

**E**

Clara Alfós Galligó  
Mònica Amorós  
Toni Bauzà  
Carla Casajuana Solé  
Clara Casanovas Pesarrodonna  
Bàrbara Castro Urío  
Carla Cimino  
Teresa Coll Garrido  
Marc Fernández Bladé  
Carlota Font Pi  
Sara García Navas  
Xavier Goñi  
Xavier Latorre Cascante  
Patricia Le Hech Díez  
Regina Loppacher Benaiges  
Lena Macau Sanz  
Mauricio Melgar Palacios  
Judit Moya  
Francesc Muntada Martorell  
Roser Padrés  
Natàlia Pàmies Lluís  
Walkiria Parrales Marcillo  
Águeda Pascual Alconchel  
Fernanda Pinheiro  
Isabel Plana Ollé  
Lia Pradas  
Hel·lena Prat Esquerdo  
Ariadna Puigdomenech Puig  
Clara Safont Xufre  
Sonia Santos Andreu  
Anna Serrano González  
Roger Siñol Herranz  
Anna Solà Andreu  
Adrián Soldado Cid  
Maria Viladomiu Ceballos  
Sònia Vivó Sarrià

**I****N****A**

**TEG**  
**2016/2017**





**Introducció** 4**Disseny d'Espais**

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Clara Alfós Galligó         | 8  |
| Carla Casajuana Solé        | 10 |
| Clara Casanovas Pesarrodona | 12 |
| Teresa Coll Garrido         | 14 |
| Xavier Goñi                 | 16 |
| Águeda Pascual Alconchel    | 18 |
| Fernanda Pinheiro           | 20 |
| Ariadna Puigdomenech Puig   | 22 |
| Clara Safont Xufré          | 24 |
| Anna Serrano González       | 26 |

**Disseny de Producte**

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Patricia Le Hech Díez | 30 |
| Sonia Santos Andreu   | 32 |
| Roger Siñol Herranz   | 34 |
| Anna Solà Andreu      | 36 |
| Adrián Soldado Cid    | 38 |

**Disseny Gràfic**

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Toni Bauzá                 | 42 |
| Bàrbara Castro Urío        | 44 |
| Carla Cimino               | 46 |
| Marc Fernández Bladé       | 48 |
| Carlota Font Pi            | 50 |
| Sara García Navas          | 52 |
| Mauricio Melgar Palacios   | 54 |
| Judit Moya                 | 56 |
| Roser Padrés               | 58 |
| Natàlia Pàmies Lluís       | 60 |
| Walkiria Parrales Marcillo | 62 |
| Isabel Plana Ollé          | 64 |
| Hel·lena Prat Esquerdo     | 66 |
| Maria Viladomiu Ceballos   | 68 |

**Creació Visual**

|                           |    |
|---------------------------|----|
| Mònica Amorós             | 72 |
| Xavier Latorre Cascante   | 74 |
| Regina Loppacher Benaiges | 76 |
| Lia Pradas                | 78 |

**Cultura del Disseny**

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Lena Macau Sanz            | 82 |
| Francesc Muntada Martorell | 84 |
| Sònia Vivó Sarrià          | 86 |

**Traducciones/Translations** 91

# Index

Amb aquesta publicació, EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, adscrit a la Universitat Autònoma de Barcelona, dona a conèixer el recull dels Treballs de Fi de Grau presentats durant el curs 2016-2017. Aquesta publicació és una mostra de com EINA forma nous dissenyadors amb capacitat de respondre professionalment i intel·lectualment a les necessitats i exigències de la nostra societat. El treball formatiu s'orienta a oferir resultats que responguin tant a paràmetres de rigor acadèmic i capacitat d'anàlisi del context com a l'experimentació i la creació de nous llenguatges, tot fomentant el potencial innovador del disseny.

Des de la seva fundació, l'any 1967, EINA ha acumulat una àmplia experiència de dedicació a un ensenyament obert, atent a la novetat i relacionat amb els corrents internacionals del disseny i l'art. L'esperit crític ha estat una constant en el seu ideari i ha compromès el centre a una actualització permanent. D'EINA han sorgit generacions de creadors que han participat activament en la configuració de la vida cultural de la ciutat i del país i que ara treballen en l'àmbit internacional.

Els estudis conduents al títol de graduat en Disseny finalitzen amb la presentació d'un Treball de Fi de Grau que suposa haver desenvolupat un projecte original i inèdit des del punt de vista conceptual, tècnic i formal, i acompanyar-lo de la documentació necessària per a la seva comprensió i eventual realització. Aquesta publicació, d'una manera molt sintètica, documenta els TFG presentats pels estudiants i, per tant, permet fer-se una idea del nivell que aquests han assolit. El desenvolupament del TFG per part de l'estudiant compta amb el suport d'un professor tutor i és avaluat per una comissió formada pel tutor i dos professors més, en una sessió de presentació pública.

Con esta publicación, EINA, Centro Universitario de Diseño y Arte adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona, da a conocer la recopilación de los Trabajos de Fin de Grado presentados durante el curso 2016-2017. Esta publicación es una muestra de cómo EINA forma nuevos diseñadores con capacidad de responder profesional e intelectualmente a las necesidades y exigencias de nuestra sociedad. El trabajo formativo se orienta a ofrecer resultados que respondan tanto a parámetros de rigor académico y capacidad de análisis, como a la experimentación y la creación de nuevos lenguajes, al tiempo que se fomenta el potencial innovador del diseño.

Desde su fundación en 1967, EINA ha acumulado una vasta experiencia de dedicación a una enseñanza abierta, atenta a la novedad y relacionada con las corrientes internacionales del diseño y el arte. El espíritu crítico ha sido una constante en su ideario y ha comprometido al centro a una actualización permanente. De EINA han surgido generaciones de creadores que han participado activamente en la configuración de la vida cultural de la ciudad y del país, y que ahora trabajan en el ámbito internacional.

Los estudios conducentes al título de graduado en Diseño finalizan con la presentación de un Trabajo de Fin de Grado que supone haber desarrollado un proyecto original e inédito desde el punto de vista conceptual, técnico y formal, y acompañarlo de la documentación necesaria para su comprensión y eventual realización. Esta publicación, de una manera muy sintética, documenta los TFG presentados por los estudiantes y, por tanto, permite hacerse una idea del nivel que estos han alcanzado. El desarrollo del TFG por parte del estudiante cuenta con el apoyo de un profesor tutor, y lo evalúa una comisión formada por el tutor y dos profesores más, en una sesión de presentación pública.

*With this publication, EINA, University School of Design and Art, ascribed to the Autonomous University of Barcelona, brings to the public eye the Final Degree Projects presented during the 2016-2017 academic year. Our hope is that this volume might offer a more precise idea of the task performed by EINA in training new designers, able to speak both professionally and intellectually to the needs and demands of our society. The educational task is oriented towards results that might respond to the parameters of academic rigour and the capacity for contextual analysis, as well as to considerations of experimentation and the creation of new languages, all the while reinforcing design's innovative potential.*

*Since EINA was founded in 1967 it has gathered a wide body of experience in its dedication to education that is open and responsive to novelty, responding as well to international currents in design and art. A critical spirit has been a constant factor in EINA's identity and has invited the centre to renew itself continually. Generations of creators emerging out of EINA have come to actively participate in the character of cultural life of their city and country, and many of them now work all over Europe and around the world.*

*The studies leading to the Degree in Design close with the presentation of a Final Degree Project (FDP), with the idea of developing an original and unpublished project from a conceptual, technical and formal perspective. In turn, this project is to be accompanied by all necessary documentation for its comprehension and later execution. This publication documents the Final Degree Projects presented by students in a highly synthetic way, thus providing us with an idea of the level they have reached. The development of the FDP on the part of the student benefits from the support of a professor and a tutor, and is evaluated by a commission made up of the tutor and two more teachers, in the context of a public presentation.*





|                           |                             |    |
|---------------------------|-----------------------------|----|
| <b><u>Professora:</u></b> | Clara Alfós Galligó         | 8  |
| Anna Bach                 | Carla Casajuana Solé        | 10 |
|                           | Clara Casanovas Pesarrodona | 12 |
| <b><u>Tribunal:</u></b>   | Teresa Coll Garrido         | 14 |
| Anna Bach                 | Xavier Goñi                 | 16 |
| Rosa Clotet               | Águeda Pascual Alconchel    | 18 |
| Sara Coscarelli           | Fernanda Pinheiro           | 20 |
| Albert Crispí             | Ariadna Puigdomenech Puig   | 22 |
| Raul Oliva                | Clara Safont Xufre          | 24 |
| Sílvia Santa Eugènia      | Anna Serrano González       | 26 |
| Salvador Segura           |                             |    |

# Disseny d'Espais

## Parlament 49

L'objectiu del meu Treball de Fi de Grau és generar un nou disseny de l'espai que ocupa una entitat del Tercer Sector Social la missió de la qual és atendre nens i adolescents en risc d'exclusió social.

Aquesta entitat rep el nom d'Associació, Formació i Desenvolupament i està ubicada al carrer Parlament, 49, al barri de Sant Antoni de Barcelona, en un local de 150 m2 d'un edifici de l'any 1951.

Mitjançant l'anàlisi i la investigació de les necessitats dels professionals i dels infants que conviuen en aquest espai, i gràcies a un procés de treball en què han participat, el projecte proposa fer un nou disseny de l'espai de treball.

Aquest nou concepte d'espai requereix la participació dels professionals i dels usuaris del centre, amb els quals treballaré les necessitats presents a través d'entrevistes i d'un *workshop*.

Amb la seva col·laboració podré arribar a unes conclusions que em permetin generar un projecte que realment s'adapti als usos d'ambdós col·lectius.

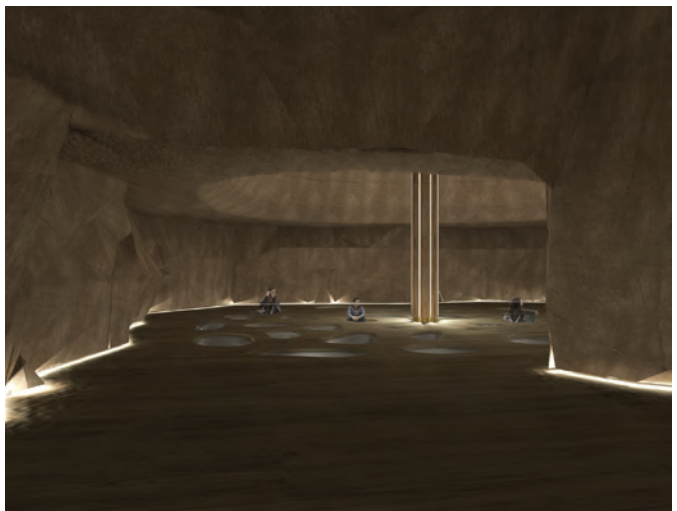
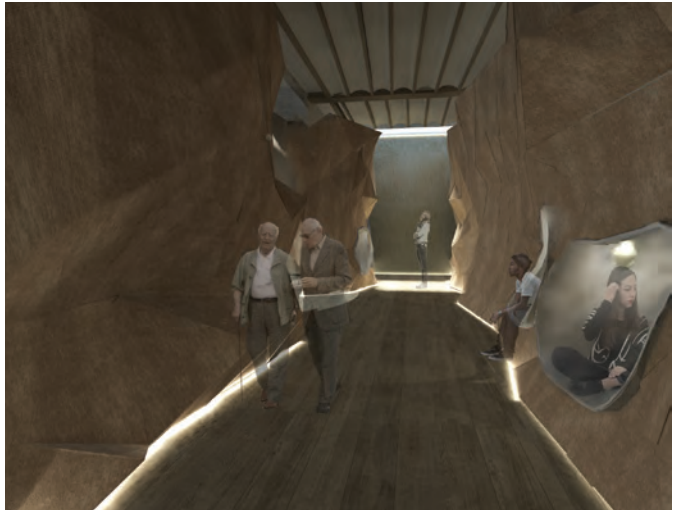
La proposta, doncs, tracta d'oferir un espai on la nova zonificació estigui dissenyada principalment pels usuaris, per millorar la qualitat dels serveis i els vincles entre ells.

Clara Alfós Galligó





# Carla Casajuana Solé





## Desconnecta't

Aquest projecte sorgeix de la necessitat de cuidar el nostre cos i la nostra ment. És un espai que crea un vincle entre els sentits.

Tots els seus elements estan dissenyats per potenciar els sentits, per aconseguir la màxima desconnexió. Tant els materials com les formes insinuen estats naturals que encaminen l'usuari a entrar dins l'atmosfera que activa els nostres sentits.

Quan entrem en aquest espai haurem de ser conscients que cal experimentar directament a través dels nostres sentits i també d'on som i el que fem, és a dir, caldrà tenir la ment clara per experimentar les sensacions que ens ofereixen els nostres sentits en buscar el descans i la desconnexió.

Actualment ens inculquen que cal portar una vida saludable amb idees com ara intentar comprar productes ecològics, seguir una alimentació sana, fer esport, entre altres. Però, realment ens cuidem? Desconnecta't és un espai amb un disseny més conceptual envaït per les formes i els colors. En aquest espai la persona és sotmesa a una experiència de sensacions a partir del silenci, la llum, les textures i el sentit, generant així un espai aïllat de l'exterior.

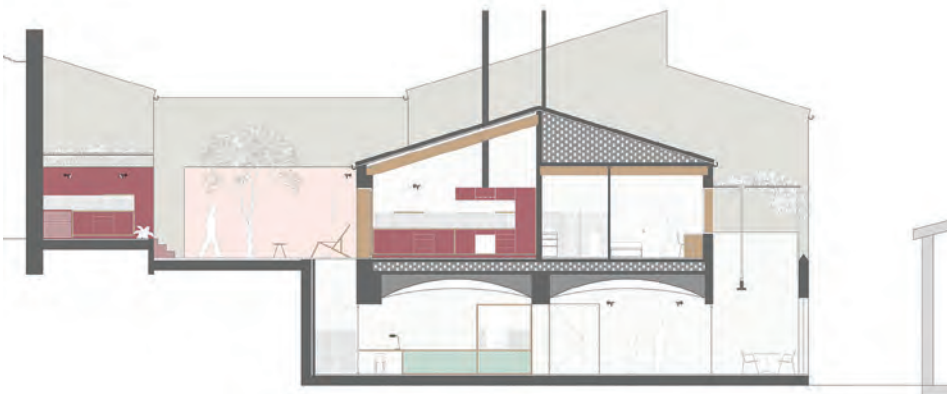
## Semblances de família

Aquest projecte se situa a la Selva de Mar, un poble de l'Alt Empordà, i consisteix en la rehabilitació d'una casa entre mitgeres amb la idea de crear una casa descendent de la que es troba a la seva dreta. Les cases compartiran el jardí interior i així es crearà una nova unitat familiar.

El que es vol aconseguir amb aquest projecte és crear semblances de família entre les dues cases. Per tal d'aconseguir-ho, caldrà estudiar les característiques que defineixen l'essència d'un ambient per descobrir de quina manera aquestes dues cases poden pertànyer a una mateixa família.

Això farà que la seva arquitectura s'ajusti a la d'una casa popular de l'Alt Empordà amb l'estil postmodern característic de la casa veïna i un interior càlid, però fresc, amb un codi de colors que ajudi a distribuir i identificar els espais i amb certa lleugeresa del seu mobiliari.

El toc tradicional perdurarà en el seu embolcall i un mobiliari més modern, amb un toc de color que ens apropa a la singularitat del Port de la Selva i la Selva de Mar, ens transportarà al Mediterrani.







### Bivouac-223

Aquest projecte presenta l'establiment d'uns equipaments d'allotjament low cost amb unes infraestructures mínimes en què es planteja un model estàndard amb la finalitat de repetició i adaptació a la geografia del lloc.

Ens situem a Menorca, on hi ha un sender que voreja tot el litoral de l'illa. Tot el recorregut està marcat amb indicacions, etapes, etc. per donar facilitats als usuaris, però hi detectem un problema: la inexistència de punts d'allotjament.

Bivouac-223 és sinònim de refugi bàsic de construcció manual, però aquest concepte també s'utilitza per

fer referència a l'acció de dormir a la intempèrie en un sac.

Per poder determinar un disseny adequat i específic per al lloc on es proposa, cal tenir en consideració el respecte que aquest ens demana. Amb aquesta base s'han pres les decisions del projecte per garantir el mínim impacte sobre el terreny.

En l'àmbit del disseny de l'interior s'opta per la divisió en dues zones segons les funcions que s'hi duen a terme, projectades i dissenyades per garantir una correcta ergonomia i una coherent distribució dels diferents espais i elements interiors.





