

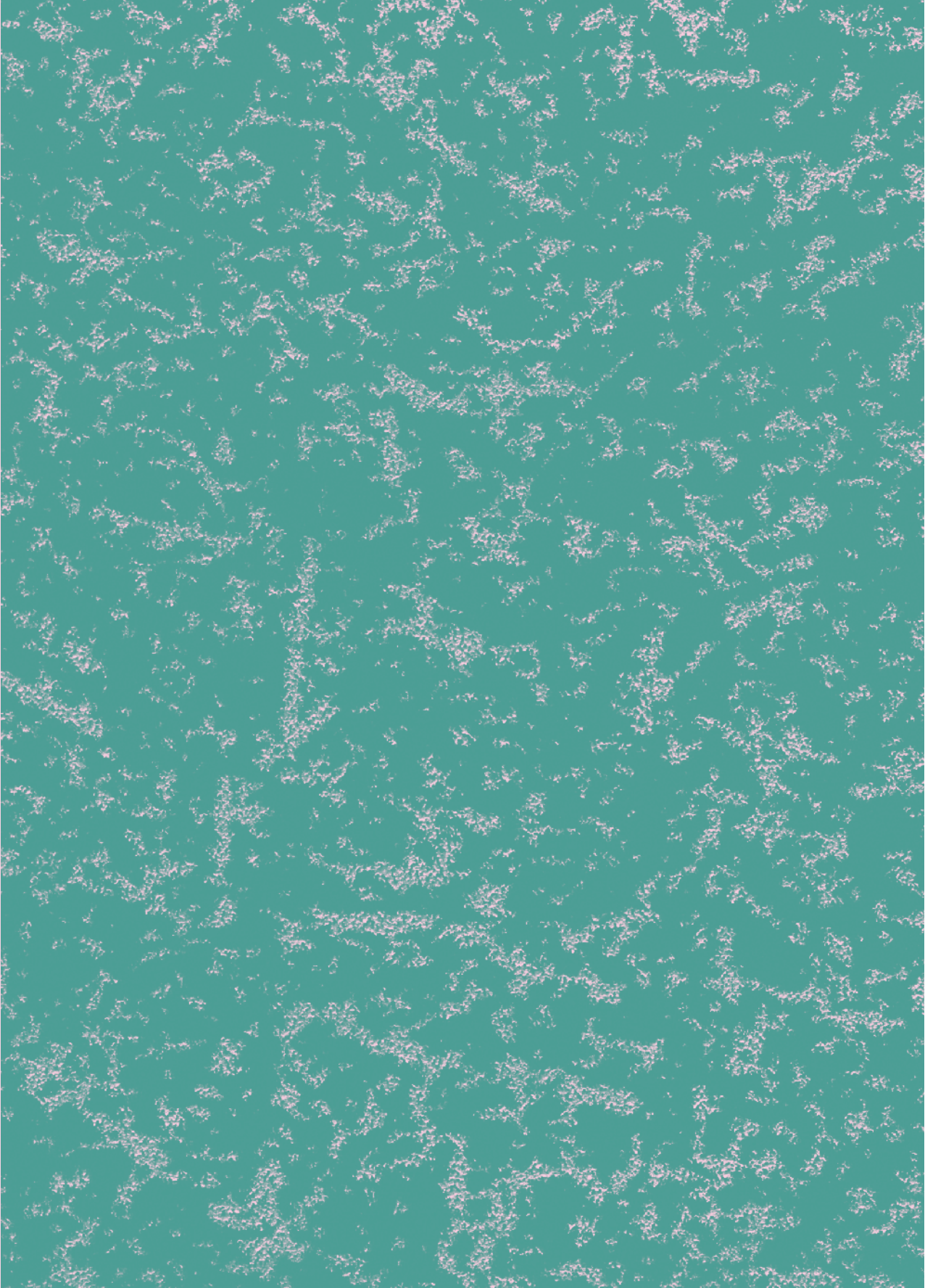
**E**

Laura Fernández Moreno  
Andrea Girós Galino  
Marta Jurado Mirete  
Maria López Vidal  
Marialuz Ruiz Espín  
Karolina Pelaczyk  
Anna Roca Renau  
Tània Álvarez Bravo  
Clara Blancafort i Anglada  
Cristina Casabella  
Ester Casademont  
Laura Delpuy  
Laura González Jansà  
Jonatan Martin Morales  
Ruben Sanchez  
Oriol Tur  
Carme Almenar Sempere  
Rosa Barceló Compte  
Dani Bazaco  
Nikita Bashmakov Belousov  
Sofia Cartaña Cesari  
Andrea Casas Marco  
Pol Pintó  
Sol Iñigo Vivó  
Alex la Salle Rodríguez  
Maria Pla Mestras  
Raimon Mercadé Boleda  
Edgar Mestre  
Berta Mir Villellas  
Marina Samper Sagués  
Alex Muñoz Papaseit  
Marc Oriol Serra  
Elisabet Solà Querol  
Joan Tejedor Baltasar  
Berta Tubau Pires  
Anna Villacrosa Cullell  
Cèlia Carballo Moreno  
Lucía de Toro Yáñez  
Maria del Mar Jiménez-Pajarero  
Blanca Muntadas Jaumandreu  
Carlos Pamplona  
Salomé Quesada  
Eva Hilla  
Bernat Amate i López-Sivera  
Laura Elizalde Miró  
Carlos Sánchez Martos  
Francesc Sòria Castellet

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

# TEG 2014/2015









<b><u>Introducció</u></b>	4	Elisabet Solà Querol	72
<b><u>Disseny d'Interiors</u></b>	7	Joan Tejedor Baltasar	73
Laura Fernández Moreno	8	Berta Tubau Pires	74
Andrea Girós Galino	10	Anna Villacrosa Cullell	76
Marta Jurado Mirete	12	<b><u>Creació Visual</u></b>	79
Maria López Vidal	14	Cèlia Carballo Moreno	80
Marialuz Ruiz Espín	15	Lucía de Toro Yáñez	82
Karolina Pelaczyk	16	Maria del Mar Jiménez-Pajarero	83
Anna Roca Renau	18	Blanca Muntadas Jaumandreu	84
<b><u>Disseny de Producte Industrial</u></b>	21	Carlos Pamplona	86
Tània Álvarez Bravo	22	Salomé Quesada	88
Clara Blancafort i Anglada	24	Eva Hilla	90
Cristina Casabella	26	<b><u>Cultura del Disseny</u></b>	93
Ester Casademont	28	Bernat Amate i López-Sivera	94
Laura Delpuy	30	Laura Elizalde Miró	96
Laura González Jansà	32	Carlos Sánchez Martos	98
Jonatan Martin Morales	34	Francesc Sòria Castellet	100
Ruben Sanchez	36	<b><u>Traducciones/Translations</u></b>	102
Oriol Tur	38		
<b><u>Disseny Gràfic</u></b>	41		
Carme Almenar Sempere	42		
Rosa Barceló Compte	44		
Dani Bazaco	46		
Nikita Bashmakov Belousov	48		
Sofia Cartaña Cesari	50		
Andrea Casas Marco	51		
Pol Pintó	52		
Sol Iñigo Vivó	54		
Alex la Salle Rodríguez	56		
Maria Pla Mestras	58		
Raimon Mercadé Boleda	60		
Edgar Mestre	62		
Berta Mir Villellas	64		
Marina Samper Sagués	66		
Alex Muñoz Papaseit	68		
Marc Oriol Serra	70		

Amb aquesta publicació, EINA, Centre universitari de Disseny i Art adscrit a la Universitat Autònoma de Barcelona, dona a conèixer el recull dels Treballs de Fi de Grau presentats durant el curs 2014-2015. Voldríem que un recull com aquest donés una idea més precisa de la tasca que es realitza a EINA per tal de formar 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 llençatges, 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 diverses 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 europeu i global.

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.



## Introducción

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 2014-2015. Querriamos que una recopilación como ésta diera una idea más precisa del trabajo que se realiza en EINA para formar 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 diversas 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 europeo y global.

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.

## Introduction

*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 2014-2015 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.*

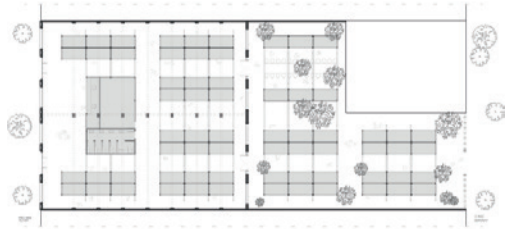
*Since EINA was founded in 1967 it has gathered a wide body of experience in its dedication to education that is open and responsive to novelty, responding as well to international currents in design and art. A critical spirit has been a constant factor in EINA's identity and has invited the centre to renew itself continually. Various 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>Professors:</u></b>	Laura Fernández Moreno	8
Anna Bach	Andrea Girós Galino	10
	Marta Jurado Mirete	12
<b><u>Tribunal:</u></b>	Maria López Vidal	14
Irma Arribas	Marialuz Ruiz Espín	15
Anna Bach	Karolina Pelaczyk	16
Rosa Clotet	Anna Roca Renau	18
Sara Coscarelli		
Albert Crispi		

# Disseny d'Interiors



# Laura Fernández Moreno

## Centre de disseny i mercat La Asunción

Aquest treball de final de grau proposa un projecte de col·laboració entre professionals del mateix sector per incentivar la difusió, la interacció i l'emprenedoria en l'àmbit del disseny. El projecte se situa en dues antigues naus industrials del barri barceloní de Poblenou, per incentivar d'aquesta manera la reutilització del patrimoni arquitectònic -en aquest cas, de Barcelona- i per les possibilitats que en aquests moments ofereixen per al projecte iniciatives com la del Poblenou Urban District.

El programa parteix de tres punts clau; la creació d'un centre de disseny i un mercat per a dissenyadors, la rehabilitació i la reforma de les naus industrials i el terreny que s'hi adhereix. Tot això mitjançant la creació d'un sistema modular que, gràcies a la repetició i a l'extensió al llarg de tot el recinte, unifica les naus i l'espai exterior i marca una clara diferència entre el continent i el contingut, però unificant els dos elements i creant una relació de contrastos amb jocs de textures i transparències gràcies al respecte a la preexistència i a la posada en valor de la nova proposta.





# Andrea Girós Galino

**Eximir d'estereotips l'espai del tatuatge.**  
**Identitat dels locals comercials dedicats**  
**als tatuatges a Gràcia**

Aquest treball es basa en l'anàlisi dels locals de tatuatges existents a Gràcia i en la creació d'un d'inèdit, regit per noves arrels que fan brollar un concepte diferent d'espai dedicat a aquesta tècnica. Els fonaments d'aquest espai es desenvolupen a la part inicial del treball i conclouen en una proposta formal. L'ús de camps que van més enllà del tatuatge i del mateix disseny d'interiors ajuda a solidificar un espai ric en

sectors com la filosofia o la cinematografia i genera coneixements que donen pas a un nou ritual per crear tatuatges i a un espai que es regeix per aquest procés.

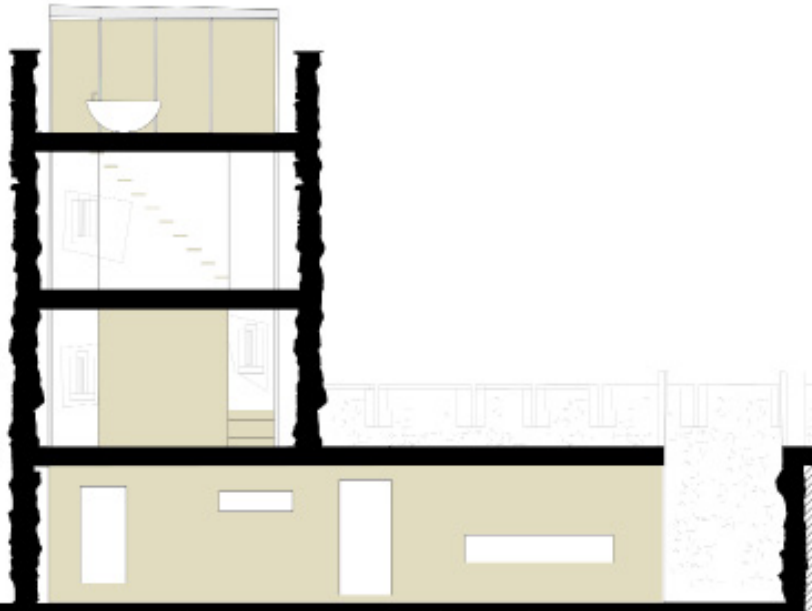
A partir de l'estudi de locals de tatuatges, s'analitzen i s'observen els estereotips que presenten, les convencions i els factors que influeixen en el seu disseny. El projecte es basa en generar un canvi radical en aquests

comerços, un nou ritual d'experiències i, al capdavant, una via de diferenciació que pot utilitzar qualsevol dels locals existents i que proporcionarà a l'usuari una experiència més rica i sensible durant el procés. Es qüestionen prejudicis, però anomenant-los abans i tenint-los presents, per crear un espai sense precedents.





# Marta Jurado Mirete







**Rehabilitació de dues torrasses medievals**

En aquest projecte de fi de grau es realitza una reinterpretació de la vida en una torrassa medieval concebent la construcció com un volum monolític amb una nova arquitectura interior.

S'aprofita l'ocasió per dur a terme quelcom diferent i poc convencional, de tal manera que es concep el projecte com un repte i una oportunitat per fer dos habitatges independents i poc tradicionals.

El visitant, com diu Zumthor, realitza un viatge de descobriments al llarg de l'arquitectura en què

les sensacions evocades no són merament visuals, són creades pels materials, els volums i les textures, amb la conjunció dels quals es pretén aconseguir una consonància.

Entenem el volum existent com una caixa amb obertures, un conjunt de façanes que hem de respectar i mantenir intactes ja que representen el que nosaltres entenem com l'essència i el caràcter del projecte. Es desenvolupen una sèrie de màximes internes que regeixen el nostre moviment dins l'arquitectura i és amb aquestes pautes que

s'entra, es dialoga i es prenen decisions.

Ens servim, doncs, de l'arquitectura i el respecte cap a aquesta per enllaçar el passat amb el futur i crear un marc atemporal en què gaudir del simple fet d'estar dins l'arquitectura. Volem aportar allò essencial i oferir al visitant la possibilitat de perdre's i trobar-se en l'espai.





## Escola de cuina Cercle

Partint d'un interès personal per la gastronomia i pel món del disseny, hem arribat a crear aquest projecte en què tots dos interessos queden acoblats d'una manera harmònica i coherent. El projecte és una proposta d'escola de cuina amb el seu propi restaurant de degustació.

