descuidado, a la espera de una reforma y habitado por personas sin techo. En definitiva, es un parque con un conjunto de problemas que hacen que los vecinos no quieran utilizarlo y que el pequeño edificio que hay en él quede descontextualizado. En este edificio se halla el Queix, una entidad sin ánimo de lucro formada por jóvenes del barrio de la Izquierda del Eixample que quieren promover una vida activa, sostenible, participativa, crítica y transformadora dentro del marco social actual, dando peso al movimiento juvenil. La problemática de este espacio, a parte de la falta de organización interna que presenta, es la falta de motivación por parte de los jóvenes a la hora de realizar estas actividades. La investigación ha hecho evidente el estado de dejadez en el que se encuentran los Jardines de Monserrat, el sentimiento de desplazamiento que sienten las personas adultas, al tratarse de un espacio destinado a uso “juvenil”, y la apropiación del espacio por parte de las personas sin techo que conviven en él. El proyecto trata de adecuar este espacio público a las necesidades del vecindario, dando visibilidad y

nueva cara al Queix con la incorporación de algunos elementos para crear un punto de encuentro que favorezca las relaciones entre el vecindario y la realización de actividades en comunidad. El proyecto quiere añadir unas zonas de paso que favorezcan la interacción con el espacio, unas zonas de descanso y poder organizar la vegetación. Se trata de reclamar el lugar y, con ello, recuperar este espacio para su uso en comunidad.

*Etiquetas:* Espacio público | Jardines de Montserrat | Queix | Punto de encuentro | Vecindario | Actividades en comunidad | Lugar

## **Clara Vidal ENTIENDE Y APRENDE**

Este es un proyecto de diseño social que nace en la Unidad de Trasplante Pediátrico de la Vall d'Hebron con el objetivo de crear una dinámica comunicativa más cercana, útil y cómoda para el paciente y su familia. La guía de trasplante es un elemento comunicativo e informativo fundamental, ya que ha de tener en cuenta múltiples factores sobre el proceso de trasplante. Por ello, se pretende rediseñar la guía utilizando un lenguaje ameno y visual para facilitar e incitar su lectura. Ante la importancia que tenía un recurso

comunicativo como es una guía de trasplante, se llevaron a cabo entrevistas para saber qué otras necesidades comunicativas tenían los especialistas médicos, cómo era la dinámica de aprendizaje de todos los conceptos de la guía y en qué momento proporcionaban la información. La participación directa en consultas externas, con los familiares y los pacientes, también facilitó el estudio analítico y observacional que se necesitaba para desarrollar el proyecto. Para crear una dinámica más cercana y poder empatizar con el paciente y su familia, se ha diseñado un sistema iconográfico que ayuda a generar el lenguaje adecuado a un contexto infantil como es el de la pediatría. Esta familia iconográfica ha hecho posible desarrollar nuevas herramientas comunicativas y didácticas dirigidas tanto a los pacientes como a sus familias generando un aprendizaje colectivo y divertido.

*Etiquetas:* Diseño social | Trasplante pediátrico | Guía | Empatía | Sistema iconográfico | Contexto infantil | Didáctica | Aprendizaje colectivo



**Visualización de datos sobre los Trabajos Fin de Grado del curso  
académico 2017-18**

TFGs presentados 107



Individuales 103



140

En equipo 004\*

\*

Interdisciplinares (Espacio + Moda) 001

Audiovisual 002

Espacio 001

Diseño crítico y especulativo 003

Diseño y transformación social 001

Por itinerarios.