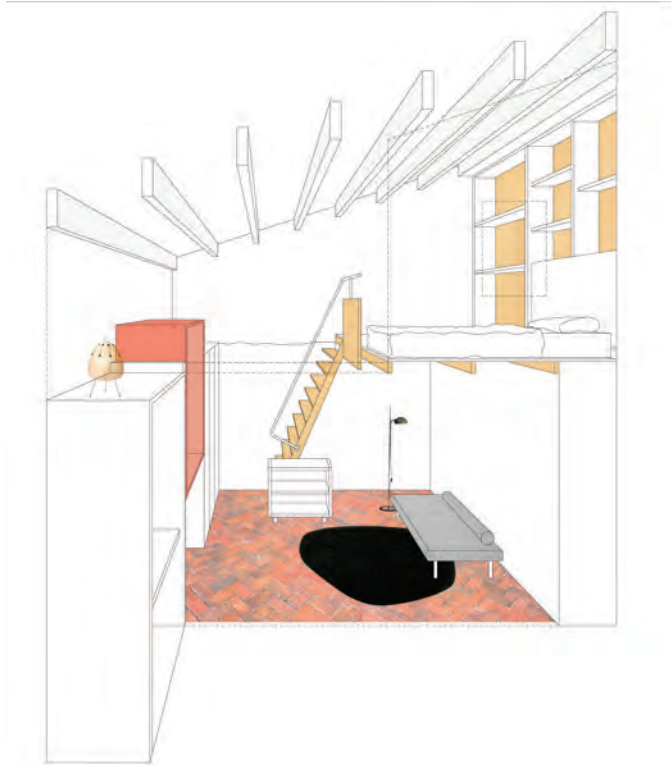
### Les cases del fang

El projecte que es planteja és la reforma d'una construcció fragmentada en desús al Prat de Llobregat. L'encàrrec consisteix a crear un habitatge domèstic per a dues germanes que volen tornar a habitar aquest espai abandonat propietat de la família.

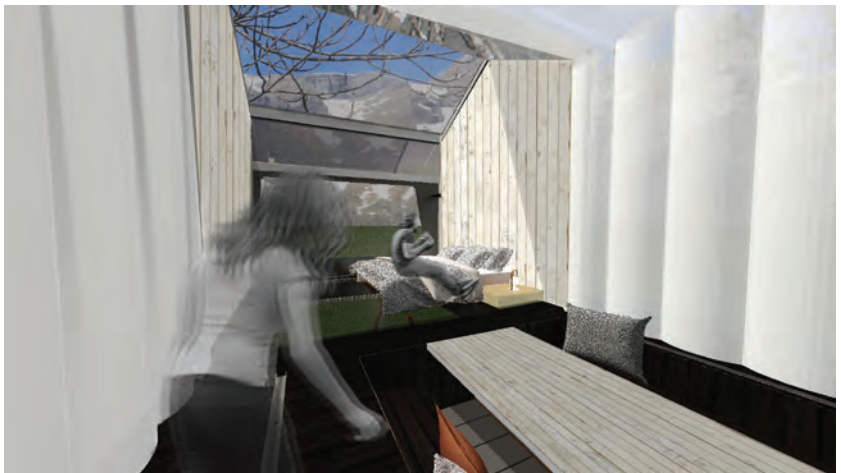
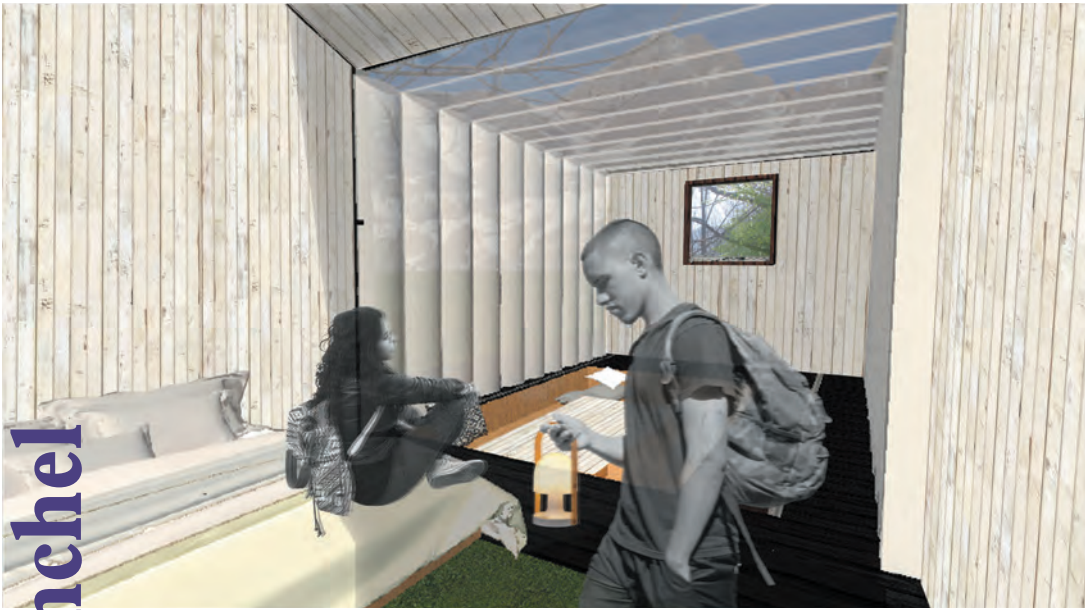
El projecte consisteix en la reforma i l'adaptació d'una construcció i un galliner en mal estat. La propietat consta d'una construcció que forma part de la casa original, un annex de construcció precària i un jardí per on s'accedeix a la propietat.

L'objectiu a l'hora de fer la rehabilitació és crear un petit oasi urbà i reanimar aquest espai tan oblidat; fer-ne un habitatge còmode i confortable molt en sintonia amb l'entorn i amb el que signifiquen les construccions a la zona i, en concret, amb el parc agrari del delta del Llobregat. S'empraran materials autòctons i amb personalitat, senzills i funcionals.





# Águeda Pascual Alconchel





### Glamping Pineta

Glamping Pineta neix de la necessitat d'oferir una alternativa als locals comuns destinats al turisme a la comarca del Sobrarb, concretament a la vall de Pineta.

Vol conservar l'essència de la seva gent i els seus paisatges i per aconseguir-ho ens transporta als seus costums i aprofita la natura pròpia de la vall per expressar la seva visió del Glamping: un petit allotjament que parteix d'una tradició mil·lenària en una bonica terra del Pirineu aragonès.

Glamping Pineta, en definitiva, és una unitat de turisme diferent que dona la màxima importància a l'experiència de l'usuari que està de vacances. L'objectiu principal del projecte és crear un interiorisme experimental potenciant el paisatge i la identitat del lloc. També vol aconseguir que no es perdi el

concepte de *càmping*, la cabana que fa arrels en el territori, igual que els arbres. Aquesta unitat de turisme està pensada per utilitzar-la durant el bon temps, un cop ha arribat la primavera. La seva estructura roman elevada per aconseguir una relació amb el paisatge. Té forma de mirador i està orientada cap a la serralada, de manera que ofereix una gran visió panoràmica a través dels seus vidres. Presenta una dualitat pictòrica entre el blanc i el negre, que està relacionada amb els vestits tradicionals de la vall.



# Fernanda Pinheiro



## Equilicua, Espai d'Equilibri del Treballador PIME

Moltes vegades les PIME veuen limitat el desenvolupament del seu potencial i el dels seus treballadors a causa de la seva ajustada estructura física i de la seva reduïda economia. Això fa que molts professionals acabin donant preferència a una gran empresa davant d'una de petita o mitjana quan decideixen optar a un lloc de treball.

Aquest projecte vol ajudar a revertir la situació perquè aquests negocis siguin tan atractius com els seus grans competidors.

La fórmula per aconseguir-ho és Equilicua, un espai comú per a les PIME del cèntric barri de la Ribera de Barcelona. El projecte pilot uneix les forces d'aquests petits negocis perquè puguin oferir beneficis als seus treballadors, que d'aquesta manera tindran una millor qualitat de vida durant la jornada. Entre els seus objectius hi ha una alimentació sana en un ambient adequat, el reequilibri entre el cos i la ment, la desconexió digital i la connexió social. Tot envoltat de natura, comoditat i llum natural.



# Ariadna Puigdomenech Puig





### **Galeria d'art 1717**

El projecte planteja la reforma d'una masia de principi del segle XVIII situada a Sant Feliu de Boada, un poblet medieval al bell mig del Baix Empordà.

La finalitat del treball és aconseguir un centre d'art i una residència d'artistes que tornin la vitalitat i l'encant a aquest poble empordanès. A partir d'aquí, el projecte es concep combinant espais comuns i privats per als nous hàbits dels usuaris. La part pública és la que abraçarà tant espais expositius com espais polivalents, de tallers i de treball; i la part privada empatitzarà amb les necessitats dels residents.

Durant la rehabilitació es tindrà en compte l'arquitectura existent, que es potenciarà establint un llenguatge

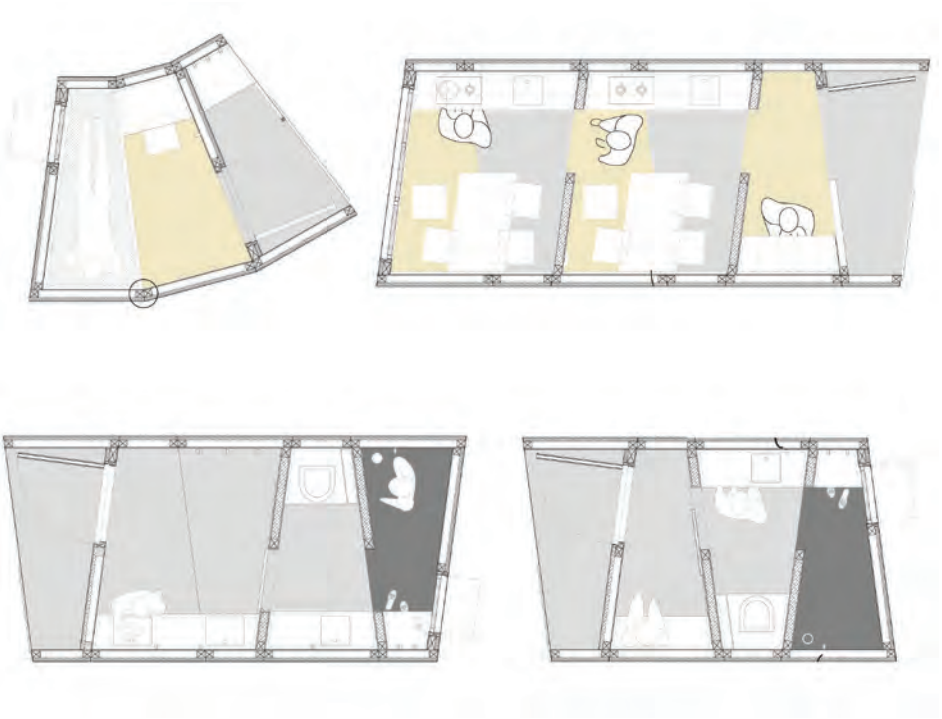
entre els elements nous i l'espai original de la casa.

El jardí serà el punt de trobada del circuit expositiu. Les estades expositives es perllongaran cap a l'interior i així es permetrà el diàleg de les obres amb el seu entorn més natural. L'objectiu és generar un espai despreocupat, dinàmic i fluid.

En aquest projecte es donarà importància tant a la multifuncionalitat d'un espai segons el grau de privacitat com al respecte als fonaments i materials autèntics de la masia.

Es vol aconseguir un marc atemporal, acollidor i funcional dins de l'ambient rural d'una masia pròpia de l'edat moderna.





# Clara Safont Xufré



**Espai Refugi, un sistema adaptable per allotjar-se en plena natura**

Quan no ets a casa, quan no tens un espai propi en un determinat moment o en una situació concreta, quan et sents amenaçat, quan necessites marcar una distància amb el que t'envolta, a vegades tens la necessitat de refugiar-te en un lloc on et sentis protegit, on siguis a gust.

El projecte Espai Refugi busca desenvolupar aquesta possibilitat i planteja un mòdul habitacional que es pot situar a la natura, amb un sistema de construcció i una estètica adaptables als diferents medis. És

una estructura que dona resposta a la demanda d'allotjament econòmic, com el que necessita un turista de motxilla i aventurer, amb una alteració mínima del terreny.

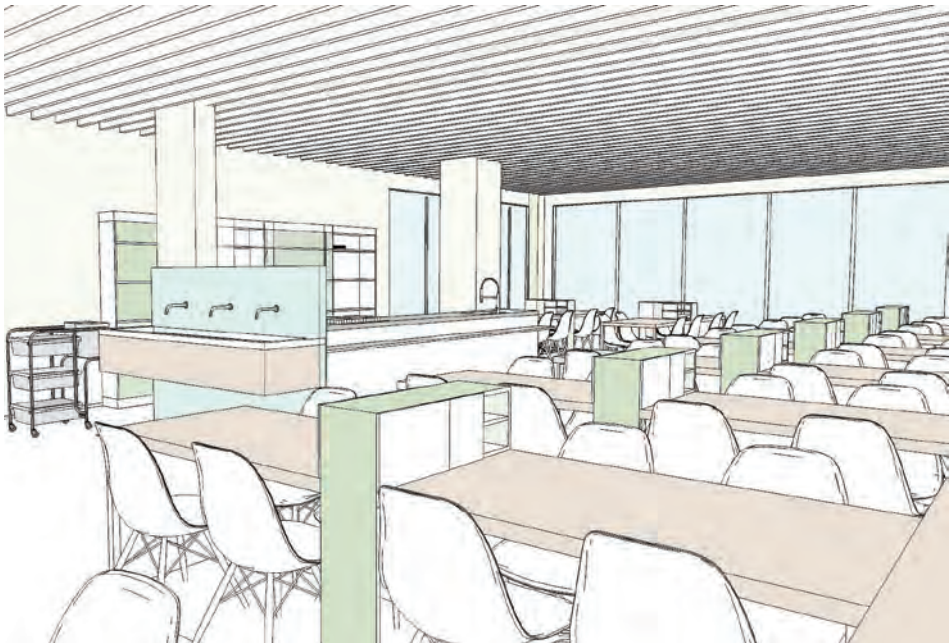
És una proposta que combina l'experiència de la tenda de campanya amb els serveis que ofereix un hostel. D'aquesta manera, l'espai es divideix en dues zones, la comuna i la privada, i per tant, es creen contenidors diferents per a cadascuna.



### **Replantejar el menjador escolar**

És un fet que el nostre país comença a tenir un nombre alarmant de nens amb sobrepès a causa de la falta d'activitat física i de la mala alimentació. Aquest projecte vol millorar els hàbits alimentaris de la població infantil a través de l'escola, mitjançant el disseny d'un menjador escolar que sigui un nou espai per aprendre, que mantingui la seva funcionalitat i que faci perdurar un seguit d'hàbits saludables el màxim de temps possible.

L'objectiu del projecte és generar un entorn que creï en la població infantil noves inquietuds i nous coneixements sobre cuina saludable per aconseguir frenar la problemàtica física i social de l'obesitat. Així doncs, en aquest projecte es planteja concebre el menjador escolar d'una manera diferent, replantejar-ne el disseny i mirar de generar nous hàbits saludables als seus usuaris.







|                          |                       |    |
|--------------------------|-----------------------|----|
| <b><u>Professor:</u></b> | Patricia Le Hech Díez | 30 |
| Oriol Ventura            | Sonia Santos Andreu   | 32 |
|                          | Roger Siñol Herranz   | 34 |
| <b><u>Tribunal:</u></b>  | Anna Solà Andreu      | 36 |
| Francesc Crous           | Adrián Soldado Cid    | 38 |
| Ariadna Fàbregas         |                       |    |
| Àlex Mitrani             |                       |    |
| Javi Nieto               |                       |    |
| Oriol Ventura            |                       |    |
| Daniel Vila              |                       |    |

# Disseny de Producte

### IOM, Reflection ritual

Gràcies a la reflexió sobre la situació de la societat actual i sobre l'espiral en què ens trobem, veiem que en el nostre dia a dia ens costa estar atents a tots els estímuls que rebem i sovint això es converteix en una manca d'empatia davant les dificultats dels altres o els problemes del món. Això és fruit d'una manca de pausa, reflexió i percepció conscient del nostre entorn. Hem perdut el sentiment de connectivitat tant físic com espiritual i l'hem substituït per una connectivitat digital. Arran d'aquesta realitat, neix iom.

**iom** és un producte que busca l'autoreflexió de l'individu; sempre en positiu.

Vol crear un hàbit o ritual que convidi l'usuari a prendre consciència de si mateix dins d'un context sociocultural, i d'aquesta manera, motivar-lo perquè reaccioni, rectifiqui o incrementi el comportament segons cada cas.

Ho fa a través de la repetició del gest d'abocar una mesura de sorra per cada bona acció que es realitza durant el dia.







# Sonia Santos Andreu





### Doodle Backpack

El projecte Doodle neix de la necessitat de poder treballar en qualsevol lloc i en qualsevol moment i està pensat per a un públic aficionat al dibuix i a la il·lustració. Contribueix que l'usuari estigui preparat per agafar el llapis quan arriba la inspiració. El propòsit del projecte és generar un espai de treball portàtil que garanteixi comoditat i practicitat.

Consta de dos components, la motxilla i la carpeta. La primera ens permet emmagatzemar objectes i traslladar-los. La segona esdevé el suport sobre el qual es fonamenta la mateixa activitat pràctica. A partir d'uns elements tècnics clau s'indueix l'usuari a mantenir una postura corporal correcta a l'hora de realitzar la tasca. L'angle d'inclinació de la motxilla, la carpeta imantada i la multiplicitat de butxaques fan que el conjunt Doodle sigui ideal per emportar-te'l allà on sigui.

L'objectiu del projecte és facilitar la realització de treballs gràfics a l'aire lliure, de manera que es creen nous escenaris de treball. Alhora, ens ajuda a compaginar el frenesí del dia a dia amb petits espais de temps en que podem dedicar-nos a allò que ens agrada.