Partint d'un local actualment buit i sense cap ús, hem creat un espai amb dues branques independents, però que poden interactuar d'una manera complementària. Ens referim al món de la gastronomia, en què la degustació és la clara conseqüència d'un aprenentatge precís i metòdic. Les dues branques que hem desenvolupat identifiquen aquests dos espais: l'educatiu i el comercial. Aquests espais s'han creat amb les mínimes barreres físiques i estètiques possibles i d'aquesta manera s'ha fet possible la unió entre tots dos programes.

A través del seu disseny s'ha aconseguit un espai atemporal i amb personalitat pròpia gràcies als materials, les formes, el mobiliari i la il·luminació adequats.





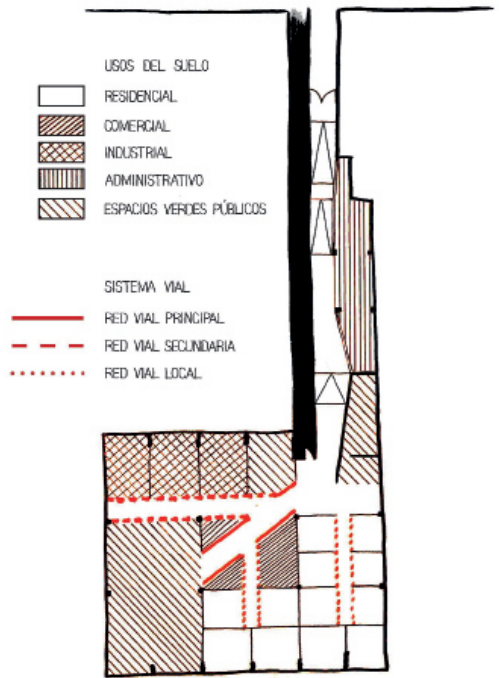
### Menjador i centre d'assistència social a Ciudad Juárez, Mèxic

Com molts països de l'Amèrica del Sud, Mèxic pateix una forta crisi tant econòmica com social. Això fa que un gran nombre de persones es vegin obligades a buscar alternatives i moltes opten per creuar la frontera entre Mèxic i els Estats Units. Les lleis d'immigració del Govern dels Estats Units han provocat el retorn voluntari o forçat de milers de persones a Mèxic o als seus països respectius. Les fronteres tenen un problema, ja que la manca d'organització i la situació de violència que es viu a aquestes ciutats no faciliten el suport a la gent deportada. Aquest projecte planteja la creació d'un menjador i centre d'assistència social per a aquelles persones que són deportades. Es planteja un projecte social en una nau industrial

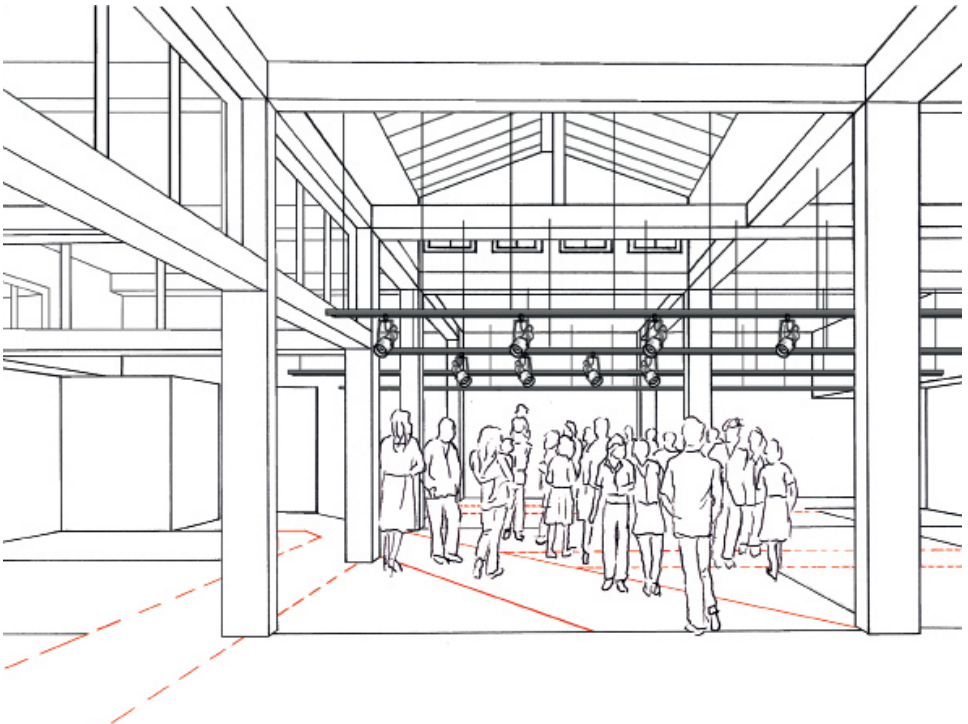
que serà desallotjada a Ciudad Juárez, ja que aquesta frontera és una les zones més transitades. El local oferirà dos serveis principals: tindrà una cuina per poder oferir dos àpats diaris i un centre d'assistència legal i psi-

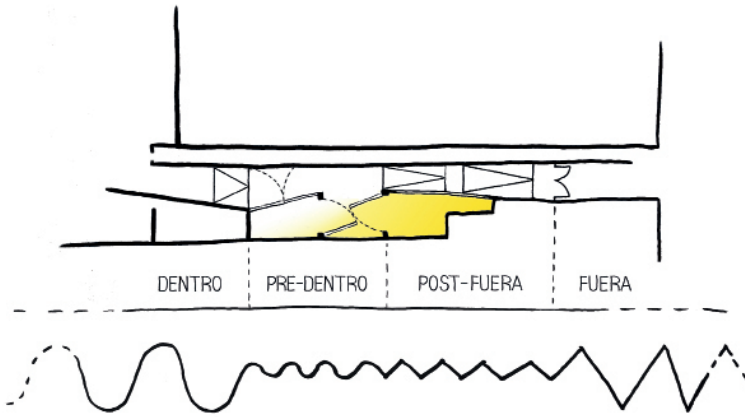
cològica. Un dels reptes de disseny d'aquest projecte és aconseguir la unió d'espais i alhora solucionar els errors que aquest espai té per poder complir amb èxit el programa pensat per a aquest centre.





# Karolina Pelaczyk





### La Madriguera

El resultat d'aquesta investigació és una estratègia d'actuació per desenvolupar un espai procreatiu basada en l'augment de les capacitats espacials per aconseguir l'equilibri entre els rituals individuals i les experiències compartides dels usuaris. El contrast entre el ritual i l'experiència permet establir el fonament del projecte: dues intensitats d'actuació -intervenció i condicionament. Aquesta divisió posa l'usuari en situacions diferents, primer com a espectador, sotmetent-lo a estímuls externs provinents de la intervenció arbitrària, i segon com a protagonista, prenent el poder de decisió. L'aportació urbanística permet implantar una estructura d'organització rígida, gràcies a la qual és possible un condicionament adequat de l'espai. D'altra banda tancaments i il·luminació adaptables personalitzen l'espai segons les necessitats particulars. El conjunt d'aquests elements i la intenció de dissenyar des de la previsió de possibilitats en lloc de definir casos concrets permet organitzar l'espai apte per abraçar les cinc fases del procés creatiu.



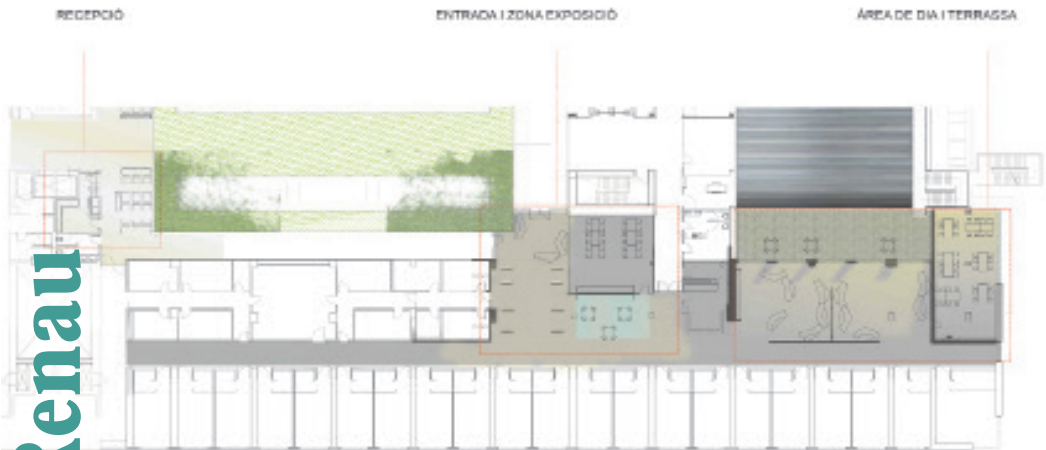
## Espai terapèutic a l'Hospital de Mataró, unitat psiquiàtrica d'adults aguts

Aquest projecte consisteix a redissenyar la unitat psiquiàtrica de l'Hospital de Mataró a partir d'un nou concepte de sala hospitalària mitjançant un sistema de caràcter universal, mòbil i funcional que aporti flexibilitat a l'espai. El paper del disseny d'interiors en aquest projecte ha esdevingut un procés d'investigació en el camp de les actuals infraestruc-

tures hospitalàries de psiquiatria. L'objectiu principal d'aquest projecte ha estat definir un nou espai multifuncional que resulti eficient, dinàmic, estimulants i confortable des del punt de vista de l'usuari principal, el pacient.

L'interès per aquest àmbit és fruit de l'experiència personal en una visita al Departament de psi-

quiatria de l'Hospital de Sant Pau i de l'Hospital de Mataró. Després d'observar l'entorn es pot afirmar que avui en dia els hospitals són llocs científics, força impersonals i freds que s'han allunyat del component humà.









<b><u>Professor:</u></b>	Tània Álvarez Bravo	22
Oriol Ventura	Clara Blancafort i Anglada	24
	Cristina Casabella	26
<b><u>Tribunal:</u></b>	Ester Casademont	28
Elena Bartomeu	Laura Delpuy	30
Francesc Crous	Laura González Jansà	32
Ariadna Fàbregas	Jonatan Martin Morales	34
Jon Marin	Ruben Sanchez	36
Àlex Mitrani	Oriol Tur	38
Javier Nieto		
Oriol Ventura		

# Disseny de Producte Industrial



Tània Álvarez Bravo

### Grow up. Un nou sistema de germinador de brots

*Grow up* és un sistema que pretén introduir els seus consumidors en el món dels brots germinats. El seu envàs facilita tot el procés d'obtenció de germinats i assegura a l'usuari que no té coneixements previs de cultiu que, seguint les instruccions, els brots germinaran en bones condicions.

El sistema *Grow up* està adreçat a un públic que no disposa de gaire temps, per tant, el seu envàs inclou tota la informació necessària perquè no calgui fer una recerca externa: el procés de germinació, les propietats i els beneficis dels germinats i una recepta per utilitzar-los.

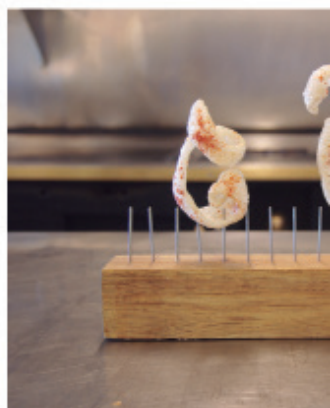
Pretén ser un tastet perquè l'usuari pugui comprovar si aquest món el convenç. No serà necessari que faci una gran inversió en productes específics per a la germinació, gràcies al seu cost reduït.

*Grow up* actua com a element de transició cap a un nou estil de vida en què l'alimentació és saludable. Per a la majoria dels habitants de la ciutat, l'estrès és present en totes les activitats del seu dia a dia. S'ha perdut la capacitat de respectar el transcurs natural de les coses i aquestes es volen de manera immediata. *Grow up* actua com un element de transició cap a aquest nou estil de vida.





# Clara Blancafort i Anglada



## Comestibles Combinables

El projecte Comestibles Combinables és un treball d'experimentació i anàlisi de la influència del disseny en les sensacions a l'hora de menjar i el seu paper en l'àmbit de la gastronomia. Aquesta intenció d'experimentar es va contextualitzar en un semiàpat típic de la nostra cultura, que és el vermut, per tal d'analitzar, observar i redescobrir aquest acte social gastronòmic per poder redissenyar-lo posteriorment.

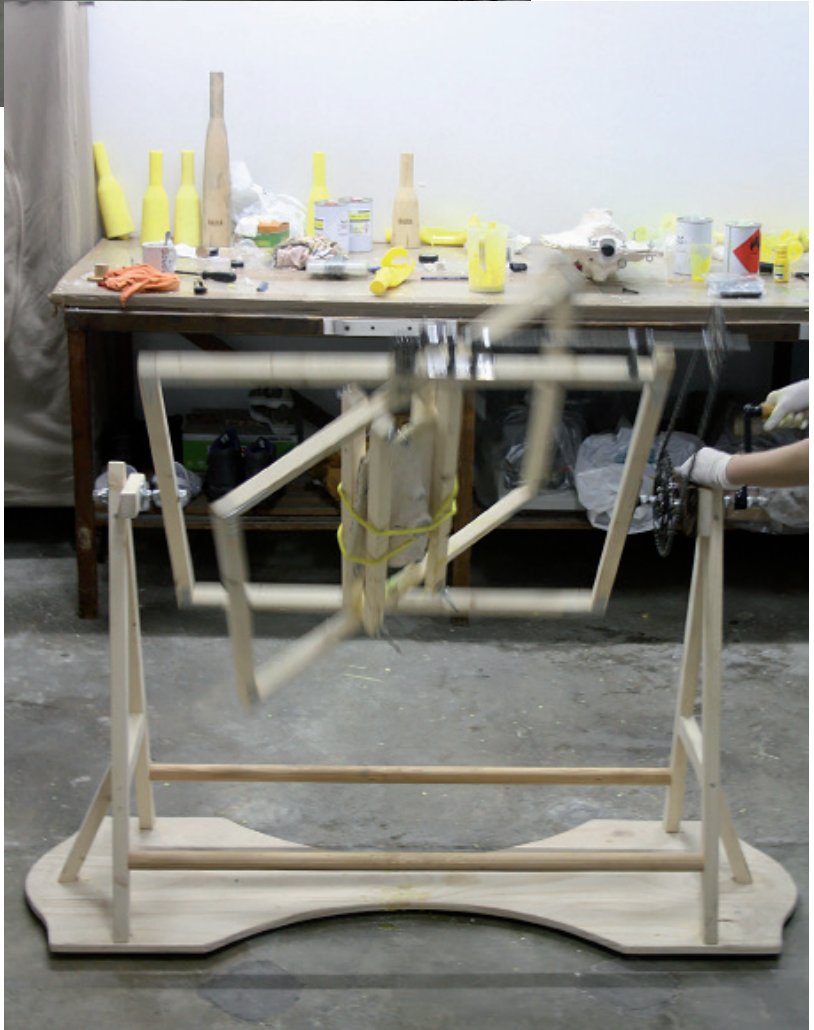
El punt de partida de la meua aportació de disseny en el camp del *food design* van

ser els típics aperitius del vermut. En vaig redissenyar la forma, la manera de cuinar-los, de servir-los i, sobretot, la manera de menjar-los. L'objectiu és aconseguir uns plats més adaptables als gustos de cada persona, ja que, tot i partir d'uns aperitius predeterminats per a cada beguda, estan dissenyats per tal que es puguin combinar, compartir i personalitzar.