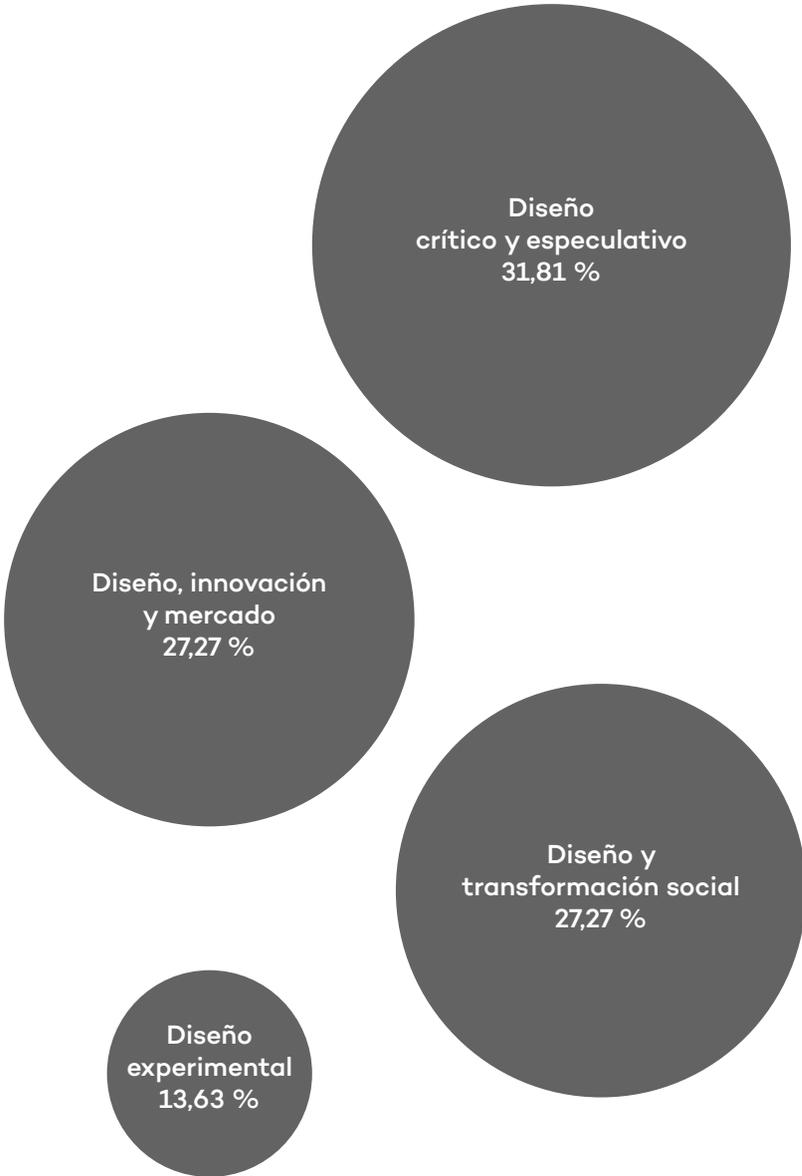


Diseño audiovisual por ámbitos de interés

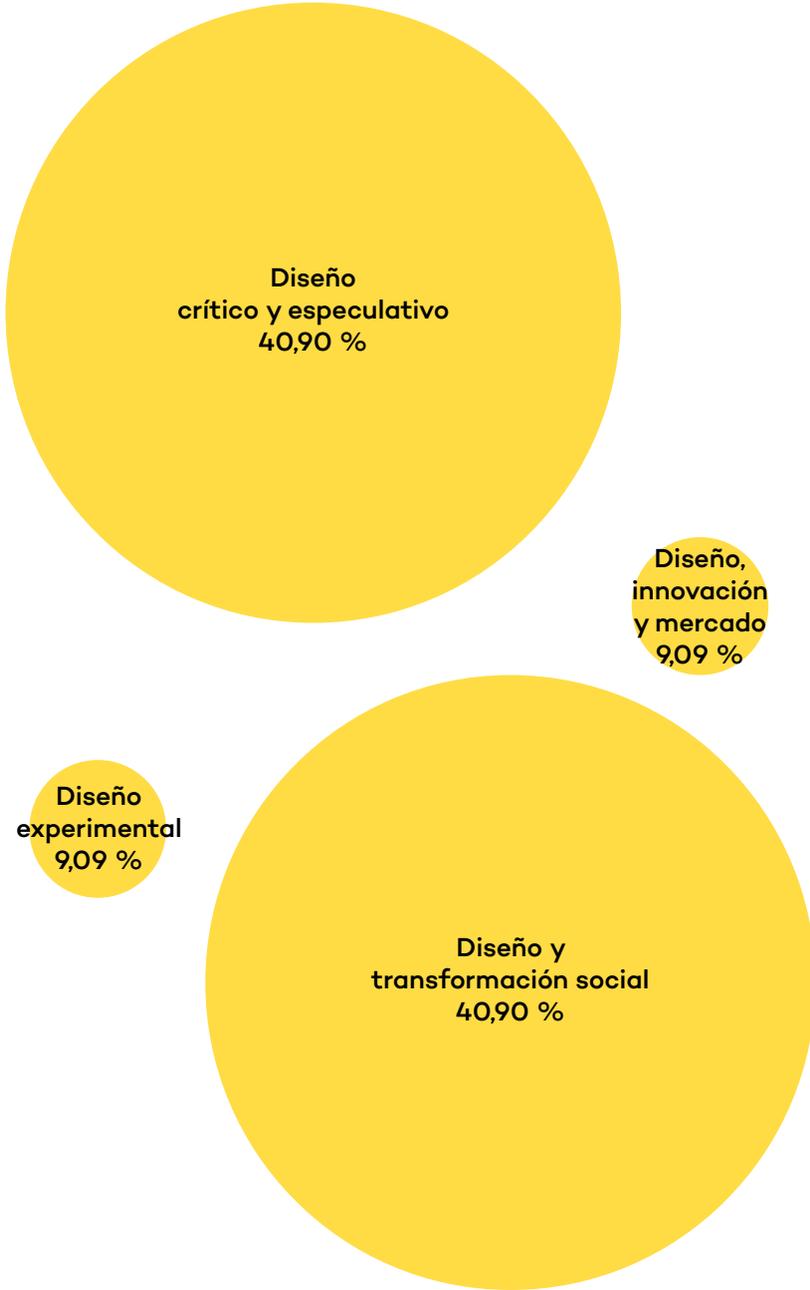
142