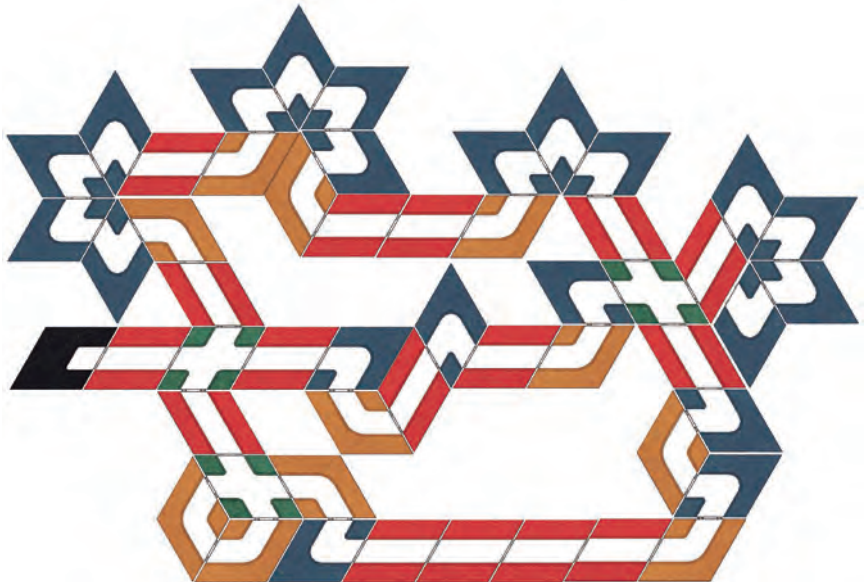
### Trackids

Es tracta d'un producte format per un nombre indeterminat i escalable de peces de fusta, totes amb la mateixa forma i de la mateixa mida, però amb una particularitat que les categoritza en quatre tipus (recta, dreia, esquerra i cruïlla).

Amb aquests elements, l'usuari podrà compondre una seqüència il·limitada i crear un carril imaginari infinit; jugar, imaginant i construïnt de manera lliure.

A més, totes les peces tenen un sistema magnètic que en facilita o n'impedeix la unió i estimula la capacitat lògica i seqüencial de l'infant.

Tots els elements incorporen un sistema d'il·luminació i, sempre que la seqüenciació és correcta, s'il·luminen de forma correlativa. Això facilita una estimulació cognitiva a la vegada que retroalimenta i incentiva l'experiència de joc.





### Fabula, fantasia a través del disseny

Aquest projecte parteix d'una inquietud personal davant d'una realitat monòtona. Per tant, s'ha desenvolupat un producte destinat a aportar màgia i fantasia a una quotidianitat adulta i/o avorrida.

Fabula és una làmpada inspirada en la màgia que contenen tots els contes de fades clàssics europeus.

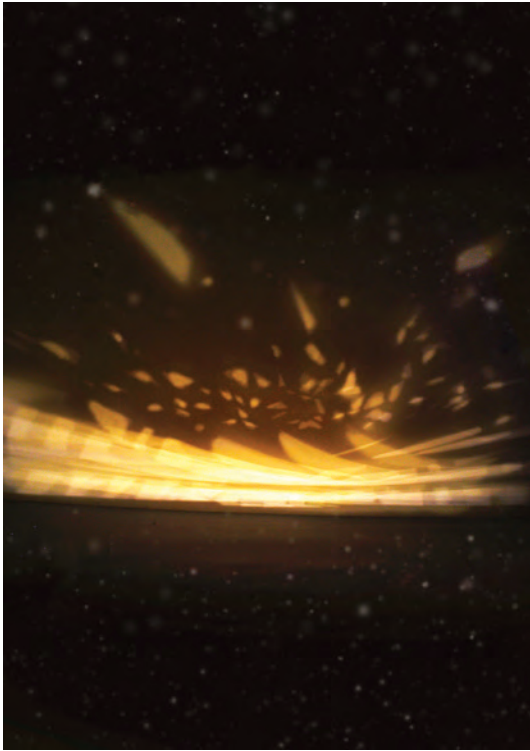
De deu contes dels germans Grimm, n'ha sorgit un imaginari utilitzat per dissenyar un aplic de paret que desprèn llum màgica.

La làmpada desprèn una llum daurada, com un reflex sortit de mil tresors amagats, que sorgeix com una aura al voltant de la seva estructura arbòria inspirada en l'arbre màgic amagat en els boscos encantats més utòpics.

En apagar-se la seva llum, un espectre blau i misteriós revela el secret i el misteri dels boscos.

Fabula és una làmpada màgica fins i tot un cop apagada.





## B Board

Aquest projecte neix amb l'ambició de dissenyar un producte que combini dos conceptes clau, el transport i l'esport.

B Board és una alternativa de mobilitat urbana adreçada a joves que busquen diversió i practicar esport en el seu temps lliure.

Se centra a generar una experiència completament nova en què la línia d'aprenentatge dona gran importància al disseny per arribar a generar un producte amb identitat pròpia i original quant al sistema de desplaçament.

Desenvolupat mitjançant l'ús de diversos prototips funcionals, s'arriba al disseny d'un mecanisme bidireccional que permet realitzar moviments amb molta fluïdesa i avançar gràcies a la inèrcia de gir sense haver de tocar de peus a terra.

Es combinen materials com ara l'acer Inox per al sistema de gir i l'alumini i la fusta contraplacada d'auró canadenc per a la taula, que té una mecanització per aconseguir una major transportabilitat.









|                                  |                            |    |
|----------------------------------|----------------------------|----|
| <b><u>Professores:</u></b>       | Toni Bauzà                 | 42 |
| Laia Clos                        | Bàrbara Castro Urío        | 44 |
| Pilar Górriz                     | Carla Cimino               | 46 |
|                                  | Marc Fernández Bladé       | 48 |
| <b><u>Tutors i tribunal:</u></b> | Carlota Font Pi            | 50 |
| Andreu Balius                    | Sara García Navas          | 52 |
| Carlos Bermúdez                  | Mauricio Melgar Palacios   | 54 |
| Laia Clos                        | Judit Moya                 | 56 |
| Diego Fernández                  | Roser Padrés               | 58 |
| Pilar Górriz                     | Natàlia Pàmies Lluís       | 60 |
| Salvador Huertas                 | Walkiria Parrales Marcillo | 62 |
|                                  | Isabel Plana Ollé          | 64 |
|                                  | Hel·lena Prat Esquerdo     | 66 |
|                                  | Maria Viladomiu Ceballos   | 68 |

**Disseny  
Gràfic**

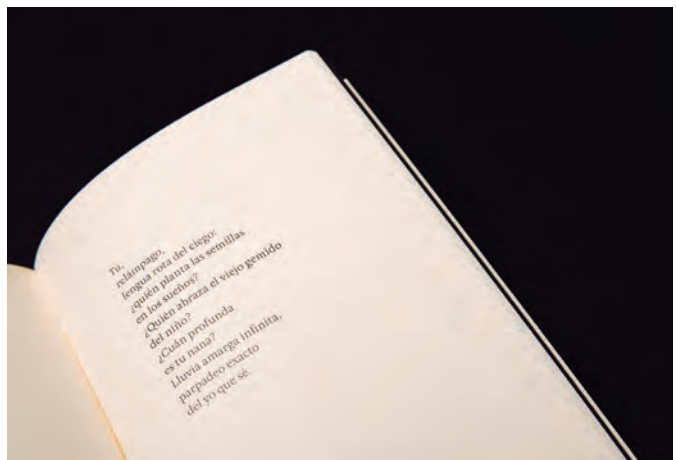
**fahrenheit450**

Fahrenheit450 és una editorial independent especialment orientada a la poesia.

El Treball de Fi de Grau se centra en el desenvolupament de *namings*, marca, disseny i maquetació de llibres de l'editorial, en el disseny de la col·lecció i d'un *fanzin* com a peça promocional.

L'editorial pren el nom de Fahrenheit450 en referència a l'últim grau de supervivència de la lectura, un instant abans que el llibre desaparegui. Fahrenheit450 proposa estar al límit del final, a prop del foc i de la poesia, recordant de totes maneres el nostre compromís editorial davant les amenaces de la cultura i del paper.

La poesia té el poder de revelar una gran veritat que ens descobreix alguna cosa diferent dins de nosaltres. Aquest viatge interior, o canvi d'estat, és més intens en la poesia que en altres gèneres. La traducció gràfica d'aquesta transformació s'executa a través d'un degradat de dues tintes en serigrafia.







# Barbara Castro Urío

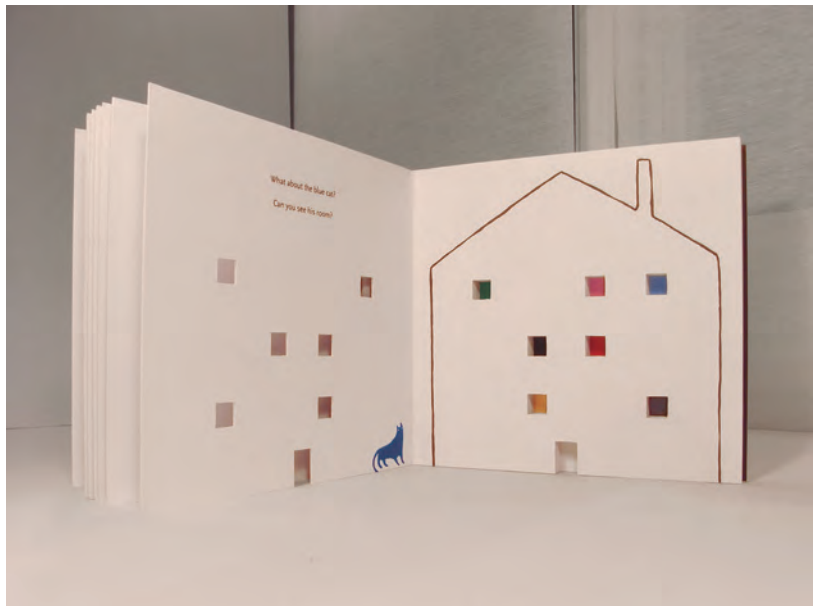
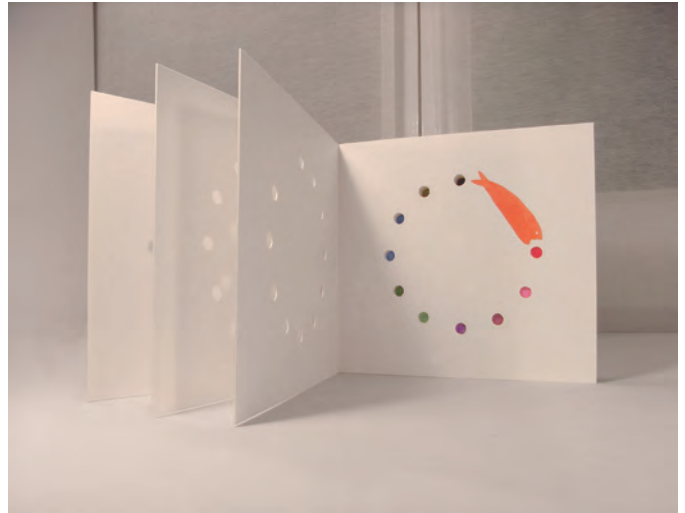


## Forats de paper

Forats de paper és un projecte editorial que neix de la idea de crear un llibre objecte per a petits infants. Aprofitant les característiques d'un llibre objecte es busca una nova forma de comunicació visual que fomenti l'aprenentatge de les criatures tant en l'àmbit formal com en l'emocional.

El plantejament del Treball de Fi de Grau és la creació d'una col·lecció de contes per anar a dormir amb un llenguatge nou i diferent. El suport de cada conte és el principal protagonista de la història, que en construeix el relat. Forma i contingut s'uneixen a través d'un codi visual que preval a cada conte de la col·lecció. El resultat és que cada llibre no només és el transmissor d'una història, sinó que es converteix en la història mateixa.

L'eix principal de la narració de cada conte és acompanyar l'infant a l'hora d'anar a dormir: suport, imatges i textos es coordinen per arribar a un destí comú. Així doncs, l'acompanyament és l'essència del projecte. És alhora el propòsit i el resultat.



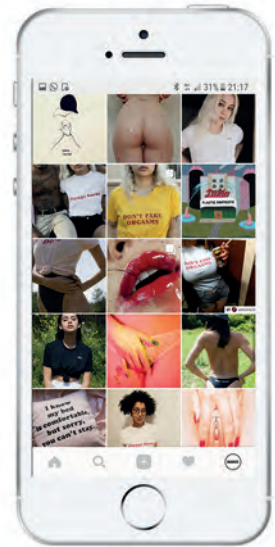
## Badass Prints

Badass Prints és una marca que treballa amb els conceptes de gènere, sexualitat i identitat. El seu objectiu és transmetre un missatge *sex-positive* a través dels seus productes. Produeix samarretes, calcetes, bosses, necessers i coixins de cotó serigrafiats que es venen *on line*.

El Treball de Fi de Grau és el disseny d'un sistema d'identitat i comunicació per a la marca i per als diferents formats i suports de comunicació. L'encàrrec, que parteix d'un projecte real amb un pressupost

limitat, genera els diferents recursos visuals necessaris per transmetre al públic el to i la filosofia de la marca a través de la identitat gràfica.

La promoció i comercialització de Badass Prints es duu a terme a través d'internet, tot i que la marca també participa ocasionalment amb presència física en esdeveniments relacionats amb l'art, el disseny o la sexualitat.







**ALEGO**

Alego és la voluntat de donar una sortida comercial digna als productes agrícoles de les Terres de l'Ebre mitjançant la creació d'una petita empresa de venda física i en línia.

Des del camp del disseny gràfic es treballarà en tots els aspectes que giraran al voltant de la marca, des del *naming* i la filosofia de rerefons fins a la papereria, la plana web per a la comercialització dels productes i el seu *packaging*.

Estèticament es cerca una línia gràfica minimalista, neta i amb informació exclusivament imprescindible. La selecció tipogràfica respon a les necessitats bàsiques de qualsevol projecte de *packaging*, de jerarquia i llegibilitat a cossos petits, per això s'ha elegit per a aquest darrer cas la reinterpretació de la conegudíssima DIN en versió romana.

Com el mateix riu, la pàgina web discorre al llarg d'una sola plana a l'estil *landing page* en què la informació es va desenvolupant situant primer la filosofia i les tasques que es realitzen per deixar pas després a la botiga i a les àrees de contacte amb l'usuari.

Per acabar, caldrà afegir que aquest projecte seguirà fent indagacions en diferents àrees per trobar nous suports, tintes i solucions per caminar cap a una sostenibilitat total no tan sols de l'empresa, sinó també de totes les fases de producció, transport i envasatge que afectin els productes sobre els quals es treballa.





## Aprova

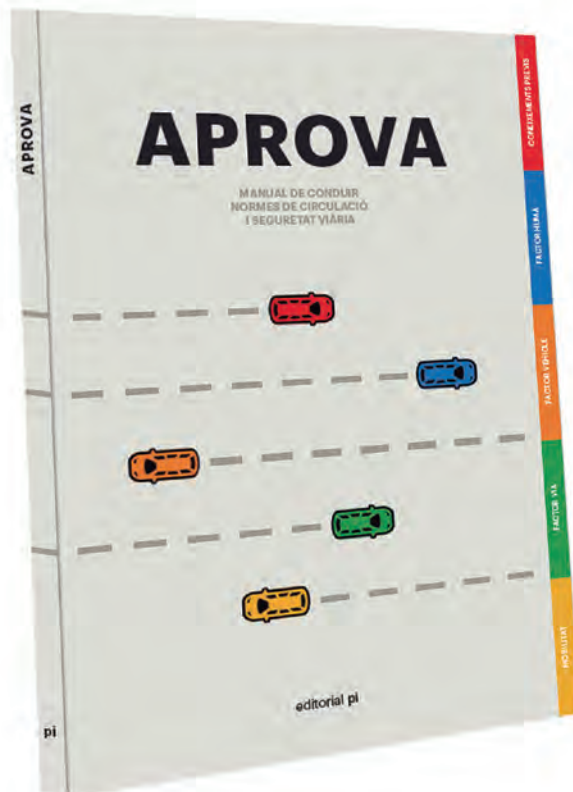
Aprova és un projecte editorial que pretén recuperar la funcionalitat de la peça gràfica d'estudi de la part teòrica de l'examen de conducció a partir de l'anàlisi dels diferents dissenys dels manuals de conducció. El resultat del treball es materialitza en un manual de conducció en què la direcció d'art té un paper important.

El projecte sorgeix de la necessitat de tenir un manual funcional i deriva cap a una inquietud per analitzar el material gràfic que s'utilitza en l'estudi de les normes de circulació i la seguretat viària, tenint en compte la seva homologació.

La motivació personal a l'hora de triar el tema apareix a partir de la meua identificació com a estudiant de teòrica de cotxe i també, del meu criteri com a dissenyadora.

El projecte consisteix en una part física (manual) per a estudiar la teòrica i una de digital (tests *online*) per a practicar-la. L'estudi de l'examen teòric permet dues vies: la via lliure i la via de l'autoescola. En ambdós casos és necessari tenir el llibre amb tot el contingut.

Actualment la part gràfica del material teòric d'autoescola no s'adapta a les característiques que requereix un llibre funcional. Els objectius són facilitar la informació d'una manera estructurada i funcional i millorar les condicions d'estudi dels futurs conductors.



NORMES DE CIRCULACIÓ I SEGURETAT VIÀRIA

Inici Tests Resultats



# 5

ELS ANTONIUS DE MOURET EN EL VEHICLE

## Les rodes

### CARACTERÍSTIQUES DELS PNEUMÀTICS

Amplada del pneumàtic (en mil·límetres)    Diàmetre exterior (en pol·lígons)    Data fabricació (semanes i any)

Indice de càrrega    Índice de velocitat

Tipus    Data fabricació (semanes i any)



Les dimensions del pneumàtic han de ser sempre les recomanades pel fabricant del vehicle. Aquesta informació pot ser necessària a l'hora de comprar accessoris com, les cadenes per a la neu.