En darrer lloc, per experimentar com afectava als comensals aquesta modificació dels plats, vaig dissenyar un esdeveniment

plantejat com si es tractés d'un bar únicament destinat a fer vermuts, que només obria les seves portes els diumenges al matí. La intenció era que un conjunt de convidats tinguessin una experiència diferent a l'hora de fer el vermut per tal de captar les seves reaccions i l'experiència viscuda en aquest acte. D'aquesta manera en podem extreure conclusions que ens permetessin fer millores i veure la viabilitat de la proposta de disseny en la realitat.





**Cristina Casabella**

**Rauxa, redisseny de les tradicionals bitlles catalanes**

Les bitlles catalanes són un esport tradicional català que cada vegada és menys conegut. Se sap, però, que en molts punts de Catalunya se segueix practicant de manera assídua. El que Rauxa pretén és recuperar aquesta tradició fent una reinterpretació del joc per apropar-lo a la societat actual, allunyant-lo de l'estètica original, però seguint amb el concepte d'artesania.

A Catalunya hi ha més de 2.000 persones federades i més d'un centenar de clubs competeixen nacionalment. És per això que el joc ha de seguir una nor-

mativa estricta quant a pes de les bitlles, distància de tirada, mides reglamentàries, etc. S'interpretaria, doncs, que aquesta és la part esportiva del joc.

El joc original consta de sis bitlles grans i tres bitllots petits, elements que en conjunt pesen un total de quasi 15 kg, ja que són de fusta massissa i estan tornejades per un artesà. Rauxa planteja una simplificació del joc reduint-ne el pes i la forma al mínim, fent-les de plàstic i buides per dins, de manera que es puguin apilar per transportar-les, però a l'hora de jugar

tinguin un pes molt similar a l'original, omplint-les amb aigua, sorra o el que es tingui a l'abast al camp de joc.



**Fill The Gaps, com el disseny**  
**col·laboratiu contribueix**  
**a solucionar els desperfectes de la ciutat**

Barcelona és una ciutat en constant moviment i evolució. Les transformacions de les ciutats poden ser molt ràpides i subtils i un bon dia t'adones que ja no vius al mateix lloc que fa un temps, o potser sí? El pas del temps i el moviment deixen marques, deixen cicatrius, aquelles que simulen la gent que hi habita. Moltes cicatrius tenen el seu encant, ens expliquen històries, però d'altres són una molèstia per als qui hi vivim. Moltes vegades passen desapercbudes, com les primeres arrugues que surten a la cara, d'altres són massa grans per ignorar-les.

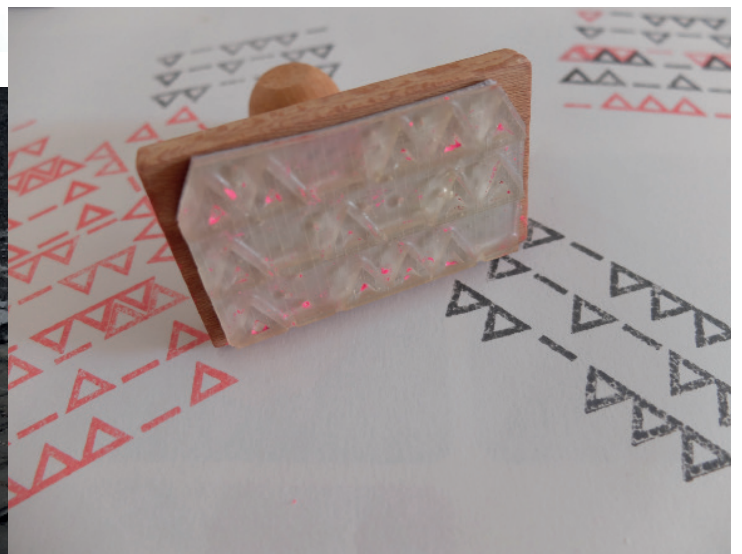
La ciutat és grisa, les marques del temps també; fem que cobrin protagonisme, donem veu al paviment.

*Fill the gaps* pretén posar pegats a racons i fissures en el paviment de Barcelona, completar el puzzle urbà amb l'addició d'una versió social i acolorida del material de construcció per excel·lència: el formigó.

El vidre és un bon aglutinant per al ciment, en millora les propietats i ens permet reduir l'extracció de matèries primeres i la quantitat d'energia destinada al reciclatge. Però sobretot, ens permet convertir el projecte en una cosa de tots.









Laura Delpuy

## **Comebag!**

*Comebag!* és un producte que sorgeix de la inquietud provocada pel fet de veure que cada vegada que fem un cop d'ull al nostre entorn, la societat es troba immersa en la tecnologia, sigui en l'àmbit laboral o en el domèstic. Aquesta connexió permanent i continuada, a poc a poc, va fent minvar les persones i, a llarg termini, produeix certes dolències físiques.

*Comebag!* és una motxilla pensada com un petit espai de treball portàtil que, gràcies al seu disseny, vol influir en la posició corporal més correcta per prevenir les dues lesions més comunes de canell a llarg termini.

Les mesures del producte són 28 cm x 38 cm i està distribuït en dos espais: un per a emmagatzematge i un altre com a compartiment per a l'ordinador. D'aquesta manera, en els viatges diaris en transport públic, principalment en aquells de més llarga durada, aconseguix aprofitar el temps per millorar tant com sigui possible la nostra posició. Està pensat principalment per ser utilitzat en el ferrocarril, ja que és el transport públic més utilitzat diàriament, amb un mínim de 30 minuts de trajecte, tot i que també permet el seu ús en qualsevol altre tipus de transport com ara l'autobús o l'avió.





### Flowpot, interacció dels infants i els pares en el cultiu d'aliments

*Flowpot* és un objecte que pretén millorar la relació entre pares i fills mitjançant el cultiu d'aliments.

L'objectiu principal és que els infants passin més estona amb els seus pares, ja que és una de les seves principals demandes.

La meva intenció és que mentre els infants gaudeixen d'una bona estona, aprenguin a seguir una bona alimentació, que és un factor molt necessari en la societat d'avui en dia, i a tenir cura del procés de cultiu d'un fruit, que els ajudarà a tenir una mica més de responsabilitats.

El públic que tinc en compte són infants d'entre 4 i 8 anys. Aquests nens sempre estaran acompanyats dels seus pares, que seran el meu públic indirecte, ja que el joc no s'ha enfocat cap a ells però també hi tenen un paper clau.

Parlant tècnicament, aquest objecte consta de tres parts: la tapa, la part principal, que conté allò que s'ha de plantar, i la base. És un objecte amb unes dimensions estàndard, per tant, els infants el poden manegar sense cap problema.

El seu funcionament és el següent: s'hi planten les llavors i, en un termini de tres setmanes, es trasplanten a un test perquè puguin acabar el seu procés de creixement i arribar al plat.



Moonlight, el mite dels llunàtics  
convertit en una col·lecció de vodka

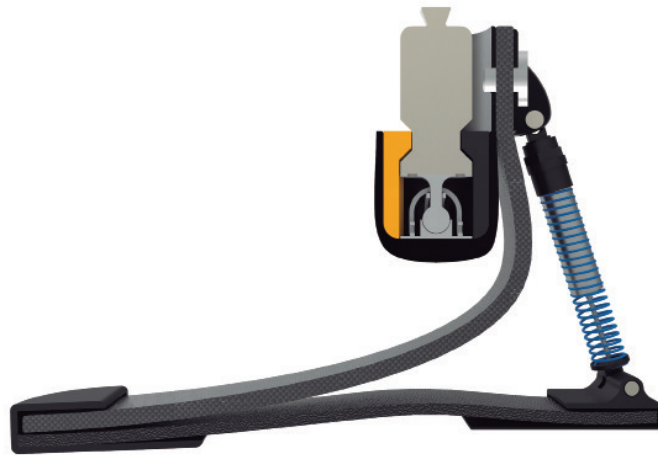
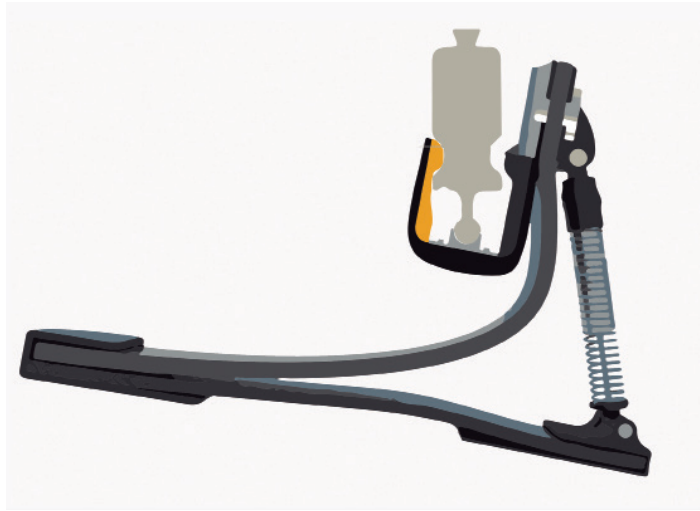
Moonlight és una marca de vodka amb una col·lecció de set ampolles (3 estàndard, 1 premium i 3 ultra-premium). Aquesta col·lecció ret homenatge a Vilanova i la Geltrú i ho fa a través d'un mite propi de la ciutat que explica com els seus habitants van intentar agafar la lluna reflectida al mar. Cada producte genera una interacció entre l'usuari i l'ampolla perquè el consumidor

recreï l'escena del mite. A més a més, aquesta col·lecció genera al consumidor un nivell d'elecció més elevat, ja que crea una classificació per matèria primera que està diferenciada gràficament a cada envàs. El projecte consisteix en la realització del *namings* i la identitat de la marca, la creació d'una col·lecció de vodka, el disseny de les ampolles i el seu etiquetatge.

Jonatan Martin Morales







### Pròtesi Trail Running

El *trail running* ha cridat l'atenció de dos esportistes amputats d'una extremitat inferior, un handicap que lluny d'apartar-los d'aquesta disciplina, els ha motivat per començar aquesta nova aventura amb una pròtesi no adaptada.

Aquest ha estat el motiu principal per

plantejar el disseny d'una nova pròtesi amb les característiques que requereix el terreny de muntanya i els seus usuaris. Per fer front al projecte s'ha analitzat el funcionament d'altres productes i s'han introduït nous materials i sistemes d'altres àmbits, sempre sota la supervisió de professionals de la matèria.

El resultat final és una proposta de pròtesi centrada en uns punts clau que la fan apta per practicar *trail running*, que és la base teòrica per crear prototips i fer que el disseny evolucioni de manera pràctica.







# Oriol Tur

## Dooper Soundart Experience

*Dooper Soundart Experience* utilitza nocions de tres disciplines del disseny (interiors, industrial i gràfic) per crear una simbiosi entre l'experiència sensorial i el llançament del producte en què els

visitants interactuen a la sala expositiva amb estímuls sensorials com ara la il·luminació, l'ambientació acústica i les degustacions gastronòmiques.

L'objectiu principal del treball és sorprendre l'espectador a través de so i art mentre s'anuncia un producte nou a la societat: *Dooper*, un híbrid entre el mobiliari de disseny i l'equip de so Hi-Fi. Un altre dels objectius de l'exposició és documentar l'experiència per a futurs estudiants i emprenedors.

*Soundart Experience* és una combinació dels termes *sound* i *art*, que fan referència a l'art sonor, una disciplina artística que arriba a l'espectador a través de la música i l'art.

La paraula *Experience* destaca la importància d'una experiència, dóna vida al producte i crea una filosofia d'empresa de la marca *Dooper Audio*.

El resultat ha estat una intervenció innovadora en una cava de jazz amb un contingut de metadisseny on el visitant interactua amb l'espai mentre coneix el producte.



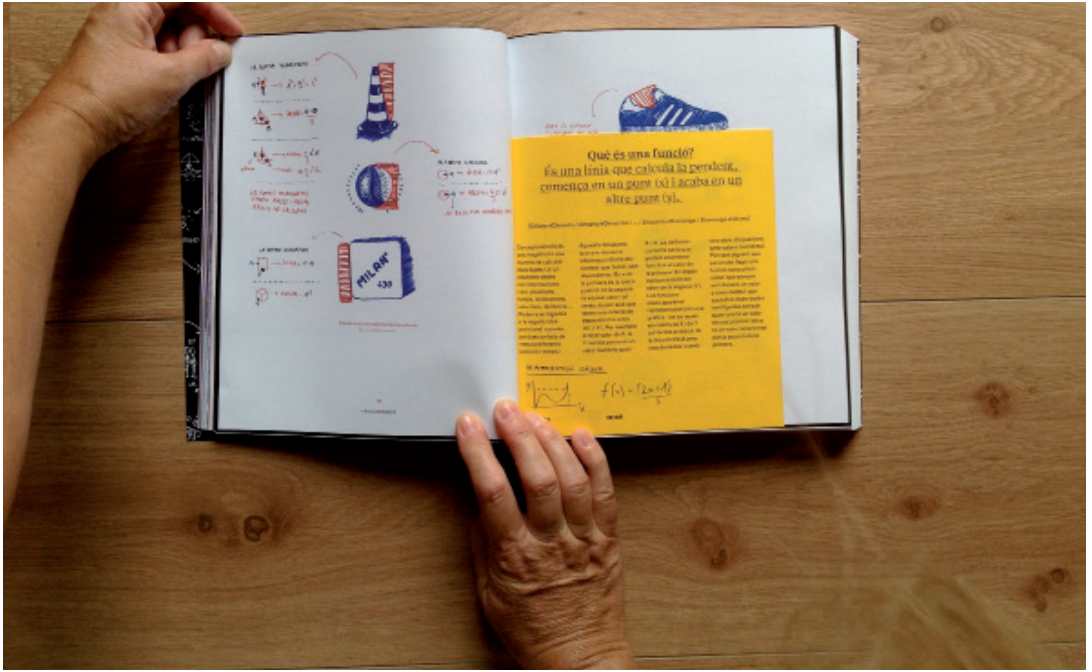


<b><u>Professors:</u></b>	Carme Almenar Sempere	42
Pilar Górriz	Rosa Barceló Compte	44
Laia Clos	Dani Bazaco	46
	Nikita Bashmakov Belousov	48
<b><u>Tutors i tribunal:</u></b>	Sofia Cartaña Cesari	50
Laia Clos	Andrea Casas Marco	51
Jordi Duró	Pol Pintó	52
Pilar Górriz	Sol Iñigo Vivó	54
Salvador Huertas	Alex la Salle Rodríguez	56
Octavi Rofes	Maria Pla Mestras	58
Tilman Solé	Raimon Mercadé Boleda	60
	Edgar Mestre	62
	Berta Mir Villellas	64
	Marina Samper Sagués	66
	Alex Muñoz Papaseit	68
	Marc Oriol Serra	70
	Elisabet Solà Querol	72
	Joan Tejedor Baltasar	74
	Berta Tubau Pires	76
	Anna Villacrosa Cullell	78