VISUALIZACIÓN DE DATOS

BAU, Centro Universitario de Diseño



Diseño de espacio por ámbitos de interés

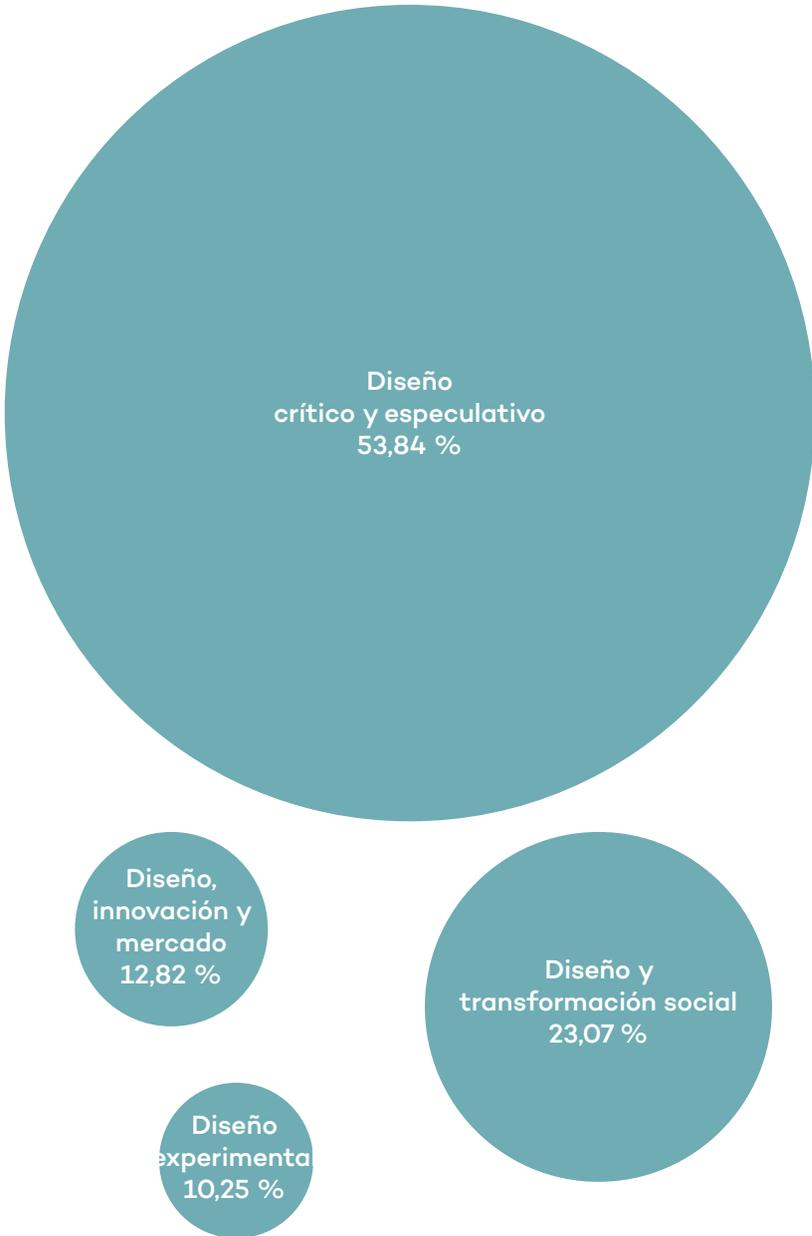