En els bandes dels pneumàtics es poden trobar les seves característiques. Les principals són:

**Amplada del pneumàtic:** es mesura, per exemple, "185" significa que el pneumàtic té 185 mil·límetres d'amplada.

**PIRELLI o altre:** s'expressa amb la inicials sense falda del fabricant del pneumàtic (per exemple, "185/60" significa que el pneumàtic té 185 mil·límetres d'alt del 60% de l'85 són 185).

**Estructura:** El pneumàtic més comú és el d'estructura radial (R), encara que se'n poden trobar alguns amb estructura diagonal (D).

**Índex de càrrega:** és un codi numèric que indica la càrrega màxima que pot suportar el pneumàtic a la velocitat especificada en el codi de velocitat. Per exemple, "92" equivale a 475 kg.

**Codi de velocitat:** és un codi alfabètic que expressa a la velocitat màxima a la que es pot circular amb seguretat amb un pneumàtic. Per exemple, "V" equival a 240 km/h per hora.

**Tipus de muntatge:** En l'estructura, els pneumàtics més habituals són sense canàlies.

**Data de fabricació:** identifica la data de fabricació del pneumàtic a través de quatre díxits. Els dos primers indiquen la setmana de l'any i els altres dos l'any de fabricació. Per exemple, "2507" vol dir setmana 25 (setmana d'abril de l'any 2007). Les altres poden estar des d'una al final.

**Indicador de l'indicador de desgast:** En els fangs també poden trobar-se una marca que indiquen els límits en els que es troben els terrenys de desgast en la banda de rodament. Poden ser les sigles "TREAD WEAR INDICATOR" o "TREAD WEAR INDICATOR" de la banda de rodament. Aquestes marques es troben en les zones perforades.

Aquests índexs només són vàlids per a pneumàtics en bon estat. Està prohibit muntar pneumàtics amb un índex de càrrega o un codi de velocitat inferior als dels pneumàtics que es van muntar originàriament en el vehicle.



Pneumàtic de l'últim exemple.

## INSITU

INSITU és el nom d'una empresa que es dedica a crear *packs* de benvinguda amb productes gastronòmics i autòctons del lloc on està l'apartament que contracta aquest servei.

El projecte consisteix a crear i dissenyar la identitat d'un *pack* de productes de benvinguda per a apartaments turístics de categoria estàndard.

S'ha dissenyat un *packaging* de productes que inclou obsequis autòctons, un mapa orientatiu i informatiu del barri de la població i una peça editorial informativa sobre els productes que formen l'obsequi. També s'ha creat una pàgina web perquè els gerents dels apartaments adquireixin els *packs* i els hostes trobin informació històrica dels productes autòctons de cada *pack*.

Quant al *naming*, INSITU és una expressió llatina que significa "al lloc" i se sol utilitzar per designar un fenomen observat al lloc. INSITU representa el rerefons del projecte, ja que genera una primera experiència de benvinguda gastronòmica i cultural-històrica del lloc que l'usuari ha triat per allotjar-se.

El desenvolupament del projecte determina utilitzar els productes com una eina que genera una experiència en l'usuari. Un exemple d'això és l'autogestió dels productes de benvinguda, que l'usuari pot consumir, guardar com a record o regalar com a *souvenir*.





### JUMPCUT Mich & the Filming Machine Productions

JUMPCUT Mich & the Filming Machine Productions és un projecte d'identitat corporativa per redissenyar la identitat d'una productora de contingut audiovisual de gènere variat situada a Barcelona. És un projecte real ja implantat que va utilitzar el disseny per crear una identitat atemporal que apunta a l'activitat professional de l'empresa. En la implementació del projecte es van utilitzar mitjans digitals, com ara els elements gràfics en moviment o la pàgina web, i mitjans impresos, com el *packaging* que s'utilitza per compartir arxius de manera física. El projecte es va proposar el repte de mantenir una estètica racional i senzilla per aconseguir una neutralitat visual en els diferents àmbits d'activitat professional de la productora.

Mauricio Melgar Palacios







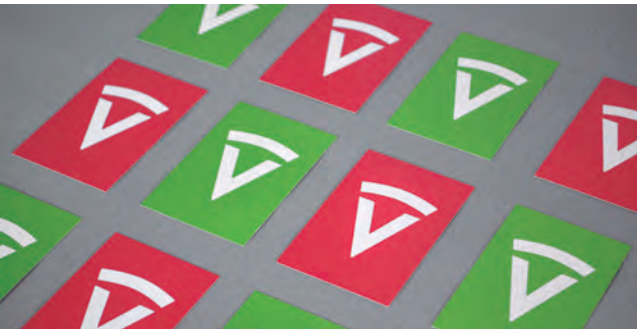
## Voltata

VOLTATA és un encàrrec fictici d'un establiment de pizzes per emportar que vol oferir un producte de qualitat i artesà amb l'ajuda d'un treball identitari que aconseguixi diferenciar-lo del que coneixem en el sector. El projecte vol reflectir els valors del producte a partir d'una imatge gràfica pregnant que transmeti la filosofia de la marca.

L'objectiu principal és crear una pizzeria visualment diferent de la imatge influenciada per la identitat nord-americana aplicada a aquest tipus de servei. Tenint en compte que es vol vendre una pizza de qualitat i artesana, es vol evitar que se'n perdi el valor pel fet de ser un producte per emportar.

El projecte, doncs, consisteix a crear el *namimg* i tots els elements de comunicació que envolten aquest tipus de negoci, és a dir, targetes, menú, embalatges, uniformes, servei de transport i aplicació mòbil per fer comandes.





## Mimosa

Mimosa neix de la combinació de dues passions d'àmbits molt diferents que poden confluïr gràcies a aquest projecte.

Es tracta de la fusió del món de les plantes, i tot allò que les envolta, amb el terreny editorial.

La unió d'ambdues disciplines ha donat lloc al projecte que ens ocupa i que es concep com una publicació periòdica en format revista que tracta el tema de les plantes des de diferents àmbits.

A través del Treball de Fi de Grau es desenvolupa i planteja el projecte en la seva globalitat: des de la conceptualització del magazine, la definició de la seva estructura i la recopilació i creació del material visual, fins al posterior disseny i la maquetació d'un número prototip.

Amb aquesta publicació es pretén impulsar uns coneixements bàsics, però molt útils, que despertin l'interès del lector.



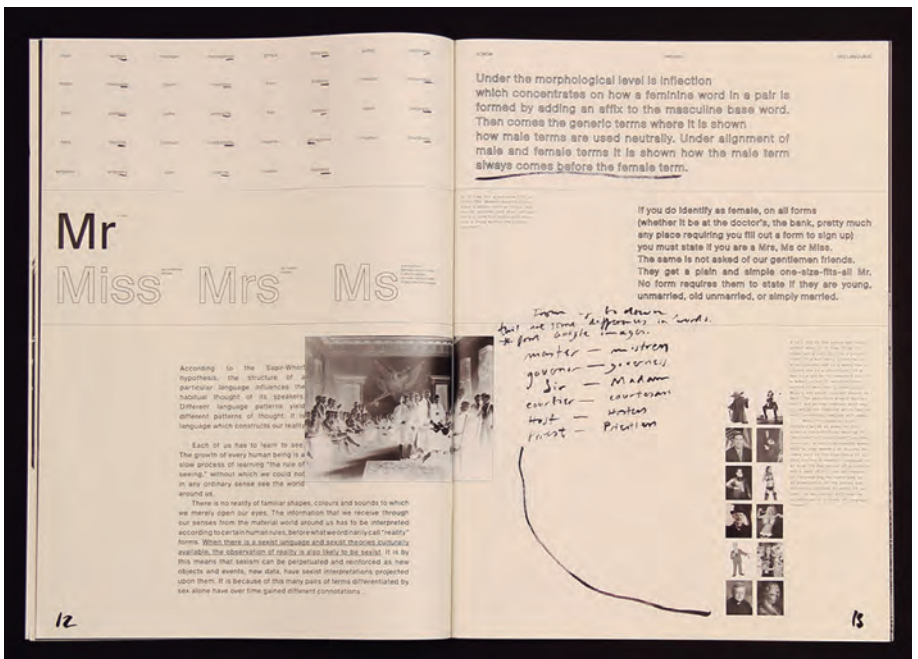


## SOROR

SOROR és un projecte editorial sobre les desigualtats actuals que pateixen les dones a tot el món. Consisteix en una revista mensual monotemàtica dirigida a un públic global d'un nivell cultural mitjà-alt. Cada monogràfic plantejarà un tipus de desigualtat de gènere que influenciarà la direcció d'art i el disseny de la publicació. A través de l'impacte i la crítica, el seu objectiu és conscienciar creant una revista sense gènere, de manera que el feminisme arribi a tots els sectors de la població i porti a una reflexió global.

Natàlia Pàmies Luís





**Laika, Pet Airways**

LAIKA és una línia aèria centrada en viatges amb mascotes que neix per satisfer la necessitat actual d'aquells viatgers que vulguin volar amb el seu animal de companyia sense haver de preocupar-se perquè la seva mascota va a la bodega de càrrega.

L'objectiu del projecte és dissenyar la identitat d'aquesta línia aèria centrada en viatges amb animals de companyia.

Per dur a terme aquest projecte es planteja crear un sistema visual seguint la idea de vol únic, d'”estrella” per a les mascotes. D'aquí que el nom triat sigui LAIKA.

Laika, una gosseta russa, va ser el primer ésser viu que va orbitar al voltant de la Terra. Va ser llançada en una nau de forma experimental i no va tornar viva. En aquella època de noves exploracions espacials, els cartells de propaganda presentaven els protagonistes de les expedicions com a herois, per la posició, el primer pla... Això és el que ha servit de referent per desenvolupar la identitat gràfica

La intenció és comunicar la marca amb figures simples i colors plans, però alhora amb un to amable, proper i simpàtic. Un punt fort d'aquestes icones és que, gràcies a la simplicitat de les seves formes, se n'han pogut fer unes versions que funcionen a una tinta, en positiu i negatiu. Aquestes categories dels animals no són aleatòries, sinó que reflecteixen els percentatges dels diferents animals domèstics. Així, tenim els gossos en primer lloc, seguits dels gats, els rosegadors i les aus.

Walkiria Parrales Marcillo









### Redisseny de la identitat i el packaging de BonÀrea

Disseny d'una marca blanca enfocada al gran consum en l'àmbit dels supermercats. En concret, es tracta del redisseny de la imatge gràfica i els *packs* de BonÀrea. El projecte neix de la necessitat de crear una identitat que representi el supermercat, ja que actualment no té una imatge única i potent, sobretot pel que fa al disseny de *packaging*. Per això, l'objectiu del projecte és redissenyar els *packs* mostrant-hi els valors de qualitat, proximitat i bon preu. El resultat final del projecte és el redisseny de la identitat gràfica del supermercat BonÀrea prenent com a eix principal el disseny de la línia de *packs* dels seus productes



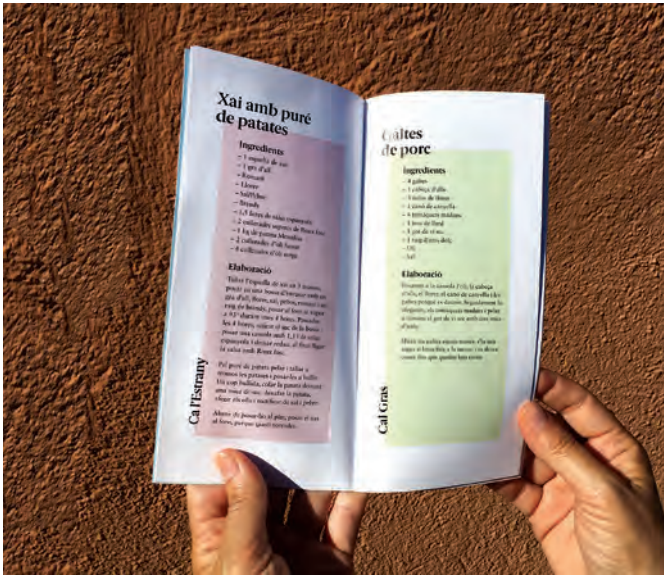
# Hel·lena Prat Esquerdo



## La Mostra

La Mostra Gastronòmica de Cabrils és un esdeveniment de periodicitat anual en què participen diversos establiments de la zona. Durant quatre dies, en el marc de la festa major de la localitat, ofereix una proposta gastronòmica, comercial i artesana de la comarca del Maresme.

Aprofitant-ne la 30a edició es planteja la creació de la identitat de l'esdeveniment. Després de fer una anàlisi exhaustiva de la línia de disseny existent i de les necessitats gràfiques, el principal objectiu és dotar la Mostra d'un sistema d'identitat que representi la naturalesa de l'esdeveniment i que es pugui declinar amb coherència en els diferents suports de comunicació.



## Ruta de les fonts

RUTA DE LES FONTS és una proposta de disseny per ubicar, trobar i conèixer les 47 fonts naturals del municipi de Castellterçol. En el passat havien estat centres d'activitat del poble i havien format part del patrimoni costumista local. Amb els anys, però, s'ha perdut la tradició i moltes han quedat en desús, malmenades o tapades.

El projecte vol recuperar la cultura i la història del poble a través de les seves fonts. També les vol revalorar amb un nou ús, no només com a deus, sinó també com a llocs d'interès per conèixer i visitar. L'objectiu principal és fer-les accessibles tant per al poble com per als excursionistes. El resultat és un sistema unificat de comunicació format per tres peces: senyalització, mapa i guia. Cadascuna té informació única, però complementària de la resta.

El concepte a partir del qual girar tot el projecte és el reflex de l'aigua. La natura ofereix multitud d'exemples de com ens reflectim a l'aigua, com si fos un mirall. És molt comú veure aquest efecte en paisatges al costat de rius o llacs on aigua i terra es fonen. Així, s'aconsegueix integrar el projecte en el context.









|                                  |                           |    |
|----------------------------------|---------------------------|----|
| <b><u>Professor:</u></b>         | Mònica Amorós             | 72 |
| Artur Muñoz                      | Xavier Latorre Cascante   | 74 |
|                                  | Regina Loppacher Benaiges | 76 |
| <b><u>Tutors i tribunal:</u></b> | Lia Pradas                | 78 |
| Manel Esclusa                    |                           |    |
| Enric Font                       |                           |    |
| Enric Mas                        |                           |    |
| Jo Milne                         |                           |    |
| Artur Muñoz                      |                           |    |
| Oriol Pibernat                   |                           |    |
| Dolors Soriano                   |                           |    |

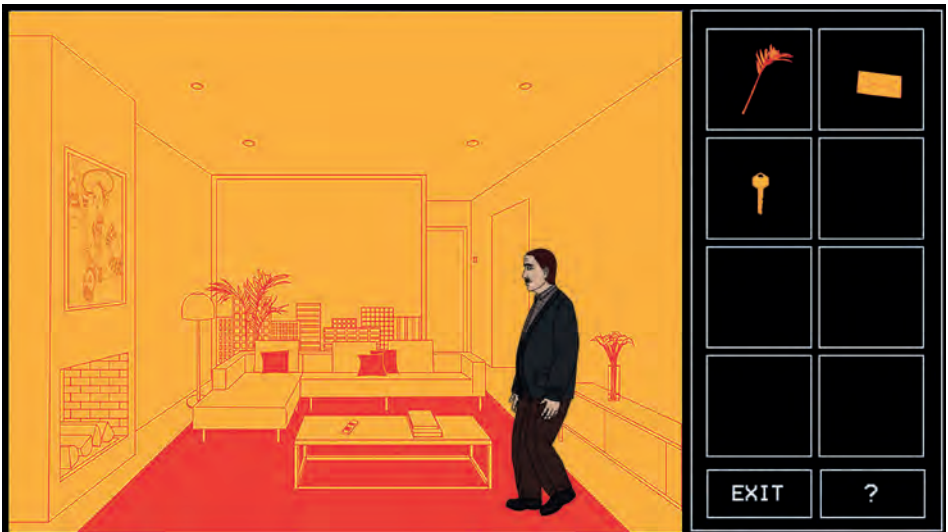
# Creació Visual



Ya he barrido, he fregado, he limpiado y he tirado la basura.

00:41

# Mònica Amorós



## Escaping. Creació d'un escape room

Durant els últims anys el fenomen dels *escape rooms* s'ha anat popularitzant. Aquests jocs consisteixen a escapar d'una habitació fent servir de manera enginyosa els objectes que hi trobes. El meu projecte exposa la creació d'un *escape room*. Com que tenia un coneixement nul sobre aquest tipus de jocs abans de començar el projecte, primer de tot vaig realitzar una anàlisi sobre els escape rooms i una investigació sobre els seus orígens. Un cop vaig tenir un marc de referència vaig començar amb la creació del joc. Aquest projecte també documenta el procés creatiu de la concepció del joc, des de les eines utilitzades fins als referents visuals.