Disseñy  
Gràfic

# Carme Almenar Sempere





### La forma visual de les matemàtiques

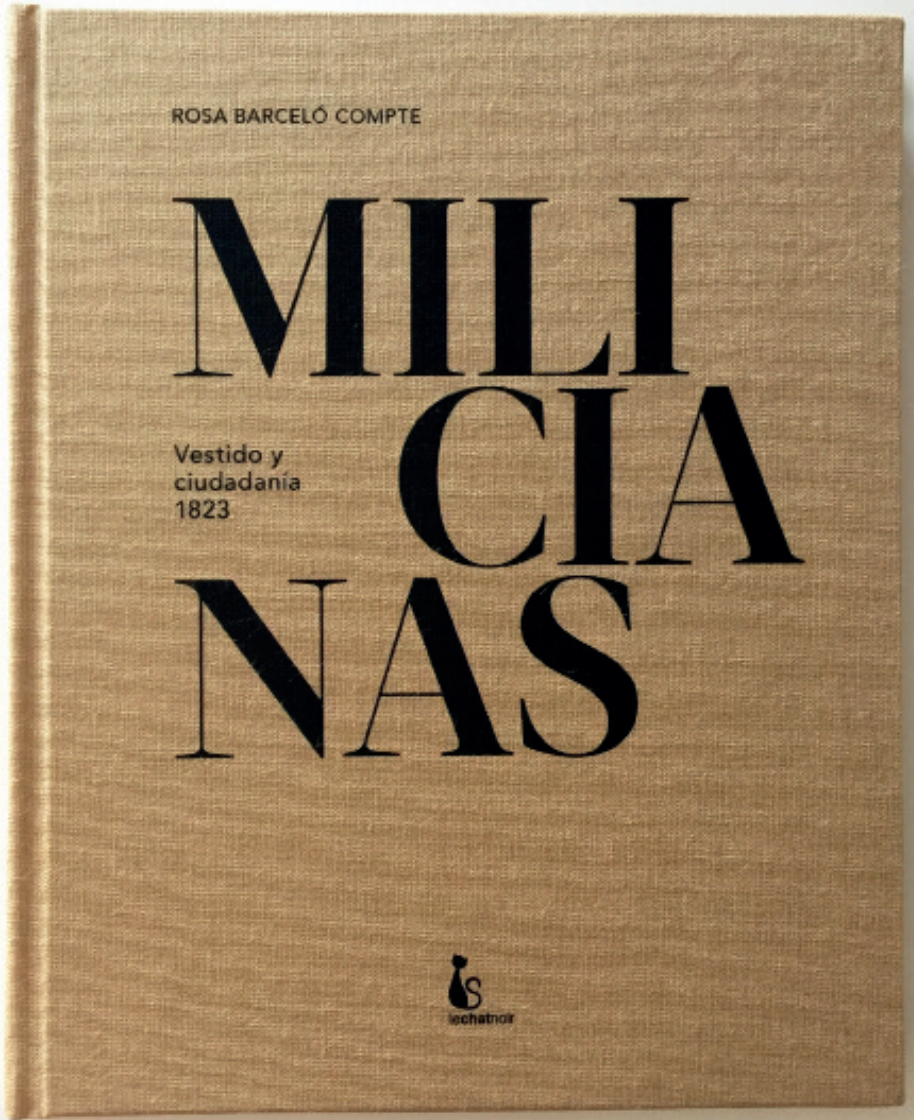
La forma visual de les matemàtiques vol aportar una manera nova d'aprendre aquesta matèria, diferent de com s'ha explicat habitualment. Són matemàtiques basades en raonaments lògics per a l'hemisferi esquerre del cervell. Les persones que tenen més desenvolupat l'hemisferi dret que l'esquerre entenen millor la informació perceptiva que la raonada, per tant, es vol crear un sistema visual per facilitar la comprensió a aquest grup de persones.

La metodologia escollida per explicar les matemàtiques és la següent: mostrar autors no matemàtics que uti-

litzen les matemàtiques a la seva obra i després exposar un teorema matemàtic relacionat amb cadascun d'ells. D'aquesta manera el teorema s'entén conceptualment i podem veure com el podríem aplicar després a la vida real.

L'objectiu d'aquest projecte és humanitzar les matemàtiques amb un llenguatge i uns exemples propers a nosaltres i donar a la forma la mateixa importància que al text, aconseguir que el contingut visual i el textual es retroalimentin perquè ambdues parts contenen informació important.

# Rosa Barceló Compte

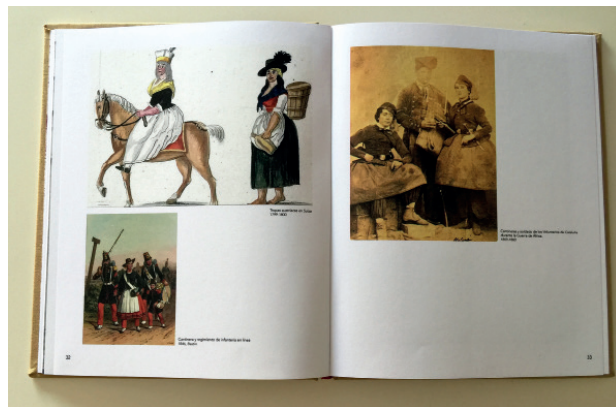




**Milicianas. Vestimenta y ciudadanía, 1823**

*Milicianas. Vestimenta y ciudadanía, 1823* estudia les parts de la vestimenta que formen l'uniforme del cos de milicianes que es va crear a la ciutat de Barcelona l'any 1823. És una creació emmarcada per la reinstauració de la constitució de Cadis de 1812 i un nou intent de revolució liberal dut a terme des de la perspectiva femenina de reivindicació de la seva igualtat i els seus drets de ciutadania per la via de l'exercici de responsabilitats militars.

El vestuari es contextualitza entre les peces coetànies d'ús civil i els possibles precedents o referents d'ús militar masculí.





Dani Bazaco





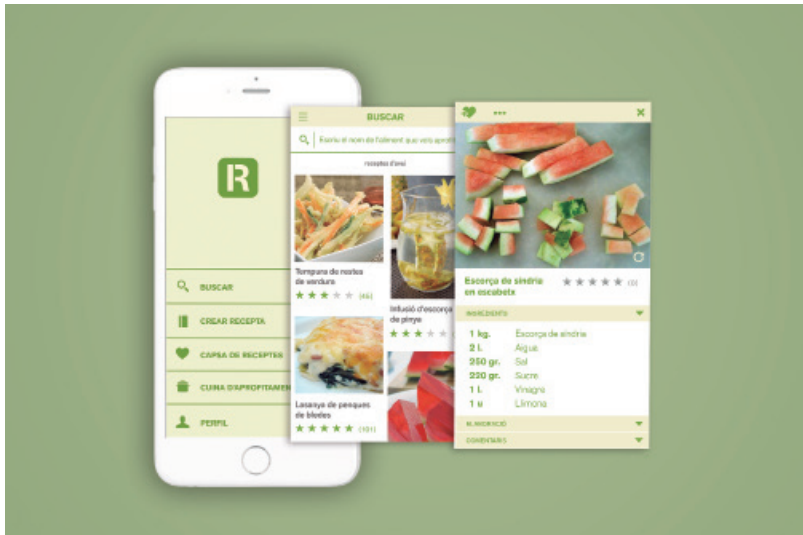
Retalls

El gran malbaratament massiu d'aliments s'està convertint en un dels problemes més greus de la societat.

Retalls és una campanya sobre el consum responsable dels aliments que té l'objectiu de canviar la visió del desaprofitament alimentari i retornar als aliments el seu valor nutricional.

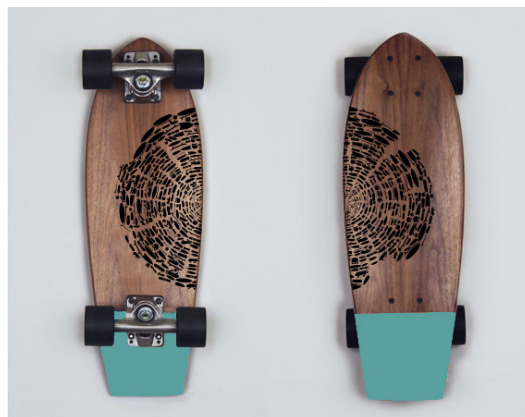
El resultat del projecte es materialitza en forma de campanya de comunicació amb cartells, receptes en format postal, elements promocionals i una aplicació mòbil. La campanya estarà subjecta a la temporalitat dels aliments i es difondrà en comerços i mercats perquè pugui arribar així a tota la ciutadania.

La imatge gràfica proposada per a la campanya estarà lligada als valors de la cuina d'aprofitament: conscienciació, reutilització, sostenibilitat i absència d'artificiositat.









**Feel wood**

Aquest projecte de grau té com a finalitat crear un sistema d'identitat per a una empresa que fabrica planxes de fusta per a practicar surf, skate i snow, i la seva posterior aplicació sobre diferents suports de comunicació. Un tret important d'aquest projecte és que els usuaris poden difondre la identitat de l'empresa mitjançant la seva participació en els diferents esdeveniments que aquesta genera. Al llarg de tot el procés del projecte es veurà com la identitat de l'empresa es plasma en les diferents aplicacions a partir de la creació d'uns elements gràfics d'identitat per obtenir un llenguatge visual i un sistema identitari únic per al cas.



# Andrea Casas Marco

## Come y calla

*Come y calla* és un projecte editorial que pretén donar a conèixer una selecció d'algunes de les pitjors blasfèmies hoteleres que configuren aquest gran buit de la nostra cultura gastronòmica. És a dir, una col·lecció d'antigues que t'aconsellen on no anar a menjar per diferents ciutats d'Espanya a través d'una categorització dels establiments seleccionats.

Com que es tracta d'un projecte participatiu, la publicació va acompanyada d'un blog en què els comensals poden publicar les seves denúncies.

Cal esmentar que es tracta d'una autoedició que gira entorn d'un tema amb una forta base conceptual, que es caracteritza per mantenir una direcció d'art i una estètica narrativa dels continguts completament diferents en cadascuna de les seccions que configuren la publicació.





Pol Pintó

### A-creixement

A-creixement és un projecte que pretén generar una reflexió sobre l'estil de vida capitalista-consumista i les seves conseqüències ecològiques, socials i econòmiques.

El moviment té com a objectiu establir una nova relació d'equilibri entre l'ésser humà i la naturalesa, en contra del consum massiu no necessari, i qüestiona el progrés mal entès.

És un treball que neix de la disconformitat i la resistència, que lluita a favor de la insurrecció pacífica i en contra de la indiferència i que vol difondre de manera massiva la ideologia del moviment a través del disseny gràfic.

El procés de treball es realitza a partir de l'anàlisi del moviment, aprofundint en les seves bases i seleccionant els aspectes essencials per plasmar-los després en el resultat final, que es materialitzarà en una identitat pròpia aplicada a diversos suports de comunicació.





### Fins l'any que ve, si Déu vol!, guia de les festes de Sant Joan

Les festes de Sant Joan a Ciutadella de Menorca pateixen un procés de massificació de visitants que ja ha provocat situacions de notòria perillositat. Davant aquest fet, des del disseny gràfic, va sorgir la idea de crear una guia que permeti al participant entendre adequadament la festa i els seus protocols per poder gaudir-ne d'una manera segura.

La guia, que hem titulat Fins l'any que ve, si Déu vol!, conté tot tipus d'informació com ara apunts històrics, descripció dels actes i

personatges protagonistes, etc., però el realment rellevant per assolir els nostres propòsits són els consells i les normes de comportament per a tots els diferents actes.

La guia va acompanyada d'un fullet desplegable que es podrà guardar fàcilment en una butxaca o a la motxilla i que, a més d'un plànol, conté tota la informació de manera esquemàtica.



### Monjanyer i Faldà

El 1848, responsable del edifici, el seu fill i el seu fill petit, van construir el Monjanyer i Faldà. L'edifici és un dels més importants de la ciutat, amb una gran façana i un jardí.

### Monjanyer

Construït amb pedra, té una gran façana i un jardí. És un dels més importants de la ciutat.

### El

El Monjanyer de la ciutat, amb la seva gran façana i jardí, és un dels més importants de la ciutat.

### Monjanyer

Construït amb pedra, té una gran façana i un jardí. És un dels més importants de la ciutat.

### Monjanyer

Construït amb pedra, té una gran façana i un jardí. És un dels més importants de la ciutat.

### Monjanyer

Construït amb pedra, té una gran façana i un jardí. És un dels més importants de la ciutat.

### Lloc on es parlen català i castellà

El principal parllentor de les llengües és català, amb un fort component castellà. El castellà és parlat per la majoria de la població.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya


La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.



### Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### La ciutat és una de les més antigues de Catalunya

La ciutat és una de les més antigues de Catalunya, amb una gran història i un patrimoni ric.

### Encargados de las fiestas

## Caixers Pagesos

#### Encargados de llevar el orden en la cuadrilla. Uno de ellos porta el cordero a las fiestas.

Son dos y tienen que ser fijos (pageses, no mixtos) e hijos de pageses, establecido uno de ellos en un pedregal de la zona de tramuntana (poeta) y el segundo en uno de los sitios de la zona de migjorn (sant), del término municipal de Ciutadella, y estos dos predios a su vez propiedad del *Caixer Senyor* que preside el fiesta. De no poder ser así, por casarse de fiaca en una de las dos zonas, se han buscado fórmulas que permitan solucionar tal circunstancia, de modo que podrá darse el cargo al padre de un familiar o amigo que sí disponga del mismo. A los *Caixers Pagesos* les corresponde cuidar del buen orden de la cuadrilla y, como cada año, son los que aportan el cordero para la conmemoración del Día de los. El primer año correspondiente ha sido el de mayor edad, mientras que el segundo le toca al más joven.