## Diseño gráfico por ámbitos de interés

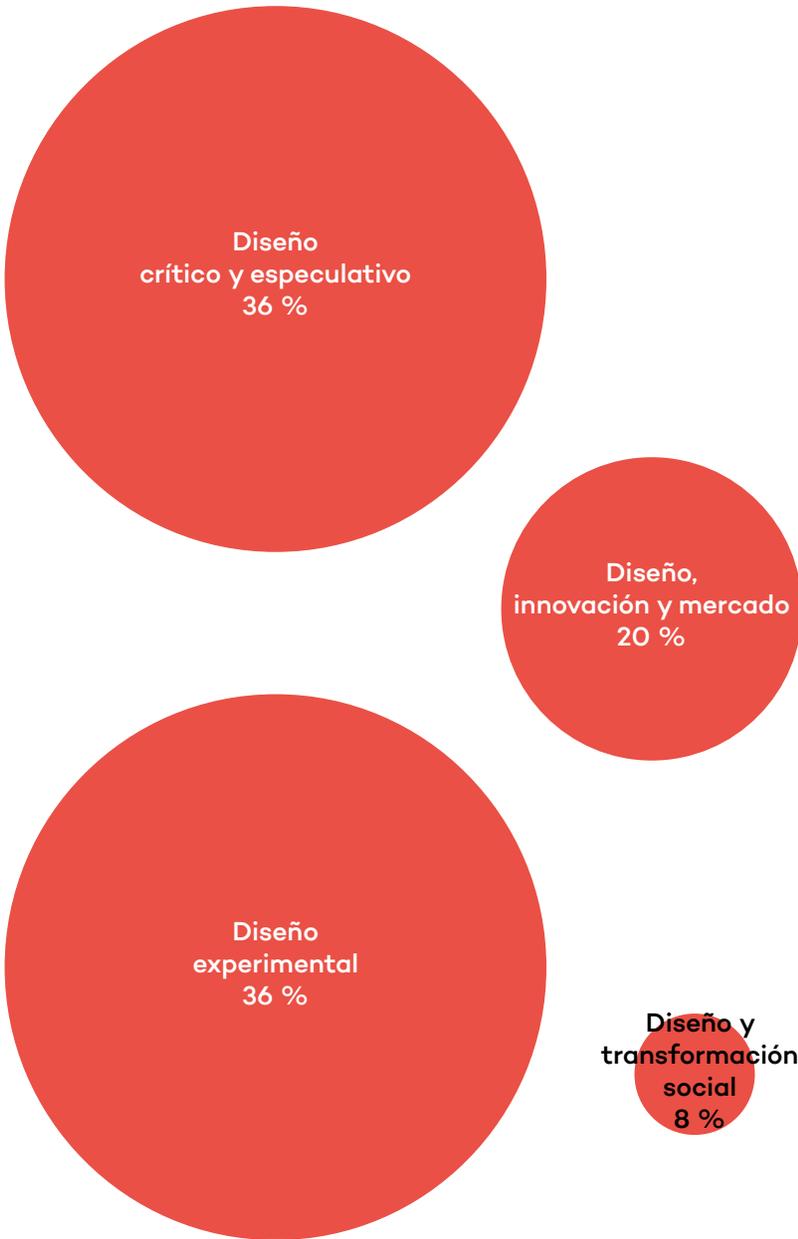
144

VISUALIZACIÓN DE DATOS