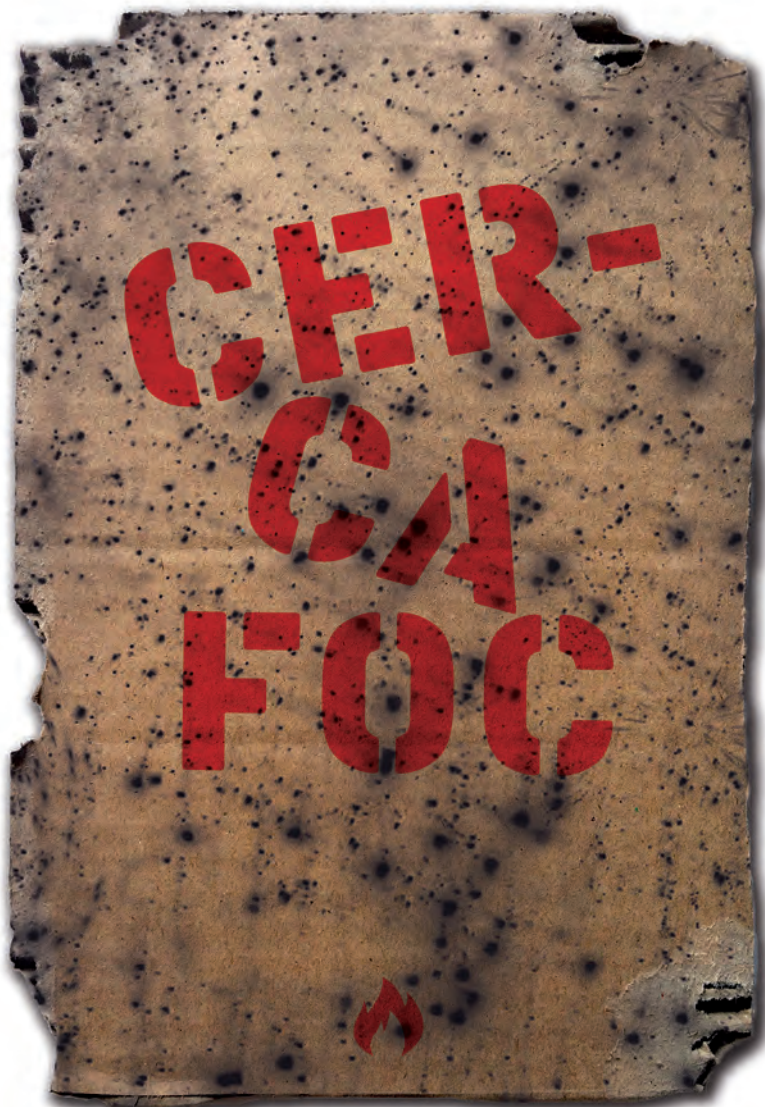
# Xavier Latorre Cascante



Reflexions entorn del correfoc

Reflexions entorn del correfoc és un projecte que pretén aprofundir en la tradició i la festa dels diables per poder solucionar la falta de públic durant el recorregut del correfoc.

Aquest treball planteja la reinterpretació d'aquest espectacle per donar-li un nou format i alhora vol reivindicar la importància de les festes amb pirotècnia de la cultura popular catalana.



# Regina Loppacher Benaiges





### **Fotografiant la nit**

*Fotografiant la nit* és un treball d'investigació a través de la pràctica que crea un llibre fotogràfic. L'objectiu del projecte era aprendre a fer fotografies de nit, aprendre a desenvolupar un projecte, com ara crear una obra amb una selecció d'imatges finals. La memòria documenta tota la recerca feta i el procés de creació de les imatges en forma de dietari. El llibre fotogràfic, en canvi, està estructurat en diferents temes fotogràfics i sèries de fotografies separades per un altre estil d'imatges. El llibre fotogràfic té un format de 30 x 40 cm. És un llibre de tapa dura amb el títol *Fotografiant la nit* gravat en color gris.



Lia Pradas



### **Babia, creació d'un webcòmic interactiu**

*Babia* és un webcòmic experimental interactiu sobre sentiments de dissociació que apareixen quan la percepció ens falla i la nostra ment ha d'omplir els buits creats. El projecte està format a partir de quatre peces que s'allotgen en una aplicació per a tauletes digitals. Amb aquesta obra busco explorar el procés de creació d'un webcòmic i sobretot, localitzar i explotar les eines que tenim al nostre abast quan treballem en aquest mitjà.





|                            |                            |    |
|----------------------------|----------------------------|----|
| <b><u>Professores:</u></b> | Lena Macau Sanz            | 82 |
| Tània Costa                | Francesc Muntada Martorell | 84 |
| Dolors Soriano             | Sònia Vivó Sarrià          | 86 |

**Tutors i tribunal:**

Tània Costa  
Georgina Curto  
Vivian Fernández  
Octavi Rofes  
Dolors Soriano

# Cultura del Disseny



Lena Macau Sanz



**Investigació i creació d'un mètode per organitzar els equips de treball i formalització d'aquest en el disseny d'una aplicació per al sector de la vela transoceànica.**

Els equips de treball són òrgans dels quals molta gent forma part. Treballem en equip constantment i, lluny d'entendre un equip com un sistema aliè a la societat, molts cops són la manera que tenim de relacionar-nos entre nosaltres.

Aquest és un treball desenvolupat des de l'Escola EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona i la FNOB (Fundació de Navegació Oceànica de Barcelona).

Un cop duta a terme la recerca, el paper del disseny es concentra a millorar la situació actual. Per això, aplicant les conclusions de la recerca al sector en què s'ha centrat aquest projecte, que és la vela transoceànica, la tercera de les formalitzacions és Wesail, el disseny d'una aplicació mòbil basat en els continguts del model creat per formar equips específicament en aquest sector.



## Rostre i identitat

Rostre i identitat és un projecte audiovisual que tracta la identitat personal a través del rostre físic de les persones i de la seva gesticulació a l'hora de comunicar-se. El treball parteix de la base que el rostre és la part del cos amb la qual identifiquem les persones i que ens diferencia els uns dels altres de manera visible.

El resultat final del projecte ha estat un conjunt de quatre vídeos en què es mostra el rostre de cent vint persones alhora, en moviment, col·locades formant una quadrícula una al costat de l'altra. A cada vídeo apareixen les mateixes persones ordenades de manera diferent per modificar la percepció del col·lectiu.

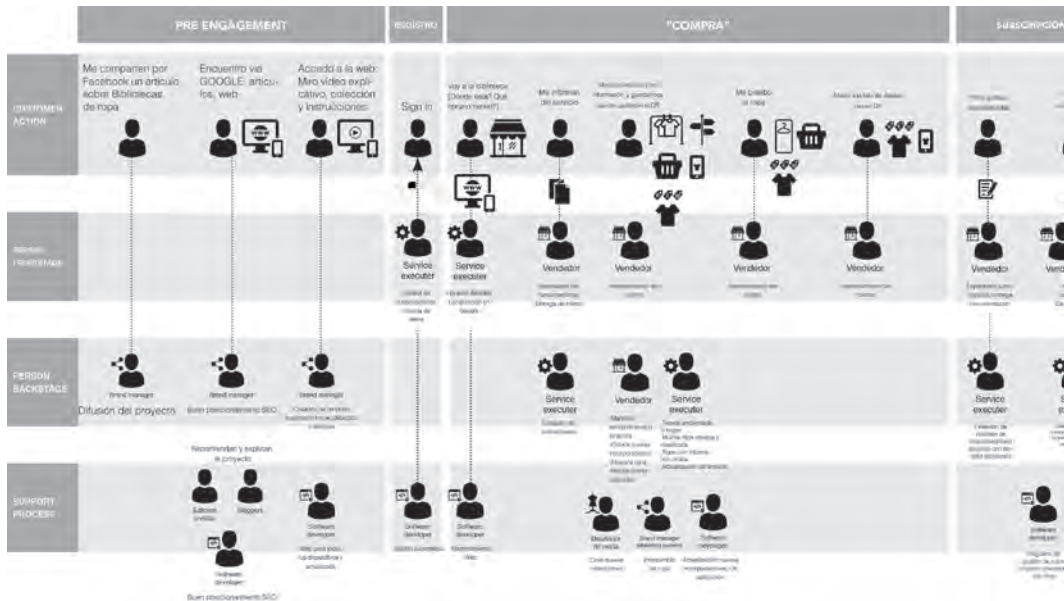




**Disseny d'una biblioteca de moda: un cycle de consum viable i alternatiu al fast fashion**

Aquest treball consisteix en la recerca d'un sistema de consum de moda que contempli l'actualització constant, la seva factibilitat present i a llarg termini en harmonia amb la natura i el benefici humà. Per aconseguir-ho s'ha realitzat una investigació teòrica i pràctica per mitjà de metodologies i eines pròpies del disseny i s'ha creat una biblioteca de moda com a possible solució del fast fashion.

Sònia Vivó Sarrià









# **Traducciones Translations**



**Diseño de  
Espacios**

*Design of  
Spaces*

**Clara Alfós Galligó**

**8**

**Parlament 49**

El objetivo de mi Trabajo de Fin de Grado es generar un nuevo diseño del espacio que ocupa una organización del Tercer Sector Social cuya misión consiste en atender a niños y adolescentes en riesgo de exclusión social.

Esta organización recibe el nombre de Associació, Formació i Desenvolupament y está situada en la calle Parlament, 49, en el barrio de Sant Antoni de Barcelona, en un local de 150 m<sup>2</sup> de un edificio del año 1951.

Mediante el análisis y la investigación de las necesidades de los profesionales y de los niños que conviven en este espacio, y gracias a un proceso de trabajo en el que han participado, el proyecto propone hacer un nuevo diseño del espacio de trabajo.

Este nuevo concepto de espacio requiere la participación de los profesionales y de los usuarios del centro, con los que trabajaré las necesidades presentes a través de entrevistas y de un *workshop*.

Con su colaboración podré llegar a unas conclusiones que me permitan generar un proyecto que realmente se adapte a los usos de ambos colectivos.

La propuesta, pues, trata de ofrecer un espacio en el que la nueva zonificación esté diseñada principalmente por los usuarios, para mejorar la calidad de los servicios y los vínculos entre ellos.

**Parlament 49**

*The aim of my Final Degree Project is to redesign the space occupied by an institution of the Social Third Sector, whose mission is to care for children and teenagers at risk of social exclusion.*

*It is known as the institute for Association, Training and Development and is at Carrer Parlament, 49, in Barcelona's Sant Antoni district, in premises measuring 150 m<sup>2</sup> in a building dating from 1951.*

*By analysing and researching the needs of the professionals and children who coexist in this space, and thanks to a work process in which they took part, the project proposes redesigning the work space.*

*This new concept of space requires participation by the professionals and users of the centre, with whom I will be exploring their current needs through interviews and a workshop.*

*With their collaboration, I will be able to reach conclusions that will allow me to create a project that really does adapt to the uses of both groups.*

*Therefore, the proposal offers a space where the new zoning is designed primarily for users, and to improve the quality of the services and the links between them.*

**Carla Casajuana Solé**

**10**

**Desconéctate**

Este proyecto surge de la necesidad de cuidar nuestro cuerpo y nuestra mente. Es un espacio que crea un vínculo entre los sentidos.

Todos sus elementos están diseñados para potenciar los sentidos, para lograr la máxima desconexión. Tanto los materiales como las formas insinúan estados naturales que encaminan al usuario a entrar en la atmósfera que activa nuestros sentidos.

Cuando entramos en este espacio, tendremos que ser conscientes de que debemos experimentar directamente a través de nuestros sentidos y también de dónde estamos y de lo que hacemos, es decir, deberemos tener la mente clara para experimentar las sensaciones que nos ofrecen nuestros sentidos al buscar el descanso y la desconexión.

Actualmente nos inculcan que hay que llevar una vida saludable con ideas como intentar comprar productos ecológicos, seguir una alimentación sana y hacer deporte, entre otras. Pero ¿realmente nos cuidamos? Desconéctate es un espacio con un diseño más conceptual invadido por las formas y los colores. En este espacio la persona está sometida a una experiencia de sensaciones a partir del silencio, la luz, las texturas y el sentido, generando así un espacio aislado del exterior.

**Desconnecta't (Switch off)**

*This project arose from the need to look after our bodies and our minds. It is a space that creates a link between the senses.*

*All its elements have been designed to develop the senses, to switch off completely. The materials and shapes both hint at natural states that encourage users to enter the atmosphere that activates their senses.*

*When you enter this space, you must be aware that you need to experience directly through your senses, as well as where you are and what you are doing; in other words, you need to clear your mind to experience the sensations offered by your senses as you try to rest and switch off.*

*We are now told that we need to lead a healthy life with ideas such as trying to buy organic products, follow a healthy diet, practise sport and much more. But do we really look after ourselves? Desconnecta't is a space with a much more conceptual design awash with shapes and colours. In this space you will experience sensations based on silence, light, textures and the senses, so creating a space that is cut off from the outside world.*

**Clara Casanovas**  
**Pesarrodona**

**12**

**Parecidos de familia**

Este proyecto se sitúa en la Selva de Mar, un pueblo del Alto Ampurdán, y consiste en la rehabilitación de una casa entre medianeras con la idea de crear una casa descendiente de la que está a su derecha. Las casas compartirán el jardín interior y así se creará una nueva unidad familiar.

Lo que se quiere lograr con este proyecto es crear parecidos de familia entre las dos casas. Para lograrlo, habrá que estudiar las características que definen la esencia de un ambiente para descubrir de qué modo estas dos casas pueden pertenecer a una misma familia.

Eso hará que su arquitectura se ajuste a la de una casa popular del Alto Ampurdán con el estilo posmoderno característico de la casa vecina y un interior cálido, pero fresco, con un código de colores que ayude a distribuir e identificar los espacios y con cierta ligereza de su mobiliario.

El toque tradicional perdurará en su envoltorio y un mobiliario más moderno, con un toque de color que nos acerca a la singularidad del Port de la Selva y la Selva de Mar, nos transportará al Mediterráneo.

**Family resemblances**

*This project is located in Selva de Mar, a village in the Alt Empordà region, and consists of renovating a terraced house to create a new house descending from the one to the right of it. The houses would share the interior garden and so a new family home would be created.*

*The aim of this project is to create family resemblances between the two houses. To do this, the characteristics that define the essence of a space need to be defined to discover how these two houses could belong to the same family.*

*This would mean its architecture being in the style of a traditional Alt Empordà house with the characteristic post-modern style of the neighbouring house and a warm but fresh interior, with a colour palette that helps distribute and identify the spaces and gives its furniture and fittings a certain lightness.*

*The traditional touches will endure in its décor and modern furniture, with a hint of colour that reflects the uniqueness of Port de la Selva and Selva de Mar, transporting you to the Mediterranean.*

**Teresa Coll Garrido**

**14**

**Bivouac-223. Propuesta de alojamiento en el sendero Cami de Cavalls de Menorca**

Este proyecto presenta el establecimiento de unos equipamientos de alojamiento low cost con unas infraestructuras mínimas en las que se plantea un modelo estándar con la finalidad de repetición y adaptación a la geografía del lugar.

Nos situamos en Menorca, donde hay un sendero que da la vuelta a la isla por el litoral. Todo el recorrido está marcado con indicaciones, etapas, etc. para dar facilidades a los usuarios, pero vemos un problema: la inexistencia de puntos de alojamiento.

Bivouac-223 es sinónimo de refugio básico de construcción manual, pero este concepto también se utiliza para aludir a la acción de dormir a la intemperie en un saco.

Para poder determinar un diseño adecuado y específico para el lugar donde se propone, hay que tener en cuenta el respeto que este requiere. Con esta base se han tomado las decisiones del proyecto para garantizar el mínimo impacto sobre el terreno.

En el ámbito del diseño del interior se opta por la división en dos zonas según las funciones que se llevan a cabo, proyectadas y diseñadas para garantizar una correcta ergonomía y una coherente distribución de los distintos espacios y elementos interiores.

**Bivouac-223. Proposed accommodation on the Cami de Cavalls footpath in Menorca**

*This project presents the establishment of low-cost accommodation facilities with minimal infrastructures, proposing a standard model with the aim of its being repeated and adapted to the geography of the place.*

*We are in Menorca, where there is a footpath that follows the island's entire coastline. The whole of the route is marked with indications, stages, etc. to make it easier for users, but we have detected a problem: the lack of accommodation points.*

*Bivouac-223 is synonymous with a basic, manually-constructed refuge, but this concept is also used to refer to the action of sleeping in the elements in a sleeping bag.*

*To be able to determine an adequate and specific design for the place proposed, we need to take into consideration the respect that this demands. On this basis, the project decisions have been taken to guarantee the minimum impact on the land.*

*In the sphere of interior design, we have chosen to divide it into two zones depending on the functions for which they are used, planned and designed to ensure the right ergonomic and coherent distribution of the various interior spaces and elements.*

**Xavier Goñi**

**16**

**Las casas del barro**

El proyecto que se plantea es la reforma de una construcción fragmentada en desuso en el Prat de Llobregat. El encargo consiste en crear una vivienda doméstica para dos hermanas que quieren volver a habitar este espacio abandonado propiedad de la familia.

El proyecto consiste en la reforma y la adaptación de una construcción y un gallinero en mal estado. La propiedad consta de una construcción que forma parte de la casa original, un anexo de construcción precaria y un jardín por donde se accede a la propiedad.

El objetivo de la rehabilitación es crear un pequeño oasis urbano y reanimar este espacio tan olvidado; convertirlo en una vivienda cómoda y confortable muy en sintonía con el entorno y con lo que significan las construcciones de la zona y, concretamente, con el parque agrario del delta del Llobregat. Se utilizarán materiales autóctonos y con personalidad, sencillos y funcionales.