### 1848

El primer año correspondiente

### 1849

El primer año correspondiente

### 1850

El primer año correspondiente

### 1851

El primer año correspondiente

### 1852

El primer año correspondiente

### 1853

El primer año correspondiente

### 1854

El primer año correspondiente



# Alex la Salle Rodríguez

## Lapse

Aquest és un projecte d'identitat d'una comunitat de creatius, *Lapse*, que es dedica a la programació i a la creació de visuals interactius per a espectacles.

*Lapse* pretén crear un escenari de realitat mixta en què un individu interactua amb els elements virtuals que es projecten en aquest mateix espai. És per

aquest motiu que mencionem el concepte de realitat mixta, perquè hi intervenen elements reals (l'individu) i elements virtuals (les projeccions).

Pensat per a diferents tipologies d'espectacle audiovisual, l'artista pot modelar el seu entorn i generar la interfície visual a partir d'unes premisses codificades

prèviament gràcies a diferents mètodes de captació del moviment.

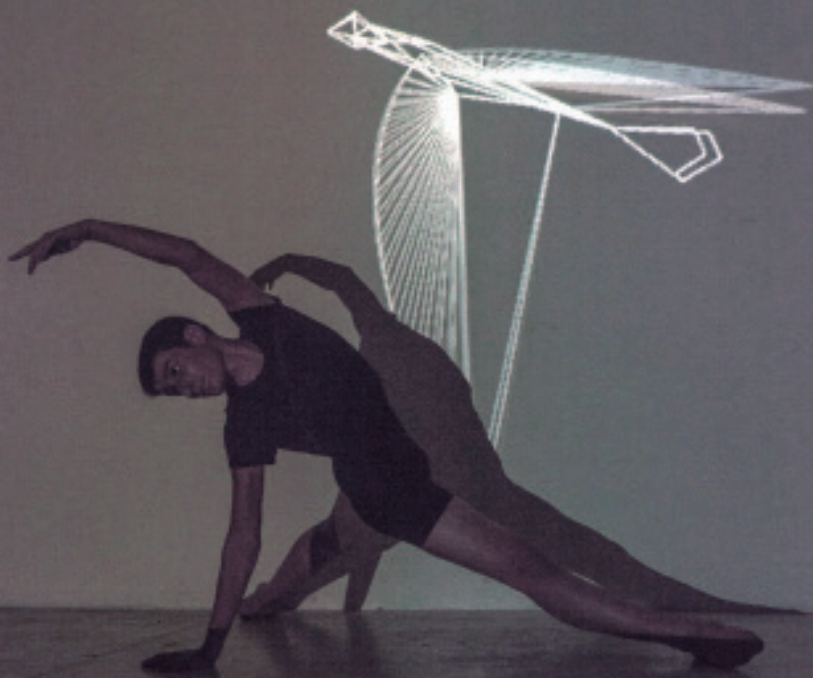
El repte del projecte és la creació d'uns elements visuals d'identitat per obtenir un llenguatge, un sistema declinable, que posteriorment es pugui revestir segons la temàtica de l'obra artística.

# LAPSE

Hangar Barcelona  
8 Nov - 21.00h

A project of interactivity  
and visual narrative.

# COMING OF AGE



In collaboration with

HANGAR.  
ORG

Panasonic

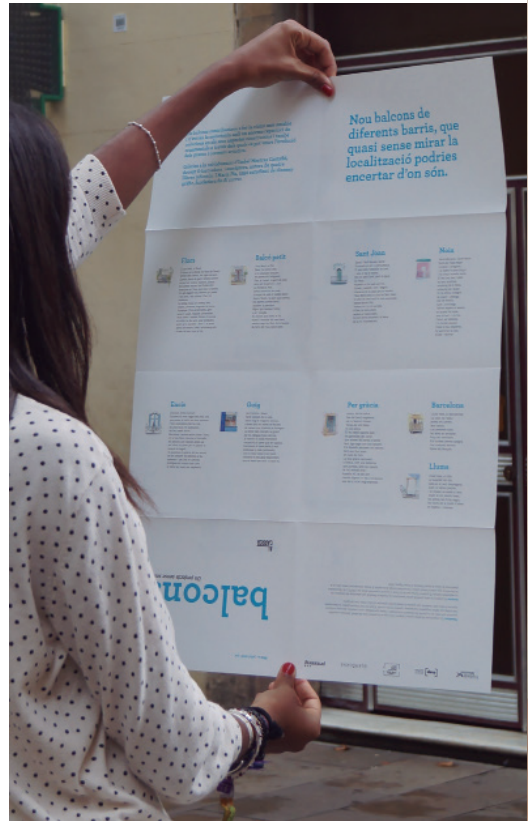


Canon



KINECT

# Maria Pla Mestras



**Al carrer**

*Al carrer* és un projecte social que respon al repte de generar llocs de treball per als sense llar. Consisteix a dissenyar una publicació mensual monogràfica sobre aquesta temàtica: els carrers de Barcelona.

El valor afegit del projecte es fa palès en el format diferenciat del de les altres publica-

cions socials, la manera de generar continguts entorn d'una mateixa temàtica enllaçant els elements visuals i narratius.

La col·lecció es genera gràcies a la col·laboració d'un artista visual i un de narratiu diferent segons convingui per a cada peça.

Un sense llar, que obtindrà el 50% del benefici de la venda de cada exemplar, vendrà el pòster plegat a la via pública.



# Raimon Mercadé Boleda

## Forwart

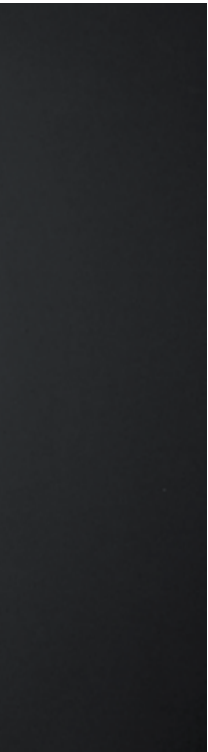
*Forwart* és una plataforma de comunicació que pretén donar suport gràfic als artistes emergents. Aquesta proposa un sistema visual que es declina en cada cas de manera única i conserva la identitat de l'artista.

La plataforma funciona com a segell de qualitat que actua com a nexa de connexió entre els artistes i els seus possibles inversors, mecenes o les sales d'exposicions. No només ajudarà els estudiants a fer-se un lloc en el món de l'art contemporani, sinó que també potenciarà l'expectació en aquest sector i el farà molt més atractiu.

El projecte comprèn tres publicacions editorials que els artistes poden utilitzar com a *book* personal en què figurarà el projecte en què han estat treballant. Les tres publicacions tenen trets en comú recognoscibles del sistema i, per altra banda es diferencien totalment gràcies a la identitat de cadascuna.









Edgar Mestre



## Game of Dots

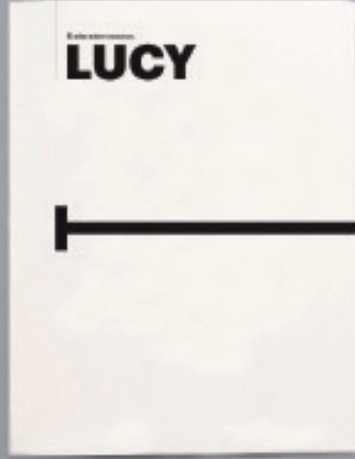
*Game of Dots* és una sèrie de jocs inclusius, projectats tenint en compte les limitacions i les habilitats pròpies dels invidents. Són jocs de base geogràfica, per tal de millorar els coneixements en aquest aspecte. Tanmateix, el fet de ser jocs de preguntes permet a l'usuari descobrir elements propis de la cultura d'un país en concret o aprofundir-hi.

Es tracta d'una eina de socialització que permet generar nous vincles d'interrelació personal perquè és capaç de generar els espais necessaris on els invidents poden jugar entre ells, o també amb qualsevol persona que no tingui aquesta construcció a nivell visual.

Conjuntament amb el joc, es projecta *Games to blend*, una suposada

fundació que es dedicaria a la recerca i al seu disseny.

Per a aquesta fundació es creen els elements necessaris perquè pugui comunicar tot el que duu a terme, tant en l'àmbit digital com en l'analògic, tenint en compte en tot moment la dualitat comunicativa entre aquells usuaris que són invidents i aquells que no.



**Berta Mir Vilellas**



## L'atles infogràfic sobre l'evolució humana

Per què evolucionem?

Per què hem estat en constant canvi i ens hem anat desplaçant per tot el planeta durant milions d'anys?

La teoria de l'evolució de l'espècie humana ha estat per a alguns un tabú en la història de la humanitat perquè no s'ha sabut explicar prou bé, o bé, perquè s'ha tergiversat la realitat a causa de factors molt variats com ara els socials o els religiosos.

Els objectius d'aquest treball seran recopilar la cronologia històrica

de la selecció natural geogràfica de l'espècie humana; determinar la influència dels diferents factors climàtics i veure com van començar a desenvolupar-se les primeres societats i com van aconseguir adaptar-se a un nou medi i, més tard, evolucionar i assolir avenços en aspectes avui en dia tan bàsics i fonamentals com l'agricultura, l'alimentació, els estris i la utilització dels materials. El treball vol plasmar d'una manera infogràfica l'evolució de l'ésser humà al llarg de la seva existència i des del seu origen.



# UNA

## Canvi, la casa del vi a Corea del Sud

*Canvi*, en poques paraules, és un espai de degustació de vins i tapes on la simbiosi entre cultures, concretament entre la catalana i la sud-coreana, és el concepte principal entorn del qual gira tot el projecte.

Aquesta idea neix d'una inquietud personal sobre la fusió entre cultures als espais de restauració. Gairebé de manera unànime, en lloc de combinar-se, una predomina sobre l'altra. Això es pot deure al fet que la fusió no s'ha intentat amb anterioritat o que no és possible dur-la a terme. I és a partir d'aquí que sorgeix una hipòtesi: es poden fusionar dues

identitats de manera equitativa? O aquesta funció té a veure amb la percepció personal de l'usuari i, per tant, mai s'apreciarà en la seva totalitat?

La solució que aquest disseny proposa per aconseguir la simbiosi, tant en la formalització com en l'atmosfera final, és escollir els aspectes més característics de cada cultura i combinar-los de manera que en algunes característiques es mantingui la seva pròpia identitat i en altres generin una nova visió de les dues.

Marina Samper Sagüés

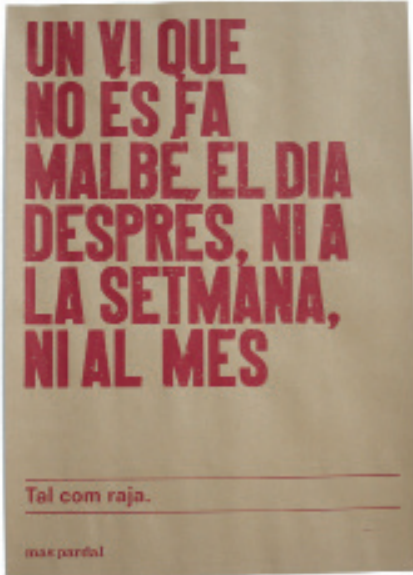




# Alex Muñoz Papasei







### Mas Pardal

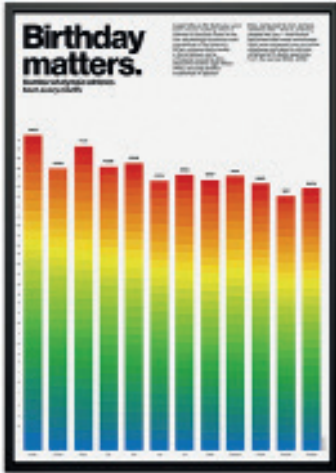
*Mas Pardal* és un projecte de disseny d'identitat i packaging que té com a finalitat crear una línia de vins comercialitzats amb un sistema d'envasament diferent del tradicional, el BIB (Bag-In-Box).

Aquest sistema d'envasament té una sèrie d'avantatges i d'inconvenients. L'objectiu del projecte és transmetre aquests avantatges (ecològics, econòmics, etc.) incorporant-los en el mateix disseny de l'envàs per intentar així desprendre's dels inconvenients que el consumidor pot associar al sistema, ja que és poc conegut i sovint es relaciona amb un producte de mala qualitat.

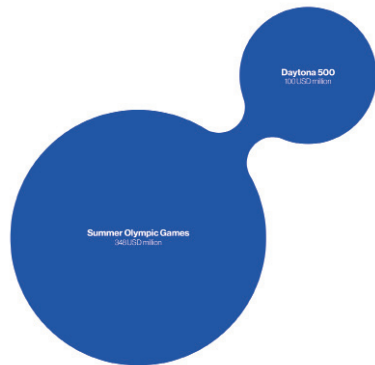
El treball consisteix a dissenyar la identitat del celler, el vi i l'envàs Bag-In-Box de 5l en què es comercialitza, i a adaptar aquest disseny a un envàs promocional de 500 ml per donar a conèixer el producte, així com a altres elements de promoció com ara targetes, cartells i una pàgina web.



Marc Oriol Serra



Rome 1960





**Olympic Matters. Demystifying, revealing and visualizing the Olympic Games**

*Olympic Matters* és un projecte que neix amb el propòsit de comunicar visualment un seguit d'informació relacionada amb el gran esdeveniment mundial que són els Jocs Olímpics.

Aquest fet esportiu té lloc cada quatre anys en una ciutat del món diferent i la seva durada real és d'unues dues setmanes, temps durant el qual aquesta ciutat esdevé la capital mundial no només pel que fa a l'àmbit esportiu, sinó també al social, cultural i mediàtic.

Tanta atenció concentrada en un temps i un espai concret genera una gran quantitat de dades, estadístiques, curiositats i efemèrides que s'han recollit en aquest treball per a ser visualitzades de forma visual i atractiva.

El mitjà utilitzat per comunicar aquesta informació és la infografia, una disciplina gràfica que sintetitza gràficament la informació i aconseguix millorar la comprensió del lector i presentar les dades d'una forma més amena i directa.

# Elisabet Solà Querol





## Tots som Luis

Avui en dia, una gran part de la societat desconeix què és el TEA (Trastorn de l'Espectre Autista) i això dificulta la integració de les persones que el pateixen.