BAU, Centro Universitario de Diseño



Diseño de moda por ámbitos de interés

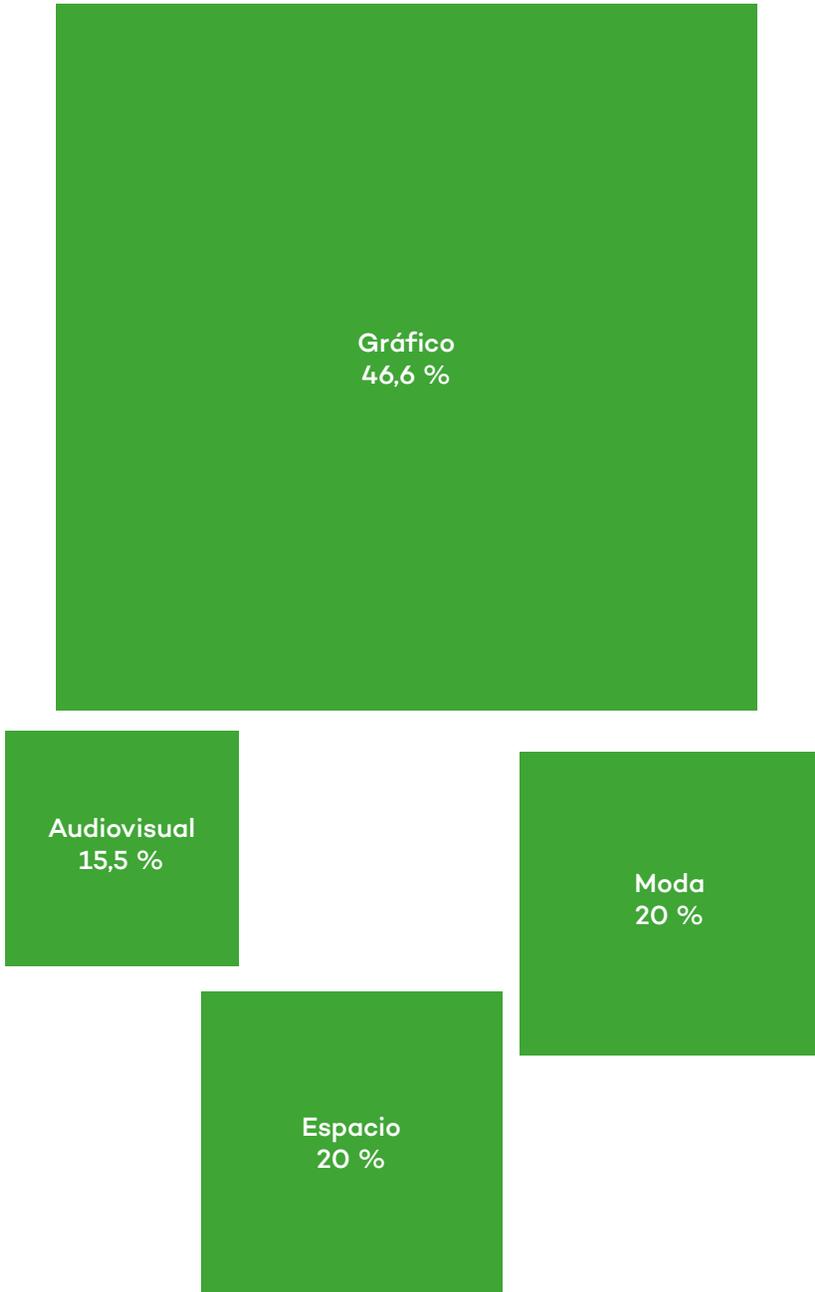


Por ámbitos de interés.