**Mud Houses**

*The proposed project is the restoration of a disused and fragmented building in El Prat de Llobregat. The commission consists of creating a home for two sisters who want to live in this space again, their abandoned family home.*

*The project consists of the restoration and adaptation of a building and a hen house in bad repair. The property has a building that is part of the original house, a precarious annexe and a garden through which the property is accessed.*

*The aim in the restoration is to create a small urban oasis and revive this forgotten space; turn it into a comfortable and welcoming home very much in harmony with the environment and with the significance of the buildings in the area, specifically with the agrarian park of the Llobregat delta. Local materials with personality, simple and functional, will be used.*

**Águeda Pascual Alconchel**

**18**

**Glamping Pineta**

Glamping Pineta nace de la necesidad de dar una alternativa a los locales comunes destinados al turismo en la comarca del Sobrarbe, concretamente en el valle de Pineta.

Quiere conservar la esencia de sus gentes y sus paisajes, y para lograrlo nos transporta a sus costumbres y aprovecha la naturaleza propia del valle para expresar su visión de lo que es Glamping: un pequeño alojamiento que parte de una tradición milenaria en una bonita tierra del Pirineo aragonés.

Glamping Pineta es, en definitiva, una unidad de turismo diferente que da la máxima importancia a la experiencia del usuario vacacional. El objetivo principal del proyecto es crear un interiorismo experimental potenciando el paisaje y la identidad del lugar. También quiere conseguir que no se pierda el concepto de camping, la cabaña que echa raíces en el territorio, al igual que los árboles. Esta unidad de turismo está pensada para su uso durante el buen tiempo, tras la llegada la primavera. Su estructura permanece elevada para conseguir una relación con el paisaje. Tiene forma de mirador y está orientada hacia la cordillera, de modo que ofrece una gran visión panorámica a través de sus vidrios. Presenta una dualidad pictórica entre el blanco y el negro, que tiene relación con los trajes tradicionales del valle.

**Glamping Pineta**

*Glamping Pineta arises from the need to offer an alternative to the communal sites used for tourism in the Sobrarbe county, specifically in the Pineta Valley.*

*It seeks to retain the essence of its people and its scenery, and to do this, it transports us to its customs and makes the most of the nature of the valley to offer its vision of what glamping is: small accommodation based on an ancient tradition in a beautiful part of the Aragon Pyrenees.*

*Glamping Pineta is, in short, a different tourist unit that gives the utmost importance to the holiday user's experience. The main aim of the project is to create an experiential interior design, enhancing the landscape and identity of the place. It also seeks to ensure that the concept of camping is not lost, the cabin that puts down roots in the earth, just as trees do. This tourist unit is designed to be used during the good weather, after the arrival of spring. Its structure is elevated to achieve a relationship with the landscape. It is in the form of a belvedere and facing the mountains so that it offers a great panoramic view through its windows. It displays a pictorial duality between black and white, which bears a relation to the traditional costumes of the valley.*

**Fernanda Pinheiro**

20

**Equilicuá, Espacio de Equilibrio del Trabajador PYME**

Muchas veces las PYME suelen ver limitado el desarrollo de su potencial y el de sus trabajadores por su justa estructura física y su reducida economía. Eso hace que muchos profesionales acaben por dar preferencia a una gran empresa en lugar de una pequeña o mediana cuando deciden optar a un puesto de trabajo.

El presente proyecto pretende ayudar a revertir dicha situación para que estos negocios sean tan atractivos como sus grandes competidores.

La fórmula para lograrlo es Equilicuá, un espacio común para las PYME del céntrico barrio de la Ribera de Barcelona. El proyecto piloto une fuerzas de estos pequeños negocios para que puedan ofrecer beneficios a sus trabajadores, que de ese modo tendrán una mejor calidad de vida durante la jornada. Entre sus objetivos están una alimentación sana en un ambiente adecuado, el reequilibrio entre el cuerpo y la mente, la desconexión digital y la conexión social. Todo envuelto por naturaleza, comodidad y luz natural.

**Equilicuá, SME Employee Balancing Space**

*SMEs are very often limited to developing their potential and that of their employees due to their narrow physical structure and reduced economy. This means that many professionals end up preferring a large company instead of a small or medium one when deciding on a job.*

*The aim of this project is to help reverse this situation to make these businesses as attractive as their large competitors.*

*The formula for achieving this is Equilicuá, a communal space for SMEs from Barcelona's central Ribera district. The pilot project unites the strengths of these small businesses enabling them to offer benefits to their employees, who will then have a greater quality of life during the working day. Its objectives include a healthy diet in a suitable environment, rebalancing body and mind, digital disconnection and social engagement. All surrounded by nature, comfort and natural light.*

**Ariadna Puigdomenech Puig**

22

**Galería de arte 1717**

El proyecto plantea la reforma de una masía de principios del siglo XVIII situada en Sant Feliu de Boada, un pequeño pueblo medieval en pleno Baix Empordà.

La finalidad del trabajo es lograr un centro de arte y una residencia de artistas que devuelvan la vitalidad y el encanto a este pueblo ampurdanés. A partir de ahí, el proyecto se concibe combinando espacios comunes y privados para los nuevos hábitos de los usuarios. La parte pública es la que abrazará tanto espacios expositivos como espacios polivalentes, de talleres y de trabajo; y la parte privada empatizará con las necesidades de los residentes.

Durante la rehabilitación se tendrá en cuenta la arquitectura existente, que se potenciará estableciendo un lenguaje entre los elementos nuevos y el espacio original de la casa.

El jardín será el punto de encuentro del circuito expositivo. Las estancias expositivas se prolongarán hacia el interior y así se permitirá el diálogo de las obras con su entorno más natural. El objetivo es generar un espacio despreocupado, dinámico y fluido.

En este proyecto se dará importancia tanto a la multifuncionalidad de un espacio según el grado de privacidad como al respeto de los cimientos y materiales auténticos de la masía.

Se quiere lograr un marco atemporal, acogedor y funcional dentro del ambiente rural de una masía propia de la edad moderna.

**1717 Art Gallery**

*The project is for the renovation of an early seventeenth-century farmhouse in Sant Feliu de Boada, a mediaeval village in the heart of the Baix Empordà.*

*The aim of the work is an arts centre and artists' residence that restores the vitality and charm to this village. Based on this, the project is conceived by combining communal and private spaces for the new habits of users. The public part is the one that will embrace both exhibition spaces and multi-purpose spaces, for workshops and work; and the private part will empathise with the residents' needs.*

*The existing architecture will be taken into account during the restoration, which will be enhanced by establishing a language between the new elements and the original space of the house.*

*The garden will be the meeting point of the exhibition circuit. The exhibition rooms will extend towards the interior and so permit the dialogue of the works with their more natural environment. The aim is to generate a casual, dynamic and flowing space.*

*The project will give importance both to the multi-functionality of a space according to the degree of privacy and to the respect for the foundations and authentic materials of the farmhouse.*

*It seeks to attain a timeless, welcoming and functional setting in the rural environment of a farmhouse appropriate to the modern age.*



**Clara Safont Xufré**

**24**

**Espacio Refugio, un sistema adaptable para alojarse en plena naturaleza**

Cuando no estás en casa, cuando no tienes un espacio propio en un determinado momento o en una situación concreta, cuando te sientes amenazado, cuando necesitas marcar distancia con lo que te rodea, a veces tienes la necesidad de refugiarte en un lugar donde te sientas protegido, donde estés a gusto.

El proyecto Espacio Refugio busca desarrollar esta posibilidad y plantea un módulo habitacional que se puede colocar en la naturaleza, con un sistema de construcción y una estética adaptables a los distintos medios. Es una estructura que da respuesta a la demanda de alojamiento económico, como el que necesita un turista de mochila y aventurero, con una alteración mínima del terreno.

Es una propuesta que combina la experiencia de la tienda de campaña con los servicios que ofrece un hostel. De este modo, el espacio se divide en dos zonas, la común y la privada, y, por tanto, se crean contenidos distintos para cada una.

**Refuge Space, an adaptable accommodation system for the big outdoors**

*When you aren't at home, when you don't have your own space at a certain time or in a certain situation, when you feel threatened, when you need to set a distance between you and your surroundings, you sometimes need to seek refuge somewhere you feel protected, where you feel at home.*

*The Refuge Space project develops this possibility and offers an accommodation module that can be situated in the countryside and has a construction system and aesthetics that adapt to different environments. This structure is in response to the demand for affordable accommodation, such as backpackers and travellers might need, with minimum changes to the land.*

*This proposal combines the experience of a tent with the services offered by a hostel. To do this, the space is divided into two areas, communal and private, and as a result, different containers are created for each.*

**Anna Serrano González**

**26**

**Comer en la escuela - Replantear el comedor escolar**

Es un hecho que nuestro país empieza a tener un número alarmante de niños con sobrepeso a causa de la falta de actividad física y de la mala alimentación. Este proyecto quiere mejorar los hábitos alimentarios de la población infantil a través de la escuela, mediante el diseño de un comedor escolar que sea un nuevo espacio para aprender, que mantenga su funcionalidad y que haga perdurar una serie de hábitos saludables el máximo tiempo posible.

El objetivo del proyecto es generar un entorno que cree en la población infantil nuevas inquietudes y nuevos conocimientos sobre cocina saludable para lograr frenar la problemática física y social de la obesidad. Así pues, en este proyecto se plantea concebir el comedor escolar de un modo distinto, replantear su diseño e intentar generar nuevos hábitos saludables en sus usuarios.

**School dinners – Redesigning the school dining hall**

*It is a reality in our country that we are beginning to see alarming numbers of overweight children due to a lack of physical activity and poor diet. The aim of this project is to improve children's eating habits through school, by designing a school dining hall that is in fact a new learning space, that maintains its function and that helps ensure that healthy habits last as long as possible.*

*The idea behind the project is to create an environment that fosters new concerns and new knowledge among children in terms of healthy cooking designed to slow down physical and social problems associated with obesity. As a result, this project views the school dining hall differently, reconsiders its design and looks to establish new healthy habits among its users.*

Diseño de  
Producto  
Product  
Design

**Patricia Le Hech Díez** **30**

**IOM, Reflection ritual**

A través de la reflexión sobre la situación de la sociedad actual y sobre la espiral en la que nos encontramos, vemos que en nuestro día a día nos cuesta atender a todos los estímulos que recibimos y a menudo esto se convierte en una falta de empatía ante las dificultades de los demás o los problemas del mundo. Eso es fruto de una falta de pausa, reflexión y percepción consciente de nuestro entorno. Hemos perdido el sentimiento de conectividad tanto físico como espiritual y lo hemos sustituido por una conectividad digital. A raíz de esta realidad nace iom.

**iom** es un producto que busca la autorreflexión del individuo; siempre en positivo.

Quiere crear un hábito o ritual que invite al usuario a tomar conciencia de sí mismo dentro de un contexto sociocultural, y de esta forma, motivarlo a reaccionar, rectificar o incrementar el comportamiento según cada caso.

Lo hace a través de la repetición del gesto de verter una medida de arena por cada buena acción que se lleva a cabo durante el día.

**IOM, Reflection ritual**

*By reflecting on the situation of today's society and the spiral in which we find ourselves, we see that in our daily lives it is difficult for us to deal with all the stimuli we receive and this often translates into a lack of empathy towards others' difficulties or world problems. This is the result of a lack of pausing, reflecting and a conscious perception of our surroundings. We have lost the feeling of physical and spiritual connectivity and we have replaced this with digital connectivity. This reality led to the creation of iom.*

**iom** is a product that seeks self-reflection in the individual; always positive.

*Its aim is to create a custom or ritual that invites users to be aware of themselves in a socio-cultural context and, this way, encourage them to react, rectify and increase their behaviour depending on each case.*

*It does this by repeating the gesture of pouring out a measure of sand for each good action performed during the day.*

**Sonia Santos**  
**Andreu**

**32**

**Doodle Backpack**

El proyecto Doodle nace de la necesidad de poder trabajar en cualquier lugar y en cualquier momento y está pensado para un público aficionado al dibujo y a la ilustración. Contribuye a que el usuario esté preparado para coger el lápiz cuando llega la inspiración. El propósito del proyecto es generar un espacio de trabajo portátil que garantice comodidad y practicidad.

Consta de dos componentes: la mochila y la carpeta. La primera nos permite almacenar objetos y trasladarlos. La segunda se convierte en el soporte sobre el que se basa la misma actividad práctica. A partir de unos elementos técnicos clave se induce al usuario a mantener una postura corporal correcta cuando realiza la tarea. El ángulo de inclinación de la mochila, la carpeta imantada y la multiplicidad de bolsillos hacen que el conjunto Doodle sea ideal para llevarlo adonde sea.

El objetivo del proyecto es facilitar la realización de trabajos gráficos al aire libre, de manera que se creen nuevos escenarios de trabajo. Al mismo tiempo, nos ayuda a compaginar el frenesí del día a día con pequeños espacios de tiempo en los que nos podemos dedicar a lo que nos gusta.

**Doodle Backpack**

*The Doodle project arises from the need to be able to work anytime, anywhere and is designed for a public that enjoys drawing and illustration. It contributes to the user being ready to pick up their pencil when inspiration comes. The aim of the project is to generate a portable work space that ensures comfort and practicality.*

*It consists of two components, the backpack and the folder. The first lets the user store items and carry them around. The second becomes the support on which the practical activity is based. On the basis of a few key elements, the user is led to maintaining correct body posture when carrying out the task. The angle of inclination of the backpack, the magnetised folder and the many pockets mean that the Doodle set is ideal to take with you anywhere.*

*The aim of the project is to aid graphic work outdoors, so that new work scenarios are created. At the same time, it helps us combine hectic everyday life with small pockets of time when we can devote ourselves to doing what we love.*

**Roger Siñol**  
**Herranz**

**34**

**Trackids**

Trackids es un juego de construcción libre, estimulación cognitiva y razonamiento secuencial para niños de 3 a 6 años.

Se trata de un producto formado por un número indeterminado y escalable de piezas de madera, todas con la misma forma y del mismo tamaño, pero con una particularidad que las categoriza en cuatro tipos (recta, derecha, izquierda y cruce).

Con estos elementos, el usuario podrá componer una secuencia ilimitada y crear un carril imaginario infinito; jugar, imaginando y construyendo de manera libre.

Además, todas las piezas tienen un sistema magnético que facilita o impide que se unan y estimula la capacidad lógica y secuencial del niño.

Todos los elementos incorporan un sistema de iluminación y, siempre que la secuenciación sea correcta, se iluminan de forma correlativa.

Eso facilita una estimulación cognitiva al mismo tiempo que retroalimenta e incentiva la experiencia de juego.

**Trackids**

*Trackids is a game of free construction, cognitive stimulation and sequential reasoning for children between 3 and 6 years old.*

*It is a product comprised of an indeterminate and scalable number of wooden pieces, all with the same shape and size, but with a peculiarity that categorises them in four types (straight right, left and crossing).*

*With these elements, the user will be able to compose an unlimited sequence and create an endless imaginary track; play, imagining and constructing freely.*

*In addition, all the pieces have a magnetic system that helps or hinders joining them together and stimulates the child's logical and sequential ability.*

*All of the elements incorporate a lighting system, and every time the sequencing is correct, they light up consecutively. This aids cognitive stimulation while giving feedback and incentivising the play experience.*

**Anna Solà Andreu**

**36**

**Fabula, fantasía a través del diseño**

Este proyecto parte de una inquietud personal ante una realidad monótona. Por tanto, se ha desarrollado un producto destinado a aportar magia y fantasía a una cotidianidad adulta y/o aburrida.

Fabula es una lámpara inspirada en la magia que contienen todos los cuentos de hadas clásicos europeos.

De diez cuentos de los hermanos Grimm, ha surgido un imaginario utilizado para diseñar un aplique de pared que emite luz mágica.

La lámpara emite una luz dorada, como un reflejo salido de mil tesoros ocultos, que surge como una aura entorno a su estructura arbórea inspirada en el árbol mágico oculto en los bosques encantados más utópicos.

Al apagarse su luz, un espectro azul y misterioso revela el secreto y el misterio de los bosques.

Fabula es una lámpara mágica incluso cuando está apagada.

**Fairy Tale, fantasy through design**

*This project is based on a personal concern in light of a monotonous reality. I have therefore developed a product designed to bring a touch of magic and fantasy to an adult and/or dull everyday life.*

*Fairy Tale is a lamp inspired by the magic in all classic European fairy tales.*

*An imaginary that grew out of ten tales by the Brothers Grimm to design a wall light that gives off magical light.*

*The lamp gives off a golden light, like the reflection of a thousand hidden treasures, and shines like an aura around its tree-like structure inspired by the magic tree hidden in the most utopian enchanted forests.*

*When the light is switched off, a blue and mysterious spectre reveals the secrets and mysteries of the forests.*

*Fairy Tale is a magic lamp even when it is switched off.*

**Adrián Soldado**  
**Cid**

**38**

**B Board**

Este proyecto nace con la ambición de diseñar un producto que combine dos conceptos clave: el transporte y el deporte.

B Board es una alternativa de movilidad urbana dirigida a jóvenes que buscan diversión y practicar deporte en su tiempo libre.

Se centra en generar una experiencia completamente nueva en la que la línea de aprendizaje da gran importancia al diseño para llegar a generar un producto con identidad propia y original en cuanto al sistema de desplazamiento.

Desarrollado mediante el uso de varios prototipos funcionales, se llega al diseño de un mecanismo bidireccional que permite realizar movimientos con mucha fluidez y avanzar gracias a la inercia de giro sin tener que tocar con los pies en el suelo.

Se combinan materiales como el acero Inox para el sistema de giro y el aluminio y la hoja contrachapada de arce canadiense para la mesa, que tiene una mecanización para lograr una mayor transportabilidad.