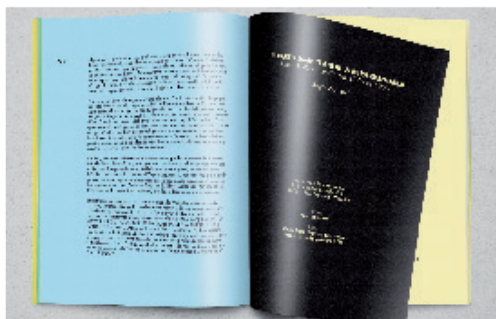
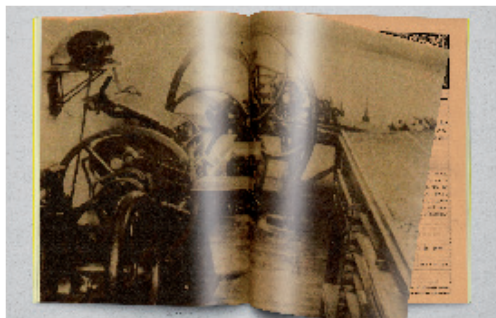
Per això he creat el projecte "Tots som Luis", que consisteix en el disseny d'un llibre i un vídeo que parla sobre un nen de Cabrera de Mar que pateix aquest tipus de trastorn. El trastorn es mostra a través de les il·lustracions dels nens que formen part de la seva vida, amb la finalitat de conscienciar la societat sobre la seva existència i de donar a conèixer algunes de les seves conductes i/o dels estereotips més freqüents.



Per acabar, vull destacar que el projecte té d'un disseny alegre i amè amb l'objectiu de facilitar a tots els públics, sobretot als més petits, la comprensió del trastorn.



# Joan Tejedor Baltasar





**Caràcters. Retrospectiva del cartellisme teatral esparreguerí (1875-1960)**

L'art tipogràfic, o tècnica tipogràfica (compondre amb tipus mòbils), és un fet cultural susceptible de ser entès i estudiat des de molts camps diferents. Per aquest motiu, i aprofitant la llarga tradició i afició teatral del poble d'Esparreguera, s'ha creat la següent mostra que fa dialogar i reflexionar mig centenar de cartells, programes i altres productes gràfics. La majoria combinen

l'enginy dels impressors locals i la creativitat d'una forma molts cops curiosa, elegant i innovadora.

Per aquest motiu fem un recorregut per la història teatral i política d'Esparreguera, en la qual podem observar el perfeccionament de l'ofici a les impremtes i les innovacions que hi van aplicant (tant en format com en tintes, tipografies i acabats).

La selecció inclou els elements més rellevants del cartellisme esparreguerí en una petita mostra en què se n'exposa l'evolució i el pas per diferents etapes. Començant pel primer llibre i document imprès al poble a la impremta particular Font Rosada i acabant amb el cartellisme dels anys seixanta de les impremtes Gràfiques Esparraguera i Impremta Minerva.

## Gausacs. Castellers de Sant Cugat

*Gausacs. Castellers de Sant Cugat* és un projecte d'identitat corporativa que consisteix a dissenyar la imatge i el sistema de comunicació gràfic de la colla castellera de la ciutat de Sant Cugat del Vallès.

Les colles castelleres, per tradició, són grups que es mouen per valors ètics i mitjançant els castells volen transmetre la cultura catalana arreu del món.

El sistema d'identitat actual de la colla de Sant Cugat presenta problemes de comunicació a nivell intern i extern i evidencia una manca de personalitat pròpia.

La identitat ha de ser clara i potent, capaç de transmetre els valors propis de la colla castellera i a més ha de tenir una imatge homogènia i coherent. Resolent els problemes de comunicació els mateixos castellers rebrien correctament la informació interna i es captarien noves incorporacions al grup.









# Anna Villacrosa Cullell

## Pastis-à-porter

Aquest projecte de fi de grau consisteix en la creació del sistema d'identitat i les seves aplicacions d'una empresa fictícia, concretament d'un taller de pastissos artesanals per portar.

*Pastis-à-porter* neix gràcies a l'augment del nombre de persones a les quals agrada seguir una bona alimentació i al creixement de les

intoleràncies alimentàries. Capaç de buscar l'equilibri entre la nutrició i el plaer i amb la intenció de sorprendre el paladar dels seus clients, *Pastis-à-porter* és un taller de pastisseria que ofereix una gran varietat de pastissos elaborats amb productes naturals i ecològics, també per a celíacs i diabètics. Ofereix venda on-line i lliurament a domicili.

La idea és crear dins del sector una marca de referència de la comarca d'Osona. Principalment, la imatge ha d'emetre dinamisme en tots els sentits; ja sigui perquè t'ho porten a casa, perquè s'elaboren pastissos de forma artesana en el menor temps possible o perquè pots fer els tràmits per Internet.







<b><u>Professor:</u></b>	Cèlia Carballo Moreno	82
Artur Muñoz	Lucía de Toro Yáñez	84
	Maria del Mar Jiménez-Pajarero	85
<b><u>Tutors i tribunal:</u></b>	Blanca Muntadas Jaumandreu	86
Tània Costa	Carlos Pamplona	88
Enric Mas	Salomé Quesada	90
Jo Milne	Eva Hilla	92
Claudio Molina		
Artur Muñoz		

# Creació Visual



Cèlia Carballo Moreno

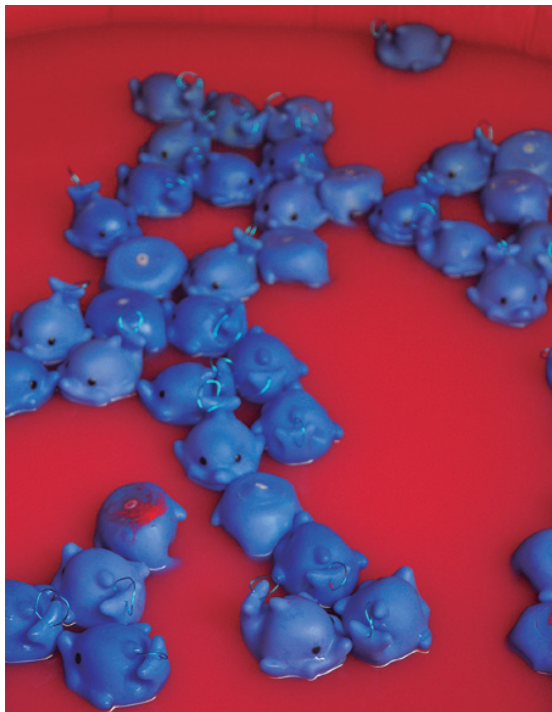
### Històries d'Horror Animal

Històries d'Horror Animal és un projecte que consisteix en la creació d'un espai expositiu que denunciï l'oci dels éssers humans mitjançant l'explotació, la tortura i la matança dels animals, siguin de l'espècie que siguin i tinguin la mida que tinguin.

El maltractament animal sempre ha estat molt arrelat en la cultura de l'oci i el lleure. Els restaurants de menjar ràpid, els espectacles de circ, la caça com a esport, els aquaris i parcs marins... tots són espais de lleure, on

tenim la "diversió" assegurada. No obstant, estan clarament enfocats als animals humans. Els animals no humans hi tenen totes les de perdre, són maltractats i els prenen el més important, la seva llibertat.

L'exposició ens transportarà a un espai semblant a una fira infantil, on les al·lusions al maltractament animal expliquen les diferents obres, amb les quals el públic pot jugar.



## Ceibe

Aquest projecte neix de la recerca d'un tema pel qual lluitar, i en aquest àmbit cal indagar en el món dels Manifestos. Amb la reflexió adquirida el projecte es materialitza finalment en una obra, "Ceibe".

"Ceibe", a través d'un conjunt de peces gràfiques, vol criticar l'estereotip social del neoliberalisme com a sinònim de llibertat. Per això, es juga amb les "veritats" contraposades de l'ideari col·lectiu i s'evidencia la seva incoherència. És a dir, s'intenta comparar un sistema autoritari amb un de capitalista. Es vol despertar la societat per mitjà de la provocació per incitar a la reflexió.

De vegades, rescatar els fantasmes del passat ajuda una societat a recordar que no va aprendre de la seva història.







## Com he volgut dibuixar i no he pogut

I si fos impossible dibuixar? I si s'agafés un llapis i un paper en una situació plenament còmoda i, tot i així, fos impossible dibuixar? Altres preguntes:

Quin dibuix és bo? Aquell que reproduïx la realitat? Aquell que no se surt de la línia? L'art és definit pel consumidor? L'avaluació artística està en mans de l'observador?

Totes aquestes preguntes i més són les que es plantegen en el projecte "Com he volgut dibuixar i no he pogut",

en què l'objectiu que es persegueix és esbrinar els paràmetres de l'art i els coneixements necessaris per poder crear obra sense necessitat de paràmetres externs.

Començant per una investigació personal i passant per la investigació de la història de l'art, es plantegen tota una sèrie de situacions i circumstàncies en què es van desenvolupant preguntes i respostes, comparatives, hipòtesis i teories de camp tan diverses com la història, l'antropologia i la filosofia.

Que cada art té el seu moment i que hi ha una forma objectiva de contemplar les obres des del punt de vista acadèmic són descobriments que es duen a terme en aquest projecte per entendre i demostrar que qualsevol objecte pot ser art sempre que les circumstàncies que l'envolten siguin les idònies.

# Blanca Muntadas Jaumandreu



## Laberint de llum, Florejacs 2015-09-23

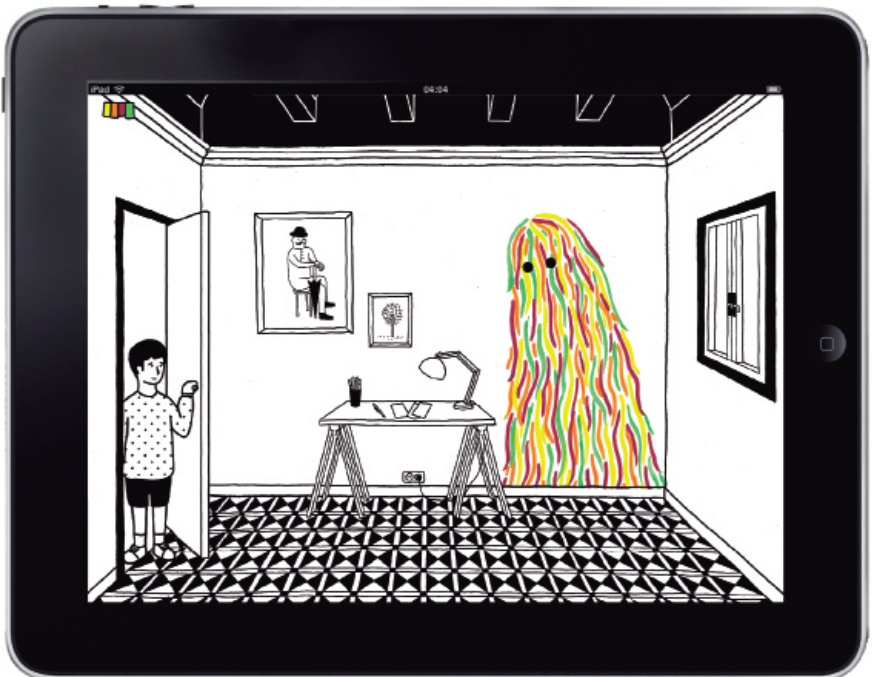
El Laberint de Llum, instal·lat als camps de Florejacs entre el 7 i el 21 d'agost de 2015, ha estat un projecte final de carrera de Blanca Muntadas Jaumandreu, veïna del poble, que ha consistit a reinterpretar

el paisatge de la Segarra amb més de 1.000 làmpades solars que resseguien els marges de pedra seca i transformaven la fisonomia de l'espai en un laberint de llum. Amb les làmpades, que han estat

apadrinades, he volgut reivindicar la tradició històrica de construcció dels marges de pedra seca per conèixer un espai d'una manera diferent de com se'n presenta normalment.



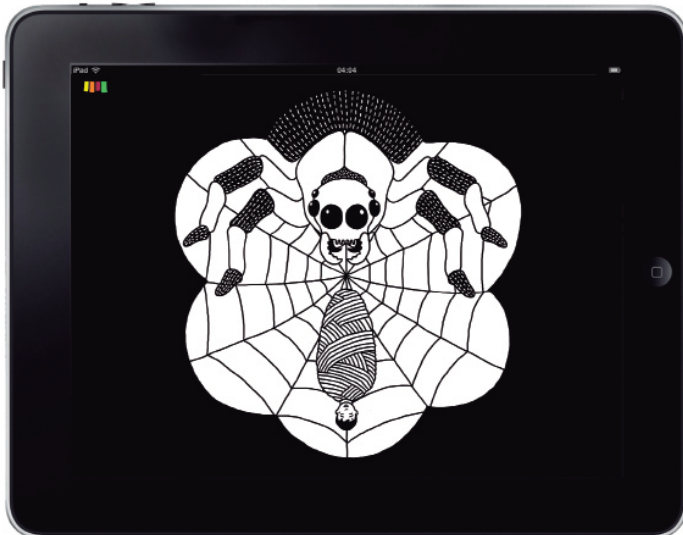
# Carlos Pamplona





### Piñata

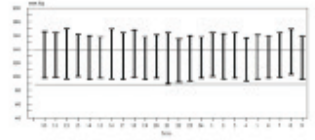
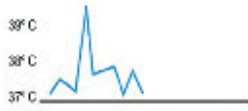
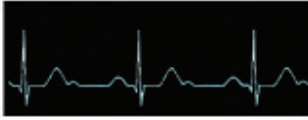
Piñata és un conte infantil il·lustrat dissenyat per a dispositius iPad. No té textos, i el lector descobreix la narració de la història a través de la interacció amb l'aplicació. Per això, el principal objectiu d'aquest treball de final de grau va consistir a traslladar el conte infantil Piñata a l'àmbit digital i interactiu. El conte parla d'un monstre pelut de colors que es diu Piñata que un dia un nen dibuixa a la paret de la seva habitació. El que el nen no sabia era que una estona després de dibuixar el monstre, aquest cobraria vida i s'acabaria convertint en el seu nou company d'habitació. A cada capítol, el lector, igual que el nen del conte, va sabent cada cop més coses de Piñata: de què s'alimenta, què fa a la nit o com es desplaça per l'habitació. Amb aquest projecte duc a terme una investigació del meu procés creatiu en què la memòria mostra i analitza les reflexions i decisions presents durant el procés de treball.



...

!

+ X + : +  
- X - : +



Salomé Quesada

**Khrónos, Kairós, Aión**  
**Intervenció lumínica a EINA**

*“El temps esdevé temps humà, en la mesura en què és articulat de manera narrativa; en canvi el relat és significatiu, en la mesura en què dibuixa els trets de l'experiència temporal.”*

*P. Ricoeur.*

Intervenció en l'espai a través de la qual es representa el temps. Temps entès com a l'antiga Grècia, i el llenguatge triat per fer-lo possible és la llum.

El temps està dividit en tres ritmes diferents, però inseparables: Khrónos, Kairós i Aión. Cadascun d'aquests ritmes pertany tant al següent com al precedent per poder realitzar-se.