146



Ámbito de diseño crítico y especulativo por itinerarios

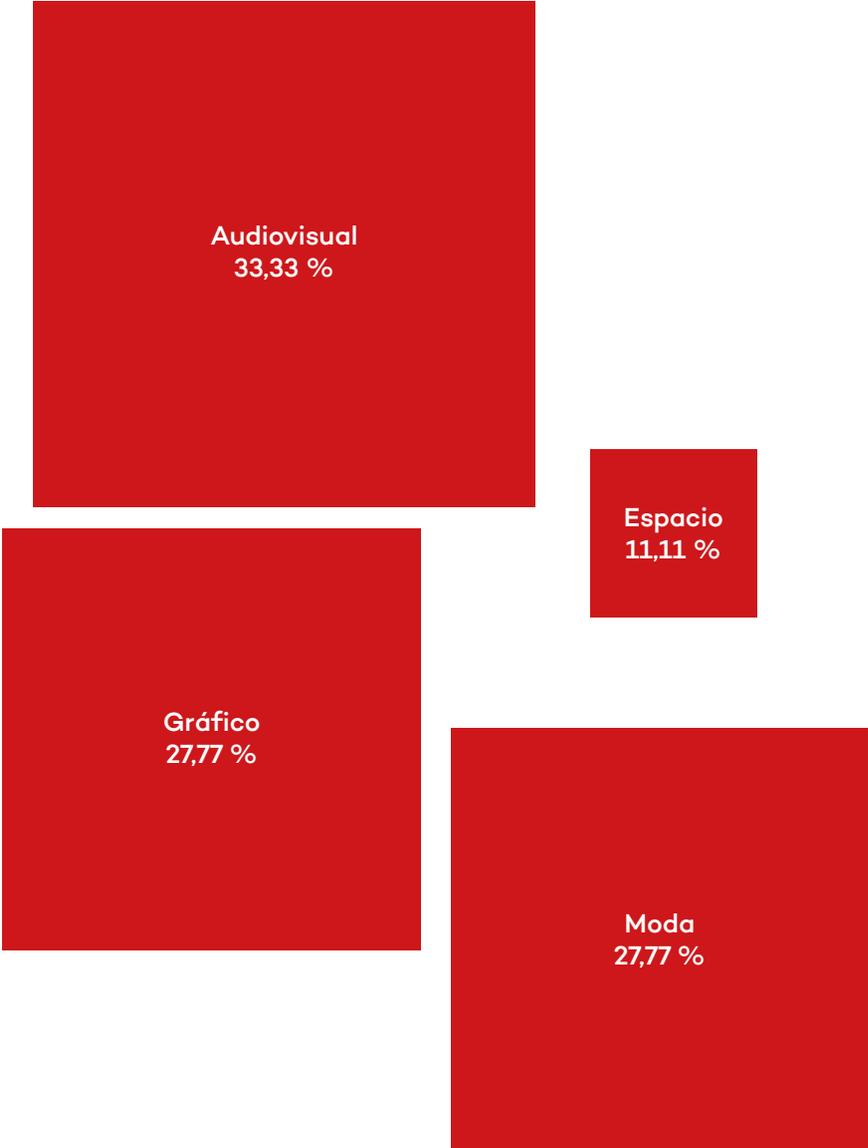


Ámbito de diseño, innovación y mercado por itinerarios

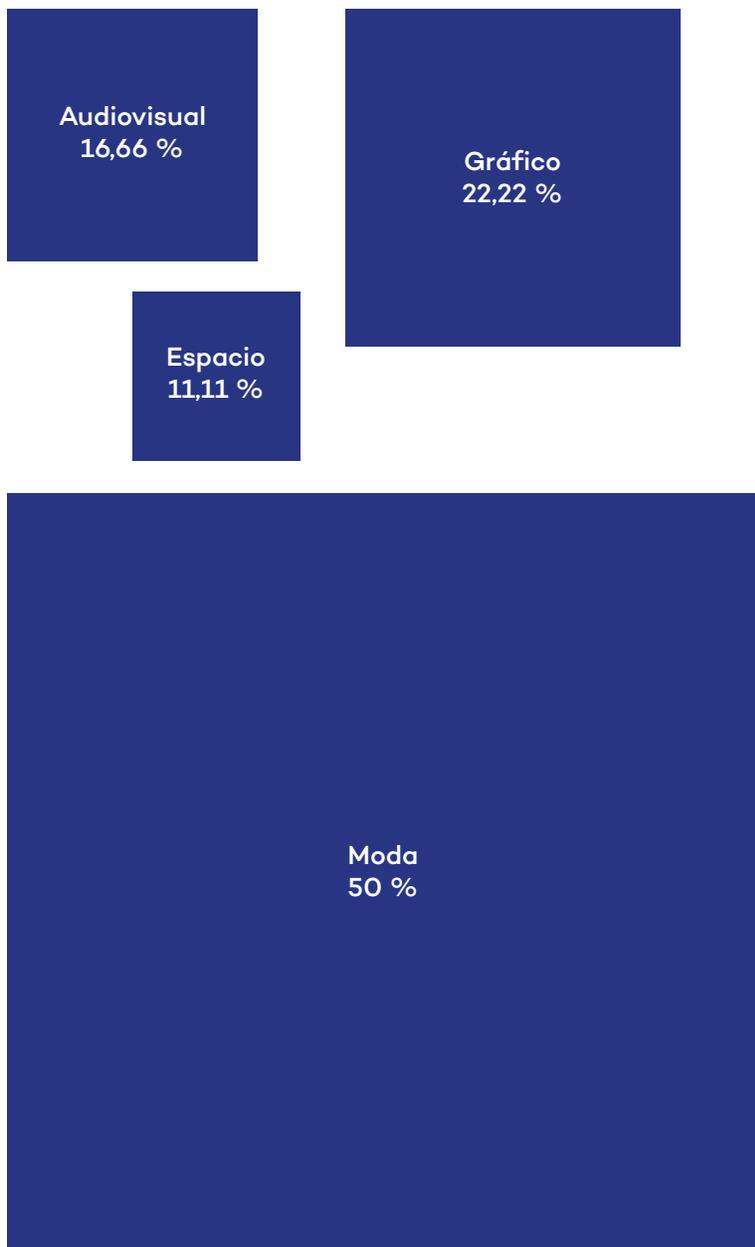
148

VISUALIZACIÓN DE DATOS

BAU, Centro Universitario de Diseño



## Ámbito de diseño experimental por itinerarios

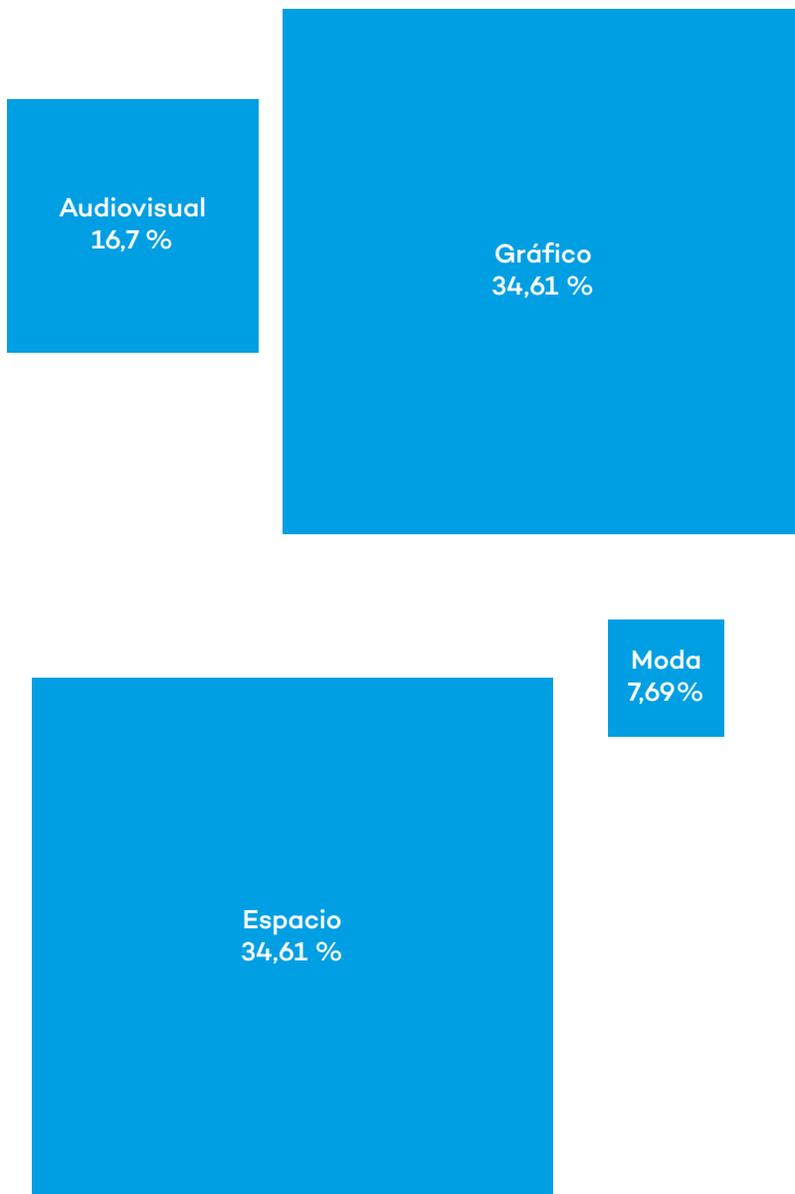


## Ámbito de diseño y transformación social por itinerarios

150

VISUALIZACIÓN DE DATOS

BAU, Centro Universitario de Diseño



**Arte**  
**Concienciación**

Diseño Gráfico

Educación

**Interiores**

Niños

Poblenou

**Sociedad**

Tecnología

Tipografía

151

2008 Aplicació App Aprender Arte Barcelona Celiaquia Cine  
Clásicos Comunicación **Concienciación** Cultura Violació  
Diseño colaborativo Disseny Educació España Estereotips  
Gluten Infants Interactiva LED Malaltia  
Mètodes d'Aprenentatge Plataformas online Simulació  
Streaming TIC **Tecnologia** Tumblr  
ansiedad \_tranquilidad antinatural antropoceno arte relacional  
avatar big data blog casa ciencia ficción corto especulativo  
cortometraje creativitat curtmetratge design direcció  
documental escoles espacios estil experimentació  
experimental fake fake news familia feminisme  
fenomenología de la percepción festival filosofía fotoescaneo  
guión hogar inmortalidad instalación installation interactive  
interactivity interactivo interfaces intuición mapping  
meditación meta metodologies en disseny mobile mort  
munay narrativas natural \_artificial naturaleza nens pixel  
plástico posthumanismo privado producte producto  
psicología público realidad \_virtual records ritual rutinas  
ser humano shinrin yoku skeumorfismo sociedad  