**B Board**

*The idea behind this project was to design a product that combines two key concepts: transport and sport.*

*B Board is an urban mobility alternative aimed at young people who are looking for fun and want to practise sport in their free time.*

*It focuses on creating a completely new experience where learning pathways place huge importance on design aimed at making a product with its very own unique identity in terms of the system of movement.*

*A two-way mechanism was developed through different functional prototypes that allows users to make extremely fluid movements and go forwards using the inertia of turns without their feet having to touch the ground.*

*Materials such as stainless steel were combined to create the turning system and aluminium and Canadian maple plywood for the board, which has a mechanisation to ensure greater transportability.*

Diseño  
Gráfico  
Graphic  
Design

**Toni Bauzá**

**42**

**fahrenheit450**

Fahrenheit450 es una editorial independiente especialmente orientada a la poesía.

El Trabajo de Final de Grado se centra en el desarrollo de *naming*, marca, diseño y maquetación de libros de la editorial, diseño de colección y un *fanzine*, como pieza promocional.

La editorial toma el nombre de Fahrenheit450, haciendo en referencia al último grado de supervivencia de la lectura, un instante antes de que el libro desaparezca. Fahrenheit450 propone estar al límite del fin, cerca del fuego y de la poesía, recordando asimismo nuestro compromiso editorial frente a las amenazas de la cultura y del papel.

La poesía tiene el poder de revelar una gran verdad que nos descubre algo distinto dentro de nosotros. Ese viaje interior, o cambio de estado, es especialmente más intenso en la poesía respecto a que en otros géneros. La traducción gráfica de esta transformación se ejecuta a través de un degradado de dos tintas en serigrafía.

**fahrenheit450**

*Fahrenheit450 is an independent publishers aimed at poetry.*

*The aim of the Final Degree Project is to develop naming, a brand, a design and layout of the publisher's books, to design a collection and create a fanzine as a promotional piece.*

*As well as the media defended by the publishers, with paper as the main element, we had to communicate our project through digital media: from adapting the brand to distributing the material produced.*

*Fahrenheit 451 is a dystopian novel by American writer Ray Bradbury published in 1953. The title refers to the temperature on the Fahrenheit scale at which paper in books catches fire and burns.*

*The publisher took the name Fahrenheit450 in reference to the final degree of survival of reading, that instant just before the book disappears. Fahrenheit450 aims to be at the limit of the end, close to the fire and poetry and reminding us of our commitment to publishing in the face of threats to culture and paper.*

*Poetry has the power to reveal a great truth that uncovers something different within us. This internal journey, or change of state, is more intense in poetry than in other genres. The graphic translation of this transformation is realised through two-tone silk-screen printing shading.*

**Bàrbara Castro Urío**

**44**

**Agujeros de papel**

**Paper Holes**

AGUJEROS DE PAPEL es un proyecto editorial que nace de la idea de crear un libro objeto para niños pequeños. Aprovechando las características de un libro objeto se busca una nueva forma de comunicación visual que fomente el aprendizaje de las criaturas tanto en el ámbito formal como en el emocional.

El planteamiento del Trabajo de Fin de Grado es la creación de una colección de cuentos para ir a dormir con un lenguaje nuevo y diferente. El soporte de cada cuento es el principal protagonista de la historia, que construye su relato. Forma y contenido se unen a través de un código visual que prevalece en cada cuento de la colección. El resultado es que cada libro no solo es el transmisor de una historia, sino que se convierte en la historia misma.

El eje principal de la narración de cada cuento es acompañar al niño a la hora de ir a la cama: soporte, imágenes y textos se coordinan para llegar a un destino común. Así pues, el acompañamiento es la esencia del proyecto. Es su propósito y su resultado al mismo tiempo.

*PAPER Holes is a publishing project that grew from the desire to create a children's object book. Using the characteristics of an object book, the objective was to create a new form of visual communication to foster learning among young children in both a formal and an emotional environment.*

*The idea behind this Final Degree Project is to create a collection of bedtime stories using a new and different language. The support for each tale is its main character, who creates the story. Form and content combine through a visual code that runs through all the stories in the collection. The result is that not only does each book tell a story, but it becomes the story itself.*

*The main thread of each story is to accompany children at bedtime: support, images and texts that work together to reach a common destination. Therefore, accompaniment is the essence of the project. They are both the purpose and the result.*

**Carla Cimino**

**46**

**Badass Prints**

Badass Prints es una marca que trabaja con los conceptos de género, sexualidad e identidad. Tiene el objetivo de transmitir un mensaje sex-positivo a través de sus productos. Produce camisetas, braguitas, bolsas, neceseres y cojines de algodón serigrafados para la venta online.

El Trabajo de Fin de Grado es el diseño de un sistema de identidad y comunicación para la marca, así como para los diferentes formatos y soportes de comunicación. El encargo, que parte de un proyecto real con un presupuesto limitado, genera los diferentes recursos visuales necesarios para transmitir al público el tono y la filosofía de la marca a través de la identidad gráfica.

La promoción y comercialización de Badass Prints se realiza a través de internet, si bien la marca también participa ocasionalmente con presencia física en eventos relacionados con el arte, el diseño o la sexualidad.

**Badass Prints**

*Badass Prints is a brand that works with the concepts of gender, sexuality and identity. Its aim is to convey a sex-positive message through its products. It produces screen-printed cotton T-shirts, pants, bags, toilet bags and cushions for sale online.*

*The final degree project is the design of an identity and communication system for the brand, as well as for the different communication formats and supports. Based on a real project with a limited budget, the commission generates the different visual resources needed to convey to the public the tone and philosophy of the brand through the graphic identity.*

*Badass Prints is promoted and marketed on the internet, although the brand also occasionally takes part physically at events related to art, design or sexuality.*

**Marc Fernández Bladé**

**48**

**ALEGO**

Alego es la voluntad de dar una salida comercial digna a los productos agrícolas de las Tierras del Ebro mediante la creación de una pequeña empresa de venta física y en línea.

Desde el campo del diseño gráfico se trabajará en todos los aspectos que girarán en torno a la marca, desde el *naming* y la filosofía de fondo hasta la papelería, la página web para la comercialización de los productos y su *packaging*.

Estéticamente se busca una línea gráfica minimalista, limpia y con información exclusivamente imprescindible. La selección tipográfica responde a las necesidades básicas de cualquier proyecto de *packaging*, de jerarquía y legibilidad en cuerpos pequeños, y por eso se ha elegido para este último caso la reinterpretación de la conocidísima DIN en versión romana.

Como el mismo río, la página web discurre a lo largo de una sola página, al estilo *landing page*, donde la información se va desarrollando situando primero la filosofía y las tareas que se llevan a cabo para dejar paso más adelante a la tienda y a las áreas de contacto con el usuario.

Por último, hay que añadir que este proyecto seguirá haciendo indagaciones en distintas áreas para encontrar nuevos soportes, tintas y soluciones para caminar hacia una sostenibilidad total no solo de la empresa, sino también de todas las fases de producción, transporte y envasado que afecten a los productos sobre los que se trabaja.

**ALEGO**

*Alego is the desire to provide a sales opportunity worthy of the agricultural products from the Terres de l'Ebre region through the creation of a small physical and online shop.*

*All aspects of the graphic design around the brand will be developed, from naming and the philosophy of the back story to the stationery, the website for selling the products and their packaging.*

*Aesthetically speaking, the project seeks a minimalist, clean graphic line with essential information only. The typography has been chosen to meet the basic needs of all types of packaging projects, hierarchy and legibility on small items, which is why for the latter I have chosen to reinterpret the well-known DIN in Roman version.*

*Like the river, the website will flow over a single page in the style of a landing page where information is developed with the philosophy first and the tasks that are carried out to lead to the shop and the areas of contact with the user.*

*Finally, I should add that this project will continue to investigate different areas to find new supports, inks and solutions to move towards complete sustainability not just for the company, but also for all production, transport and packaging phases that affect the products involved.*



**Carlota Font Pi**

**50**

***Aprueba***

*Aprueba* es un proyecto editorial que pretende recuperar la funcionalidad de la pieza gráfica de estudio de la parte teórica del examen de conducción a partir del análisis de los distintos diseños de los manuales de conducción. El resultado del trabajo se materializa en un manual de conducción en el que la dirección de arte tiene un papel importante.

El proyecto surge de la necesidad de tener un manual funcional y deriva hacia una inquietud para analizar el material gráfico que se utiliza en el estudio de las normas de circulación y la seguridad vial, teniendo en cuenta su homología.

La motivación personal en el momento de elegir el tema aparece a partir de mi identificación como estudiante de teórica de coche y también de mi criterio como diseñadora.

El proyecto consiste en una parte física (manual) para estudiar la teórica y una digital (tests online) para practicarla. El estudio del examen teórico permite dos vías: la vía libre y la vía de la autoescuela. En ambos casos es necesario tener el libro con todo el contenido.

Actualmente la parte gráfica del material teórico de autoescuela no se adapta a las características que requiere un libro funcional. Los objetivos son facilitar la información de una manera estructurada y funcional y mejorar las condiciones de estudio de los futuros conductores.

***Aprova (Pass)***

*Aprova* is a publishing project designed to revive the function of the written study guide used for the theory part of the driving test based on analysis of the design of different driving manuals. The result of this work is a driving manual where art direction plays an important role.

The project arose from the need for a functional manual and created a concern resulting in analysis of the written material used when studying the rules of the road and road safety, bearing in mind their approval.

The personal reasons for choosing the subject become apparent when I tell you that I am studying driving theory and also my criteria as a designer.

The project consists of a physical part (manual) for studying the theory and a digital part (online tests) for practising it. There are two ways to study for the theory test: open or through a driving school. For both, you will need a book with the full content.

Presently, the written part of the driving school theory material does not match the characteristics required by a functional book. The aims are to provide information in structured and functional way and improve study conditions for future drivers.

**Sara García Navas**

**52**

***INSITU***

INSITU es el nombre de una empresa que se dedica a crear packs de bienvenida con productos gastronómicos y autóctonos del lugar donde se encuentra el apartamento que contrate este servicio.

El proyecto consiste en crear y diseñar la identidad de un pack de productos de bienvenida para apartamentos turísticos de categoría estándar

Se ha diseñado un packaging de productos que incluye obsequios autóctonos, un mapa orientativo e informativo del barrio de la población y una pieza editorial informativa sobre los productos que componen el obsequio. También se ha creado una página web para que los gerentes de los apartamentos adquieran los packs y los huéspedes vean información histórica de los productos autóctonos de cada pack.

Por lo que respecta al naming, INSITU es una expresión latina que significa “en el sitio” o “en el lugar”, y suele utilizarse para designar un fenómeno observado en el lugar. INSITU representa el trasfondo del proyecto, ya que genera una primera experiencia de bienvenida gastronómica y cultural-histórica del lugar que el usuario ha elegido para hospedarse.

El desarrollo del proyecto determina utilizar los productos como una herramienta que genera una experiencia en el usuario. Un ejemplo de ello es la autogestión de los productos de bienvenida, que el usuario puede consumir, guardar como recuerdo o regalar como *souvenir*.

***INSITU***

*INSITU* is the brand of a company that creates welcome packs containing local and gastronomic products from the place where the apartment hiring this service is located.

The project consists of creating and designing the identity of a welcome products pack for standard tourist apartments.

Product packaging has been designed that includes local freebies, a map with directions and information about the neighbourhood in the town and an informative editorial about the products in the freebie. A website has also been created where apartment managers can acquire the packs and guests can see historical information about the local products in each pack.

In terms of naming, *INSITU* is a Latin expression which means “in the place”, and is commonly used to designate an event that occurred in that place. *INSITU* represents the background of the project, as it creates an initial gastronomic and cultural-historical welcome experience of the place in which users have chosen to stay.

The development of the project means using the products as a tool to create an experience in users. An example of this is the self-management of the welcome products, as users can consume them, save them as a memento or give them as a *souvenir*.

**Mauricio Melgar**  
**Palacios**

**54**

**JUMPCUT Mich &**  
**the Filming Machine**  
**Productions**

JUMPCUT Mich & the Filming Machine Productions es un proyecto de identidad corporativa para rediseñar la identidad de una productora de contenido audiovisual de género variado situada en Barcelona. Es un proyecto real ya implementado que utilizó el diseño para crear una identidad atemporal que apunta a la actividad profesional de la empresa. En la implementación del proyecto se utilizaron medios digitales, como los elementos gráficos en movimiento o la página web, y medios impresos, como el packaging que se utiliza para compartir archivos de manera física. El proyecto se propuso el reto de mantener una estética racional y sencilla para lograr una neutralidad visual en los diferentes ámbitos de actividad profesional de la productora.

**JUMPCUT Mich &**  
**the Filming Machine**  
**Productions**

*JUMPCUT Mich & the Filming Machine Productions is a corporate identity project to redesign the identity of a varied-genre audiovisual content production company in Barcelona. This is a real project that is already under way which used design to create a timeless identity to highlight the professional activity of the company. Digital media, such as moving graphic elements and the website, and printed media, such as the packaging used to share files physically, were used to implement the project. The project posed the challenge of maintaining a rational and simple aesthetic to achieve visual neutrality in the different areas where the production company operates.*

**Judit Moya**

**56**

**Voltata**

VOLTATA es un encargo ficticio de un establecimiento de pizzas para llevar que quiere ofrecer un producto de calidad y artesano con la ayuda de un trabajo identitario que logre diferenciarlo de lo que conocemos en el sector. El proyecto quiere reflejar los valores del producto a partir de una imagen gráfica apremiante que transmita la filosofía de la marca.

El objetivo principal es crear una pizzería visualmente diferente de la imagen influenciada por la identidad norteamericana aplicada a este tipo de servicio. Teniendo en cuenta que se quiere vender una pizza de calidad y artesanal, se quiere evitar que se pierda su valor por el hecho de ser un producto para llevar.

El proyecto, pues, consiste en crear el naming y todos los elementos de comunicación que rodean este tipo de negocio, es decir, tarjetas, menú, embalajes, uniformes, servicio de transporte y aplicación móvil para hacer pedidos.

**Voltata**

*VOLTATA is a fictional commission from a take-away pizza restaurant that wants to offer a quality artisan product with the help of an identity project that differentiates it from others in the sector. The aim of the project is to reflect the values of the product using a wow-factor graphic image that conveys the philosophy of the brand.*

*The main idea is to create a pizzeria that is visually different from the image influenced by the American identity that is applied to this type of service. Bearing in mind that the aim is to sell a quality artisan pizza, I had to ensure that it didn't lose its value due to being a take-away product.*

*Therefore, the project consists of creating a name and all the communication elements surrounding this type of business, in other words, business cards, menus, packaging, uniforms, transport service and mobile app for placing orders.*

**Roser Padrés**

**58**

**Mimosa**

Mimosa nace de la combinación de dos pasiones de ámbitos muy diferentes que pueden confluir gracias a este proyecto.

Se trata de la fusión del mundo de las plantas, y todo lo que las rodea, con el terreno editorial.

La unión de ambas disciplinas ha dado lugar al proyecto que nos ocupa y que se concibe como una publicación periódica en formato de revista que trata el tema de las plantas desde diferentes ámbitos.

Mediante el Trabajo de Final de Grado se desarrolla y plantea el proyecto en su globalidad: desde la conceptualización del magazine, la definición de su estructura y la recopilación y creación del material visual, hasta el posterior diseño y la maquetación de un número prototipo.

Con esta publicación se pretende impulsar unos conocimientos básicos, pero muy útiles, que despierten el interés del lector.

**Mimosa**

*Mimosa has been created out of the combination of two passions for very different spheres that can come together thanks to this project.*

*It is the fusion of the world of plants, and everything surrounding this, with the field of publishing.*

*The union of the two disciplines has resulted in this project, which is conceived as a periodical publication in magazine format that covers the topic of plants from different spheres.*

*Through the Final Degree Project, the project is developed and considered globally: from the conceptualisation of the magazine, the definition of its structure and the collation and creation of the visual material, to the subsequent design and mock-up of a prototype issue.*

*The aim of this publication is to promote basic but very useful knowledge that arouses the reader's interest.*

**Natàlia Pàmies**  
**Lluís**

**60**

**SOROR**

SOROR es un proyecto editorial sobre las desigualdades actuales que sufren las mujeres en todo el mundo. Consiste en una revista mensual monotemática dirigida a un público global de un nivel cultural medio-alto. Cada monográfico planteará un tipo de desigualdad de género que influirá en la dirección de arte y el diseño de la publicación. A través del impacto y la crítica, su objetivo es concienciar creando una revista sin género, de manera que el feminismo llegue a todos los sectores de la población y lleve a una reflexión global.

**SOROR**

*SOROR is a publishing project on the present inequalities suffered by women worldwide. It consists of a single-themed monthly magazine aimed at a global audience of a medium-high level of culture. Each issue will cover a type of gender inequality, which will influence the art direction and design of the publication. Through impact and critique, its aim is to raise awareness by creating a gender-free magazine so that feminism reaches all sectors of the population and leads to global reflection.*

**Walkiria PARRALES  
MARCILLO**

**62**

**Laika, Pet Airways**

**Laika, Pet Airways**

LAIKA es una aerolínea centrada en viajes con mascotas que nace para satisfacer la necesidad actual de aquellos viajeros que quieren volar con su animal de compañía sin tenerse que preocupar porque su mascota va en la bodega de carga

*LAIKA is an airline that focuses on travelling with pets that has been created to meet the current need of travellers who want to fly with their pets without having to worry about their pets having to travel in the hold.*

El proyecto tiene como objetivo diseñar la identidad de esta aerolínea centrada en viajes con animales de compañía

*The aim of the project is to design the identity of this airline that focuses on travelling with pets.*

Para llevar a cabo este proyecto se plantea crear un sistema visual siguiendo la idea de vuelo único, de “estrella” para las mascotas. De ahí que el nombre elegido sea LAIKA.