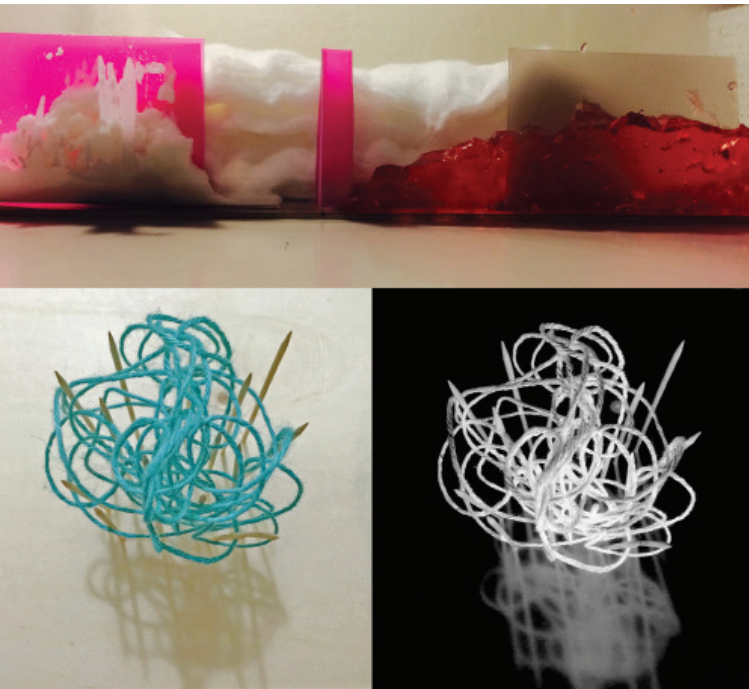
Khrónos: etern néixer i morir, l'espai entre la vida i la mort, seqüencial, cronològic i inevitable.

Aión: èxtasi, accions que són finites i de les quals s'obté resultat.

Kairós: oportunitat, “aquí i ara”, únic, i no es pot preveure ni planificar.

Objectius:

- Crear un sistema de relacions que sigui capaç de mostrar el temps de manera material.
- L'aplicació d'aquest sistema per transformar l'espai.
- Transformar el vestíbul d'EINA per aconseguir canviar la percepció de l'espai.

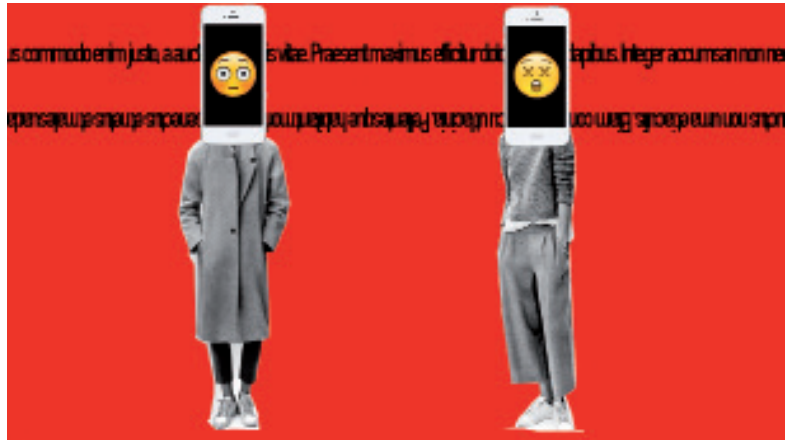


### #democracy

#democracy és un projecte que vol qüestionar els valors, l'ètica i l'estètica, destapar la realitat, riure de la mateixa societat, fer evident l'espectacle. Per mitjà de vídeos molt breus critica, analitza o crea una resposta a la realitat quotidiana.

L'objectiu de #democracy és contribuir a un tipus de cultura alternativa que qüestionï els valors de la societat actual, que replantegi la realitat en què vivim i hi faci reflexionar, i difondre aquesta cultura a un ampli públic.

#democracy crea un món, un espectacle que no deixa de ser un reflex de la realitat, una resposta a la comunicació de masses.





the *Journal of Applied Behavior Analysis* (1974), and the *Journal of Experimental Psychology: Applied* (1975). The *Journal of Applied Behavior Analysis* is the most widely cited journal in the field, with over 1000 citations in 1974. The *Journal of Experimental Psychology: Applied* is the second most widely cited journal, with over 500 citations in 1975.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to a wide range of human and animal problems. The journal is published by the American Psychological Association and is the official journal of the Association for Behavior Analysis.

The *Journal of Experimental Psychology: Applied* is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of experimental psychology to a wide range of human and animal problems. The journal is published by the American Psychological Association and is the official journal of the Society for Experimental Psychology.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* and the *Journal of Experimental Psychology: Applied* are both highly respected journals in the field of behavior analysis. They provide a platform for researchers to share their findings and advance the science of behavior analysis.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to a wide range of human and animal problems. The journal is published by the American Psychological Association and is the official journal of the Association for Behavior Analysis.

The *Journal of Experimental Psychology: Applied* is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of experimental psychology to a wide range of human and animal problems. The journal is published by the American Psychological Association and is the official journal of the Society for Experimental Psychology.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* and the *Journal of Experimental Psychology: Applied* are both highly respected journals in the field of behavior analysis. They provide a platform for researchers to share their findings and advance the science of behavior analysis.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to a wide range of human and animal problems. The journal is published by the American Psychological Association and is the official journal of the Association for Behavior Analysis.

The *Journal of Experimental Psychology: Applied* is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of experimental psychology to a wide range of human and animal problems. The journal is published by the American Psychological Association and is the official journal of the Society for Experimental Psychology.



<b><u>Tribunal:</u></b>	Bernat Amate i López-Sivera	96
Elena Bartomeu	Laura Elizalde Miró	97
Tània Costa	Carlos Sánchez Martos	100
Lluc Massaguer	Francesc Sòria Castellet	102
Oriol Pibernat		
Lluís Nacenta		
Octavi Rofes		
Dolors Soriano		

# Cultura del Disseny

Bernat Amate i López-Sivera



Plantejament  
de revitalització del  
barri de Montbau

El barri més petit i envellit de Barcelona ha quedat aïllat per als veïns, sepultat entre grans complexos que monopolitzen l'espai, la influència dels quals per atraure gent al barri no s'aprofita.

Com a veí, he estat involucrat en diversos projectes al barri, gràcies als quals ha crescut el meu interès per veure com es podia seguir millorant des de la participació ciutadana.

El disseny urbà és el llenguatge de la ciutat i les decisions de disseny poden marcar la diferència entre un espai que funciona en harmonia amb els usos i les necessitats de la ciutadania i un que no ho fa. Els projectes de disseny urbà han de facilitar la socialització i l'apropiació de l'espai per part de les persones.

Una de les vies amb què el disseny pot mostrar quins passos poden seguir els veïns és la dels mètodes participatius i d'innovació social, que permeten revitalitzar l'espai públic i reapropiar-se'n, reforçant el teixit social i millorant la qualitat de vida dels ciutadans.

No obstant això, molts dels projectes existents del que anomenem innovació social es troben en un estat difús de gestació, però tots són embrions de noves maneres de viure i produir.

La majoria d'aquestes iniciatives han estat concebudes i implementades per les mateixes persones, que usen les seves capacitats, tècniques i el seu coneixement directe del problema per trobar una possible solució, de vegades de forma desaprofitada, aplicant els nous desenvolupaments tecnològics.

En aquest camp el disseny pren un paper rellevant en el desenvolupament d'aquestes iniciatives, ja que pot ajudar a concebre i desenvolupar les idees amb els innovadors socials i tecnològics, emprenedors i responsables polítics, per trobar noves oportunitats.

Amb els mètodes participatius, el disseny pot crear un camí efectiu per fomentar i sostenir la resiliència col·lectiva d'una comunitat.

Els dissenyadors poden actuar com a mediadors i catalitzadors del canvi dissenyant i solucionar problemes amb els membres d'una comunitat, creant eines i processos per abastar-ne com més millor. D'aquesta manera poden crear les seves pròpies solucions o treballar-hi activament per aconseguir els canvis desitjats, que és la filosofia que hi ha darrere del disseny participatiu.

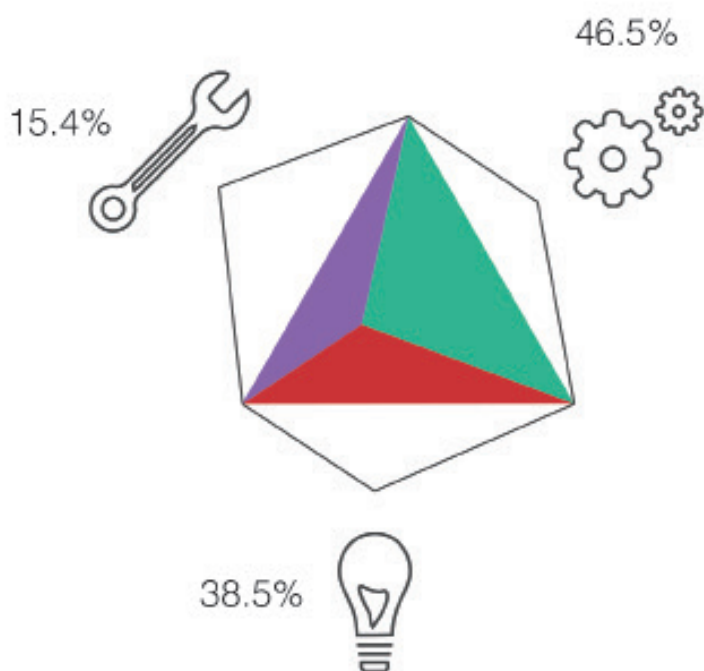


**Estudi i projecte d'intervenció  
en el procés de comunicació  
entre candidat i empresa en  
l'àmbit del disseny**

El treball de grau s'inicia amb la recerca de noves eines que puguin beneficiar el sector laboral. El context en què s'emmarca és la transició del dissenyador graduat cap a la preparació personal per a l'àmbit professional.

Amb aquest plantejament arrenca una investigació enfocada a trobar la clau per millorar la comunicació entre el candidat i l'empresa. La metodologia seguida consisteix a localitzar els punts conflictius del procediment actual per proposar una solució teoricopràctica aplicable a l'actual mitjà. Un dels punts clau del desenvolupament del projecte serà la recerca d'oferta i demanda de les competències socials requerides per les empreses.

El resultat és una eina d'autoavaluació que permet que el dissenyador defineixi quines aptituds i competències ha desenvolupat durant el procés de disseny d'un projecte. Igualment, també és útil perquè l'empresa es pugui beneficiar d'aquesta autovaloració per trobar el seu candidat ideal.



○ Capacidad técnica

○ Capacidad de relación con el entorno  
Capacidad de trabajar en equipo

○ Creatividad e iniciativa  
Motivación / implicación

# Carlos Sánchez Martos





**Sobre la racionalitat i la irracionalitat en el disseny. Diàleg entre l'objecte d'ús i l'objecte simbòlic als anys trenta**

Quan utilitzem la pinça per a gel d'A. Ricard, quan ens asseiem a la cadira Tulip d'E. Saarinen o quan utilitzem un iMac, experimentem alguna cosa que va més enllà de l'estat físic, que va més enllà de la comoditat o la utilitat d'aquests objectes, vivim una experiència que no es basa només en la funcionalitat superficial dels seus dissenys, vivim una experiència estètica i emocional vinculada als mateixos objectes.

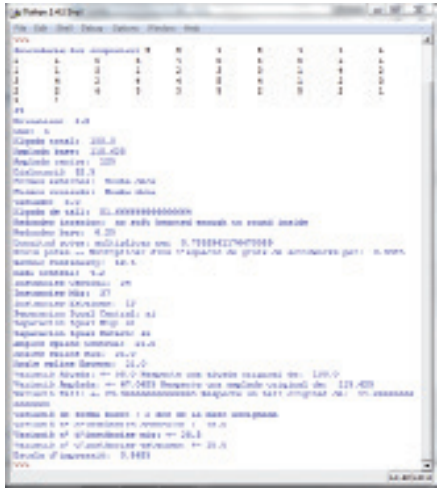
Actualment, en un món que s'interessa cada cop més per allò virtual i intangible del disseny, es dona per fet que els objectes que ens envolten, encara que sembli contradictori, superen l'objectivació i tenen un caràcter interpretable, es carreguen de sentits ocults i obtenen una càrrega simbòlica que transforma la seva visió purament utilitària.

El famós espremedor de P. Stark, una peça que s'ha convertit en un clàssic malgrat la seva dubtosa funcionalitat, és un objecte que té una càrrega estètica i simbòlica que permet que s'entengui més com un objecte de culte que com un estri culinari. L'aranya futurista de metall es converteix en una metàfora escultòrica del tradicional espremedor purament funcional.

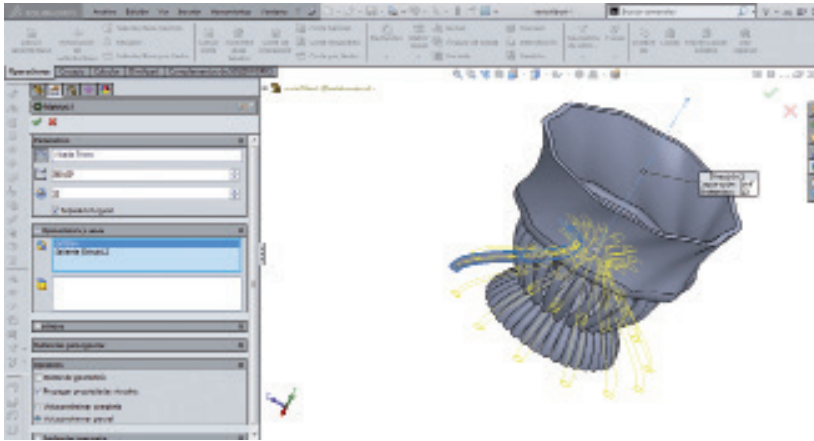
Aquest estatus de l'objecte, però, aquesta visió gairebé filosòfica de l'objecte, aquest culte al producte, no és res que el disseny hagi posseït tradicionalment ni res que posseeixi de manera innata. Aquesta visió de l'objecte és hereva d'una discussió entre dues tipologies aparentment oposades que va tenir lloc durant el primer terç del segle XX, l'enfrontament entre l'objecte purament funcional i l'objecte simbòlic producte del surrealisme.

L'aparició d'aquesta doble visió de l'objecte era la projecció més material d'una discussió filosòfica que oposava dues realitats humanes, dues natures enfrontades, el llop i l'home, la irracionalitat i la racionalitat, híbris i *sophrosyne*. Dues realitats que al món de l'objecte van donar lloc a dues tipologies de disseny en un principi oposades i trobades.

El nou estatus del qual es deriva l'objecte actual, un objecte que és alhora funcional i simbòlic, és producte de l'assimilació de l'aspecte més estètic i emocional de l'objecte surrealista i de la puresa i la recerca absoluta de la utilitat i la funcionalitat de l'objecte racionalista i purista; dues realitats que converteixen el producte de disseny en objecte de culte i que provoquen una experiència estètica en l'usuari.