**societat** sound vida-muerte visual effects  
wallpapernaturehd

Antropocè Aprendizaje Arquitectura **Arte** Artesanía  
Cohesió social Confort Crítica Cultivo Diseño  
Diseño colaborativo Diseño paramétrico Disseny col·laboratiu  
Disseny d'espais Disseny especulatiu Ecocentrisme  
Ecosistema Educación EspacioPúblico Habitar Huerto  
Individualismo Infancia **Interiores** Interiors  
Interpretación Intervención mínima Jerarquía  
Medio Ambiente Metodología de Diseño Mobiliari urbà  
Museos Niños Objetos Patio PobleNou Polivalència  
Posthumanisme Re-vinculació Relacions Sociedad  
Sostenibilidad Sostenibilitat Superilla Treball manual Versàtil  
Yo biocolonizable biodegradable biodiversidad bolardos ciutat  
coliving **comunidad** control convivència coworking cultura  
diseño espacios diseño hospitalario diseño producto domèstic  
ecodiseño espacio espacio urbano espacios fàbrica hospital  
interiorismo miedo modernismo movimiento naturaleza  
personas privacidad producto rehabilitació seguridad  
sostenible valores vegetació videovigilancia vivienda

Absurd Actualitat Anarquía **Arte** Atzar Autismo  
Autogestió Ayuda Baja visión Betania Cartel  
Centro Psicopedagógico Colegio **Comunicación**  
**Concienciación** Crítica Diseño colaborativo  
Disseny Educació Emociones Entorno familiar  
Exclusión social Experimentación Experiència Futuro  
Grafismo Humano Humor Ilustración Il·lustració  
Intel·ligencia artificial Interpretació Intimitat Intuïció  
Juego de Mesa Manifiesto Mujeres Naturales  
Parte Alta de Tarragona Pobreza Política Poster Privacitat  
Relatos Sensibilización Serigrafía Situaciones Sociales  
Supervivència TEA **Tipografía** Técnica activismo  