*To carry out this project, it is proposed to create a visual system following the idea of unique, “star” flight for pets. Hence the chosen name of LAIKA.*

Laika, una perrita rusa, fue el primer ser vivo en orbitar alrededor de la Tierra. Fue lanzada en una nave a modo experimental y no volvió con vida. En aquella época de nuevas exploraciones espaciales, los carteles propagandísticos presentaban a los protagonistas de las expediciones como héroes, por la postura, el primer plano... Esto es lo que ha servido de referente para desarrollar la identidad gráfica

*A Russian dog, Laika was the first living being to orbit the Earth. She was launched experimentally in a spacecraft and was dead when she returned. At that time of new space exploration, the propaganda posters showed the explorers as heroes, through their pose, in close-up... This has been used as the reference to develop the graphic identity*

La intención es comunicar la marca, con figuras simples y colores planos, pero a la vez con un tono amable, cercano y simpático. Un punto fuerte de estos iconos es que, por la simplicidad de sus formas, se han podido realizar unas versiones que funcionan a una tinta, en positivo y negativo. Estas categorías de los animales no son aleatorias sino que reflejan los porcentajes de los distintos animales domésticos. Así, tenemos a los perros en primer lugar, seguidos de los gatos, los roedores y las aves.

*The intention is to communicate the brand, with simple figures and plain colours, at the same time with a friendly, approachable and cosy tone. A strong point of these icons is that, due to the simplicity of the shapes, versions can be made that work in one ink, positive or negative. These categories of animals are not random but reflect the percentages of the different pets. As a result, we have dogs in first place, followed by cats, rodents and birds.*

**Isabel Plana Ollé**

**64**

**Rediseño de la identidad y el packaging de BonÁrea**

**Redesign of the BonÁrea identity and packaging**

Diseño de una marca blanca enfocada al gran consumo en el ámbito de los supermercados. En concreto, se trata del rediseño de la imagen gráfica y los packs de BonÁrea. El proyecto nace de la necesidad de crear una identidad que represente el supermercado, ya que actualmente no tiene una imagen única y potente, sobre todo en cuanto al diseño de packaging. Por eso, el objetivo del proyecto es rediseñar los packs mostrando en ellos los valores de calidad, proximidad y buen precio. El resultado final del proyecto es el rediseño de la identidad gráfica del supermercado BonÁrea tomando como eje principal el diseño de la línea de packs de sus productos.

*Designing a white label brand geared towards consumers in supermarkets. Specifically, redesigning the graphic image and packs of BonÁrea. The project arose from the need to create an identity to represent the supermarket, as it currently has no unique and powerful image, especially with regard to its packaging design. Therefore, the aim of the project is to redesign the packs, displaying on them the values of quality, proximity and good price. The end result of the project is the redesign of the BonÁrea supermarket's graphic identity, taking as its focus the design of the packs line of its products.*

**Hel·lena Prat**  
**Esquerdo**

**66**

**La Muestra**

La Muestra Gastronómica de Cabrils es un acontecimiento de periodicidad anual en el que participan varios establecimientos de la zona. Durante cuatro días, en el marco de la fiesta mayor de la localidad, ofrece una propuesta gastronómica, comercial y artesana de la comarca del Maresme.

Aprovechando su 30 edición, se plantea la creación de la identidad del acontecimiento. Tras realizar un análisis exhaustivo de la línea de diseño existente y de las necesidades gráficas, el principal objetivo es dotar a la Muestra de un sistema de identidad que represente la naturaleza del acontecimiento y que se pueda declinar con coherencia en los distintos soportes de comunicación.

**La Mostra (The Fair)**

*La Mostra Gastronòmica de Cabrils Food Fair is an annual event in which different establishments from the local area take part. As part of the town's festival, there are four days of gastronomy, commercial and artisan products from the Maresme county on show.*

*Taking advantage of the 30th edition, I would like to propose the creation of the event's identity. Following an in-depth analysis of the existing design line and graphic needs, the main objective was to give the Fair an identity system that would represent the nature of the event and that could be easily suited to the different communication supports.*

**María Viladomiu**  
**Ceballos**

**68**

**Ruta de les fonts**

RUTA DE LES FONTS es una propuesta de diseño para ubicar, encontrar y conocer las 47 fuentes naturales del municipio de Castellerçol. En el pasado habían sido centros de actividad del pueblo y habían formado parte del patrimonio costumbrista local. Pero con los años se ha perdido la tradición y muchas de ellas han quedado en desuso, maltrechas o tapadas.

El proyecto pretende recuperar la cultura e historia del pueblo a través de sus fuentes. También quiere revalorizarlas dándoles un nuevo uso, ya no solo como manantiales, sino también como lugares de interés que conocer y visitar. El principal objetivo es hacerlas accesibles tanto para el pueblo como para excursionistas. El resultado es un sistema unificado de comunicación formado por tres piezas: señalización, mapa y guía. Cada una de ellas tiene información única pero complementaria con las demás.

El concepto a partir del cual gira todo el proyecto es el reflejo del agua. La naturaleza ofrece multitud de ejemplos de cómo nos reflejamos en el agua, como si de un espejo se tratara. Es muy común ver este efecto en paisajes junto a ríos o lagos en donde agua y tierra se funden. Así, se consigue integrar el proyecto en el contexto.

**The Fountains Trail**

*THE FOUNTAINS TRAIL is a design proposal for locating, finding and learning about the 47 natural fountains in the municipality of Castellerçol. In the past, they were the focus of activity in the village and were part of the local heritage. But over the years, the tradition has been lost and many of them have fallen into disuse, disrepair or been covered over.*

*The idea behind the project is to recover the culture and history of the village through its fountains. It will also re-evaluate them, putting them to new use, not just as natural springs, but also as places of interest to visit and learn about. The main objective is to make them accessible to the village and hikers. The result is a unified communication system of three parts: signposts, map and guide. Each one has unique information that is also complementary to the others.*

*The lynchpin of the entire project is the reflection of water. Nature offers a whole number of examples of how we are reflected in water, just like a mirror. It is very common to see this effect in landscapes next to rivers and lakes where water and the land merge. This helps integrate the project into the context.*

Creación  
Visual  
Visual  
Creation

**Mònica Amorós**

**72**

**Escaping. Creación de un escape room**

Durante los últimos años se ha ido popularizando el fenómeno de los *escape rooms*. Estos juegos consisten en escapar de una habitación utilizando de manera ingeniosa los objetos que se encuentran en ella. Mi proyecto expone la creación de un *escape room*. Al tener un conocimiento nulo sobre este tipo de juegos, antes de empezar el proyecto hice un análisis sobre los *escape rooms* y una investigación sobre sus orígenes. Cuando ya tenía un marco de referencia empecé con la creación del juego. Este proyecto también documenta el proceso creativo de la concepción del juego, desde las herramientas utilizadas hasta los referentes visuales.

**Escaping. Creation of an escape room**

*In recent years, the phenomenon of escape rooms has grown in popularity. These games consist of escaping from a room through clever use of the objects you find there. My project details the creation of an escape room. As I knew absolutely nothing about this type of game before starting the project, the first thing I did was analyse these escape rooms and research their origins. Once I had a reference framework, I began creating the game. This project also documents the creative process of the game's conception, from the tools used to the visual references.*

**Xavier Latorre Cascante**

**74**

**Reflexiones entorno al correfoc**

Reflexiones en torno al *correfoc* es un proyecto que pretende profundizar en la tradición y la fiesta de los *diables* para poder solucionar la falta de público durante el recorrido del *correfoc*.

Este trabajo plantea la reinterpretación de este espectáculo para darle un nuevo formato y al mismo tiempo quiere reivindicar la importancia de las fiestas con pirotecnia de la cultura popular catalana.

**Reflections on the correfoc fire run**

*Reflections on the correfoc fire run is a project aimed at studying the tradition and festival of the devils to solve the problem of low public attendance during the route of the fire run.*

*This project offers the reinterpretation of this event to give it a new format and highlight the importance of festivals involving fireworks in Catalan popular culture*

**Regina Loppacher**  
**Benaiges**

**76**

**Fotografiando la noche**

*Fotografiando la noche* es un trabajo de investigación a través de la práctica que crea un libro fotográfico. El objetivo del proyecto era aprender a hacer fotografías de noche, aprender a desarrollar un proyecto, como crear una obra con una selección de imágenes finales. La memoria documenta toda la investigación realizada y el proceso de creación de las imágenes en forma de diario. El libro fotográfico, en cambio, está estructurado en varios temas fotográficos y series de fotografías separadas por otro estilo de imágenes. El libro fotográfico tiene un formato de 30 x 40 cm. Es un libro de tapa dura con el título *Fotografiando la noche* grabado en color gris.

**Photographing the Night**

*Photographing the Night* is a piece of research work through practice that creates a photography book. The aim of the project was to learn to take photographs at night, and to learn to carry out a project such as creating a piece of work with a selection of final images. The report documents all of the research conducted and the process of creating the images in the form of a diary. By contrast, the photography book is organised in different photographic subjects and series of photographs separated by another style of image. The photography book is in the 30 x 40 cm format. It is a hardback entitled *Photographing the Night* printed in grey.

**Lia Pradas**

**78**

**Babia, creación de un webcómic interactivo**

*Babia* es un webcómic experimental interactivo sobre sentimientos de disociación que aparecen cuando la percepción nos falla y nuestra mente debe llenar los vacíos creados. El proyecto está formado a partir de cuatro piezas que se alojan en una aplicación para tabletas digitales. Con esta obra busco explorar el proceso de creación de un webcómic y, sobre todo, localizar y explotar las herramientas que tenemos a nuestro alcance cuando trabajamos en este medio.

**Babia , creation of an interactive webcomic**

*Babia* is an experimental interactive webcomic about feelings of disassociation that appear when our perception fails us and our mind has to fill the gaps that have been created. The project consists of four pieces that are housed in an app for digital tablets. With this work, my aim is to explore the creative process of a webcomic and above all locate and use the tools that we have at our disposal when working in this medium.



Cultura  
del Diseño  
Design  
Culture

**Lena Macau Sanz**

**82**

**Investigación y creación de un método para organizar los equipos de trabajo y formalización de este en el diseño de una aplicación para el sector de la vela transoceánica.**

Los equipos de trabajo son órganos de los que mucha gente forma parte. Trabajamos en equipo constantemente y, lejos de entender un equipo como un sistema ajeno a la sociedad, muchas veces son la manera que tenemos de relacionarnos entre nosotros.

Este es un trabajo desarrollado desde la Escola EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona y la FNOB (Fundació de Navegació Oceànica de Barcelona).

La formalización de la investigación se manifiesta de tres maneras. Dos forman *teamwork*, un decálogo en formato postal que contiene un modelo para la formación de un equipo y una publicación en la que se pueden leer los puntos del decálogo debidamente transcritos. Se trata de un libro de formato de bolsillo que incluye textos breves sobre los diez puntos más destacados de las entrevistas contrastados con citas y ejemplos.

Una vez realizada la investigación, el papel del diseño se centra en mejorar la situación actual. Para ello, aplicando las conclusiones de la investigación en el sector en el que se ha centrado este proyecto, que es la vela transoceánica, la tercera de las formalizaciones es *Wesail*, el diseño de una aplicación móvil basado en los contenidos del modelo creado para formar equipos específicamente en este sector.

**Research and creation of a method for organising work teams and establishment of this in the design of an app for ocean-going sailing.**

*Work teams are bodies which many people belong to. We constantly work as teams and, rather than seeing teams as a system outside society, they are very often the way we interact with each other.*

*This project was carried out by EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona and FNOB (Barcelona Foundation for Ocean Sailing).*

*The research was formalised in three different ways. Two consisted of teamwork, a decalogue in the form of a postcard containing a model for training a team and a journal in which the points of the decalogue could be read. It was in fact a pocket-size book with short texts about the ten most relevant points to come out of the interviews, backed up by quotes and examples.*

*Once the research was complete, the role of design focused on improving the current situation. Consequently, by applying the conclusions of the research to the sector on which this project focused, namely ocean-going sailing, the third of the formalisations is *Wesail*, the design of a mobile app based on the contents of the model created to train teams specifically in this sector.*

**Francesc Muntada Martorell**

**84**

**Rostro e identidad**

Rostro e identidad es un proyecto audiovisual que trata la identidad personal a través del rostro físico de las personas y de su gesticulación cuando se comunican. El trabajo parte de la base de que el rostro es la parte del cuerpo con la que identificamos a las personas y que nos diferencia a unos de otros de manera visible.

El resultado final del proyecto ha sido un conjunto de cuatro videos en los que se muestra el rostro de ciento veinte personas al mismo tiempo, en movimiento, colocadas formando una cuadrícula una al lado de la otra. En cada video aparecen las mismas personas ordenadas de manera diferente para modificar la percepción del colectivo.

**Face and identity**

*Face and identity is an audiovisual project that looks at personal identity through people's faces and their gestures when communicating. The starting point for the project is that the face is the part of the body we use to identify people and that visibly differentiates us from each other.*

*The result of the project has been a set of four videos showing the faces of one hundred and twenty people at the same time, all in movement, and positioned to form a square next to each other. Each video shows the same people arranged in a different sequence to modify our perception of the group.*

**Sònia Vivó Sarrià**

**86**

**Diseño de una biblioteca de moda: un ciclo de consumo viable y alternativo al fast fashion**

Este trabajo es la búsqueda de un sistema de consumo de moda que contemple la actualización constante, su factibilidad presente y a largo plazo en armonía con la naturaleza y el beneficio humano. Para ello se ha realizado una investigación teórica y práctica mediante metodologías y herramientas propias del diseño y se ha creado una biblioteca de moda como posible solución del *fast fashion*.

***Designing a fashion library: a cycle of viable and alternative consumption to fast fashion***

*This work is the search for a fashion consumer system that considers the constant updating, its present feasibility and its long-term harmony with nature and human benefit. For this, theoretical and practical research has been conducted through design methodologies and tools and a fashion library has been created as a possible solution to fast fashion.*





**Disseny Gràfic**

**clasebcn.com**

**Coordinació Editorial**

**Irene Sierra**

**Maquetació**

**Carlos Álvarez**

**Traduccions**

**Traduccions Mon S.L.**

**© Dels textos i de les imatges el seus autors**

**Imprès a SYL**

**ISBN-13: 978-84-697-7317-8**

**D.L. B. 25954-2017**

**Monografies d'EINA núm. 32**

**Barcelona, desembre 2017**

**eina.cat**

# E

[calfos@eina.cat](mailto:calfos@eina.cat)  
[mamoros@eina.cat](mailto:mamoros@eina.cat)  
[abauza@eina.cat](mailto:abauza@eina.cat)  
[ccasajuana@eina.cat](mailto:ccasajuana@eina.cat)  
[clara.casanovasp@eina.cat](mailto:clara.casanovasp@eina.cat)  
[bcastro@eina.cat](mailto:bcastro@eina.cat)  
[ccimino@eina.cat](mailto:ccimino@eina.cat)  
[tcoll@eina.cat](mailto:tcoll@eina.cat)  
[mfernandezb@eina.cat](mailto:mfernandezb@eina.cat)  
[cfont@eina.cat](mailto:cfont@eina.cat)  
[sgarcian@eina.cat](mailto:sgarcian@eina.cat)  
[xgoni@eina.cat](mailto:xgoni@eina.cat)  
[xlatorre@eina.cat](mailto:xlatorre@eina.cat)  
[plehech@eina.cat](mailto:plehech@eina.cat)  
[rloppacher@eina.cat](mailto:rloppacher@eina.cat)  
[lmacau@eina.cat](mailto:lmacau@eina.cat)  
[mmelgar@eina.cat](mailto:mmelgar@eina.cat)  
[jmoya@eina.cat](mailto:jmoya@eina.cat)  
[fmuntada@eina.cat](mailto:fmuntada@eina.cat)  
[rpadres@eina.cat](mailto:rpadres@eina.cat)  
[npamies@eina.cat](mailto:npamies@eina.cat)  
[wparrales@eina.cat](mailto:wparrales@eina.cat)  
[apascuala@eina.cat](mailto:apascuala@eina.cat)  
[fsilva@eina.cat](mailto:fsilva@eina.cat)  
[iplana@eina.cat](mailto:iplana@eina.cat)  
[lpradass@eina.cat](mailto:lpradass@eina.cat)  
[hprat@eina.cat](mailto:hprat@eina.cat)  
[apuidomenech@eina.cat](mailto:apuidomenech@eina.cat)  
[csafont@eina.cat](mailto:csafont@eina.cat)  
[ssantos@eina.cat](mailto:ssantos@eina.cat)  
[aserrano@eina.cat](mailto:aserrano@eina.cat)  
[rsinol@eina.cat](mailto:rsinol@eina.cat)  
[asola@eina.cat](mailto:asola@eina.cat)  
[asoldado@eina.cat](mailto:asoldado@eina.cat)  
[mviladomiu@eina.cat](mailto:mviladomiu@eina.cat)  
[svivo@eina.cat](mailto:svivo@eina.cat)

# I

Passeig Santa Eulàlia, 25  
08017 Barcelona. T+34 932 030 923  
[info@eina.cat](mailto:info@eina.cat) / [www.eina.cat](http://www.eina.cat)

EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona.  
Adscrit a la UAB

# N

# A