aprenentatge automàtic carnismo cartellisme ceràmica  
comunicació communication constituïó convencionalismes cos  
creativitat computacional cultura didàctic  
diseño especulativo **diseño gráfico** documentación  
efimer emocions espai urbà especismo experimentació  
fastfood fotografia gastronomy gerro globalitzation història  
híbrido idioma indústria càrnica inspiración  
la Bisbal d'Empordà llenguatge jurídic machine learning  
maltrato animal materia metodologia objecte programació  
records reflexión sociedad **societat** society  
**tecnologia** transformació violencia visió computacional  
xarxa neuronal

Augment **Arte** Basics **Concienciación**  
Corsetería Códigos Estereotipos Género Infantil  
Identidad Macro Microscopio Proporción Patriarcado  
Queer Sastrería arts&crafts benidorm bootleg colectiu  
concepto craft craftsmanship cuerpo cultura deporte  
estética fashiondesign forma handcraft identitat individualitat  
influencers interiordesign marcas memoria objeto olvido  
packaging parafilias producto publicidad rawmaterials  
realitat augmentada recover recuerdo reduce reuse  
sloefashion sociedad **societat** sostenibilitat sudor  
teatre tecnologia temps tiempo vestuari



Curso 2012-2013

**Grado 63**

**Retitulación 48**

Curso 2013-2014

**Grado 65**

**Retitulación 25**

Curso 2014-2015

**Grado 92**

**Retitulación 43**

Curso 2015-2016

**Grado 94**

Curso 2016-2017

**Grado 106**

Curso 2017-2018

**Grado 107**

157







Pujades 118 · Barcelona 08005  
[www.bau.cat](http://www.bau.cat) · [info@bau.cat](mailto:info@bau.cat)  
[www.gredits.org](http://www.gredits.org) · [gredits@bau.cat](mailto:gredits@bau.cat)