Francesc Sòria Castellet



### **La personalitat traduïda en objecte: Generació paramètrica del fetitxe personal**

La personalitat és quelcom que tots tenim, que ens diferencia els uns dels altres, i que defineix la nostra manera de veure i entendre el món i la forma com aquest ens afecta. Per tant, és important conèixer la pròpia personalitat, poder-hi interactuar ens permet saber quin dels seus aspectes ens interessa mantenir, reforçar o modificar. Com que és un element intern, només visible a través de conductes i de l'observació i l'inventari d'aquestes, cal fer-ne interpretacions per fer-la comprensible. Aquesta comprensió s'aconsegueix a través de tests de personalitat.

Amb un test derivat dels *Big Five* es vol generar un nivell nou d'interacció amb aquests resultats més enllà de l'explicació narrativa o de la visualització gràfica. Es farà una traducció paramètrica de les respostes per aconseguir que aquestes generin un objecte tridimensional representatiu amb el qual poder interactuar físicament, introduint més elements de comprensió en el coneixement d'un mateix, com ara les tres dimensions, la interacció de l'objecte amb l'espai i el tacte, entre altres possibilitats. Es busca veure si afegir aquesta nova dimensió a la representació de la personalitat és realment efectiu per modificar i/o millorar la comprensió d'un mateix.



**Traducciones  
Translations**

**Laura Fernández  
Moreno**

**Centro de diseño y  
mercado La Asunción**

Este trabajo de final de grado propone un proyecto de colaboración entre profesionales del mismo sector para incentivar la difusión, interacción y emprendimiento en el ámbito del diseño. El proyecto se emplaza en dos antiguas naves industriales del barrio barcelonés del Poblenou, para así incentivar la reutilización del patrimonio arquitectónico –en este caso, de Barcelona– y por las posibilidades para el proyecto que ofrecen en estos momentos iniciativas como la del Poblenou Urban District.

El programa parte de tres puntos clave; la creación de un centro de diseño y un mercado para diseñadores, la rehabilitación y reforma de las naves industriales y el terreno que se adhiere a estas. Todo esto mediante la creación de un sistema modular que a través de la repetición y la extensión a lo largo de todo el recinto unifica las naves y el espacio exterior y marca una clara diferencia entre el continente y el contenido, pero unificando ambos elementos y creando una relación de contrastes con juegos de texturas y transparencias por medio del respeto a la preexistencia y la puesta en valor de la nueva propuesta.

**8**

***La Asunción Design  
Centre and Market***

*This final degree project proposes a collaboration project between professionals from the same sector to incentivise dissemination, interaction and start-up in the field of design. The project is located in two former industrial warehouses in Barcelona's Poblenou district, with a view to incentivising the reuse of the architectural heritage – in this case, Barcelona – and the possibilities for the project which initiatives like Poblenou Urban District currently offer.*

*The programme has three key areas: the creation of a design centre and market for designers, the refurbishment and restoration of the industrial warehouses and the land attached to them. All this is through the creation of a modular system that by being repeated and extended throughout the site joins the warehouses and exterior space together and marks a clear difference between the buildings and the content, with matching textures and transparencies that respect pre-existence and give value to the new proposal.*

**Andrea Girós  
Galino**

***Eximir de estereotipos  
al espacio del tatuaje.  
Identidad de los locales  
comerciales dedicados  
a los tatuajes en Gracia***

Este trabajo se basa en el análisis de los locales de tatuajes existentes en Gracia y en la creación de un local inédito, regido por nuevas raíces que hacen brotar un concepto diferente de espacio dedicado a esta técnica. Los cimientos de este espacio se desarrollan en la parte inicial del trabajo, que concluyen en una propuesta formal. La utilización de campos que van más allá del tatuaje y del propio diseño de interiores ayuda a solidificar un espacio rico en sectores como la filosofía o la cinematografía, generando conocimientos que dan paso a un nuevo ritual para la creación de tatuajes y a un espacio que se rige por este proceso.

A partir del estudio de locales de tatuajes, se analizan y observan los estereotipos que presentan, las convenciones y los factores que influyen en su diseño. El proyecto se basa en generar un cambio radical en estos comercios, un nuevo ritual de experiencia y, al fin y al cabo, una vía de diferenciación que puede ser utilizada por cualquiera de los locales existentes, proporcionando al usuario una experiencia más rica y sensible durante el proceso. Se cuestionan prejuicios, no sin antes nombrarlos y tenerlos presentes, para crear un espacio sin precedentes.

**10**

***Removing Stereotypes  
From Tattoo Parlours.  
Identity Of Commercial  
Tattoo Parlours In  
Barcelona's Gracia  
District***

*This project is based on analysis of existing tattoo parlours in Gracia and the creation of new premises and is governed by fresh ideas that lead to a different concept of space for this technique. The foundation of this space are based on the initial part of the project, culminating in a formal proposal. The use of fields outside the tattoo industry and from interior design help establish a space rich in sectors such as philosophy and cinematography, creating knowledge that leads to a new ritual for the creation of tattoos and a space governed by this process.*

*As well as the survey of tattoo parlours, the stereotypes, conventions and factors that influence their design were analysed and observed. The aim of the project is to make radical changes to these businesses, a new ritual of experience and, ultimately, a way of differentiating them that can be used by any of the existing parlours, giving users a richer experience and raising their awareness during the process. It questions prejudices, not without naming them beforehand and bearing them in mind, to create an unprecedented space.*

**Marta Jurado**  
**Mirete**

Rehabilitación de dos torreonos medievales

En este proyecto de final de grado se lleva a cabo una reinterpretación de la vida en un torreón medieval concibiendo la construcción como un volumen monolítico con una nueva arquitectura interior.

Se aprovecha la ocasión para hacer algo diferente y poco convencional, de tal manera que se concibe el proyecto como un reto y una oportunidad para hacer dos viviendas independientes y poco tradicionales.

El visitante, como dice Zumthor, lleva a cabo un viaje de descubrimientos a lo largo de la arquitectura en el que las sensaciones evocadas no son meramente visuales, son creadas por los materiales, los volúmenes y las texturas, con la conjunción de los cuales se pretende lograr una consonancia.

Entendemos el volumen existente como una caja con oberturas, un conjunto de fachadas que tenemos que respetar y mantener intactas ya que representan lo que nosotros entendemos como la esencia y el carácter del proyecto. Se desarrollan una serie de máximas internas que rigen nuestro movimiento dentro de la arquitectura y con estas pautas se entra, se dialoga y se toman decisiones.

Nos servimos, pues, de la arquitectura y el respeto hacia esta para enlazar el pasado con el futuro y crear un marco atemporal para gozar del simple hecho de estar dentro de la arquitectura. Queremos aportar lo esencial y ofrecer al visitante la posibilidad de perderse y de encontrarse en el espacio.

**12**

Restoration Of Two Mediaeval Fortified Towers

*This final degree project offers a reinterpretation of life in a mediaeval fortified tower by conceiving the construction as a monolithic volume with a new interior architecture.*

*We take the opportunity to do something different and rather unconventional in a way that the project is conceived as a challenge and an opportunity to create two independent and non-traditional homes.*

*The visitor, as Zumthor says, takes a journey of discovery throughout architecture in which the sensations evoked are not merely visual but are created by the materials, the volumes and the textures, the conjunction of which seeks to achieve harmony.*

*We understand the existing volume as a box with openings, a set of façades that we have to respect and keep intact as they represent what we understand as the essence and the character of the project. A series of internal maxims are developed that govern our movement in the architecture and it is with these guidelines that we enter, we dialogue and we take decisions.*

*We use the architecture, then, and the respect for it, to link the past to the future and create a timeless framework in which to enjoy the simple fact of being in architecture. We want to provide the essential and offer the visitor the chance to lose themselves and find themselves in the space.*

**Maria López Vidal**

Escuela de cocina Cercle

A partir de un interés personal por la gastronomía y por el mundo del diseño, hemos llegado a crear este proyecto en el que ambos intereses quedan acoplados de modo armónico y coherente. El proyecto es una propuesta de escuela de cocina con su propio restaurante de degustación.

Partiendo de un local actualmente vacío y sin ningún uso, hemos creado un espacio con dos ramas independientes, pero que pueden interactuar de manera complementaria. Nos referimos al mundo de la gastronomía, en el que la degustación es la clara consecuencia de un aprendizaje preciso y metódico. Las dos ramas que hemos desarrollado identifican estos dos espacios: el educativo y el comercial. Estos espacios se han creado con las mínimas barreras físicas y estéticas posibles y de ese modo se ha hecho posible la unión entre los dos programas.

A través de su diseño se ha logrado un espacio atemporal y con personalidad propia gracias a los materiales, las formas, el mobiliario y la iluminación adecuados.

**14**

Cercle Cookery School

*Starting from the basis of a personal interest in gastronomy and design, we have created this project in which both interests are linked together in a harmonious and coherent way. The project proposes a cookery school with its own tasting restaurant.*

*Using premises that are currently empty and unused, we have created a space with two independent branches but that can interact in a complementary way. We are referring to the world of gastronomy, where tasting is the clear consequence of precise and methodical learning. The two branches that we have developed identify these two spaces: the educational and the commercial. These spaces have been created with the minimum physical and aesthetic barriers possible, so making the union between the two programmes possible.*

*Through the design, we have achieved a timeless space with its own personality thanks to the right materials, shapes, furniture and lighting.*

**Marialuz Ruiz**  
**Espín**

**Comedor y centro de asistencia social en Ciudad Juárez, México**

Como muchos países de Sudamérica, México tiene una fuerte crisis tanto económica como social. Esto obliga a una gran cantidad de personas a buscar alternativas y muchas optan por cruzar la frontera entre México y Estados Unidos. Las leyes de inmigración del Gobierno de Estados Unidos han provocado el regreso voluntario o forzado de miles de personas a México o a sus respectivos países. Las fronteras se encuentran con un problema, ya que la falta de organización y la situación de violencia que se vive en estas ciudades no facilitan el apoyo a la gente deportada. Este proyecto plantea la creación de un comedor y centro de asistencia social para aquellas personas que son deportadas. Se plantea un proyecto social en una nave industrial de Ciudad Juárez que será desalojada, ya que esta frontera es una de las zonas más transitadas. El local ofrecerá dos servicios principales: tendrá una cocina para poder ofrecer dos comidas diarias y un centro de asistencia legal y psicológica. Uno de los retos de diseño de este proyecto es lograr una unión de espacios y dar a la vez solución a los fallos que este espacio tiene para poder cumplir con éxito el programa pensado para este centro.

**15**

***Dining hall and social care centre in Ciudad Juárez, Mexico***

*Like many countries in South America, Mexico is experiencing a severe economic and social crisis. This pushes a lot of people to find alternatives and many choose to cross the border between Mexico and the United States. The immigration laws of the United States government have led to thousands of people having to voluntarily or forcibly return to Mexico or their respective countries. The borders have a problem, as the lack of organisation and the violent situation in these cities do not provide any support to those who have been deported. This project proposes the creation of a dining hall and social care centre for people who have been deported. It proposes a social project in an industrial warehouse that is to become empty in Ciudad Juárez, as this border point is one of the busiest. These premises will offer two main services: there will be a kitchen serving two meals a day and a legal assistance and psychological care centre. One of the design challenges facing this project is to unite the spaces while solving the drawbacks of this space to ensure that the programme created for this centre is carried out successfully.*

**Karolina Pelaczyk**

***La madriguera***

El resultado de esta investigación es una estrategia de actuación para el desarrollo de un espacio pro-creativo basada en el aumento de las capacidades espaciales para conseguir el equilibrio entre los rituales individuales y las experiencias compartidas de los usuarios. El contraste entre el ritual y la experiencia permite establecer el fundamento del proyecto: dos intensidades de actuación –intervención y acondicionamiento. Esta división pone al usuario en situaciones diferentes, primero como espectador, sometiéndose a los estímulos externos provenientes de la intervención arbitraria, y segundo como protagonista, tomando el poder de decisión. La aportación urbanística permite implantar una estructura de organización rígida, gracias a la cual es posible un acondicionamiento adecuado del espacio. Por otro lado cerramientos e iluminación adaptables personalizan el espacio según las necesidades particulares. El conjunto de estos elementos y la intención de diseñar desde la previsión de posibilidades en lugar de definir casos concretos permite organizar el espacio apto para abarcar las cinco fases del proceso creativo.

**16**

***La Madriguera***

*The result of this research is an action strategy to develop a pro-creative space based on increased spatial capacities to achieve harmony between individual rituals and shared user experiences. The contrast between ritual and experience is the basis upon which the project is established: two action intensities – intervention and conditioning. This division places the user in different situations, first as a viewer, experiencing the external stimuli from arbitrary intervention, and second as protagonist, taking decision-making power. The urban contribution allows a rigid organisation structure to be implemented, thanks to which the space can be put into the appropriate conditions. Also, adaptable doors and lighting personalise the space in line with specific needs. All these elements and the intention of designing according to the scheduled possibilities instead of defining specific cases means that the space can be arranged to embrace the five phases of the creative process.*

**Anna Roca Renau**

**18**

**Espacio terapéutico en el Hospital de Mataró, unidad psiquiátrica de adultos agudos**

Este proyecto consiste en rediseñar la unidad psiquiátrica del Hospital de Mataró a partir de un nuevo concepto de sala hospitalaria mediante un sistema de carácter universal, móvil y funcional que aporte flexibilidad al espacio. El papel del diseño de interiores en este proyecto se ha convertido en un proceso de investigación en el campo de las actuales infraestructuras hospitalarias de psiquiatría. El objetivo principal de este proyecto ha sido definir un nuevo espacio multifuncional que resulte eficiente, dinámico, estimulante y cómodo desde el punto de vista del usuario principal, el paciente.

El interés por este ámbito es fruto de la experiencia personal en una visita al Departamento de psiquiatría del Hospital de Sant Pau y del Hospital de Mataró. Después de observar el entorno se puede afirmar que hoy en día los hospitales son lugares científicos, bastante impersonales y fríos que se han alejado del componente humano.

**Therapeutic space at Mataró Hospital, acute adult psychiatric unit**

*The project consists of redesigning the psychiatric unit of Mataró Hospital on the basis of a new concept of hospital ward through a universal, mobile and functional system that brings flexibility to the space. The role of interior design in this project has become a process of research in the field of current psychiatric hospital infrastructures. The main aim of the project has been to define a new multifunctional space that is efficient, dynamic, stimulating and comfortable from the point of view of the main user, the patient.*

*My interest in this area is the result of personal experience of a visit to the Psychiatric Department of Sant Pau Hospital and Mataró Hospital. After observing the environment, it can be said that hospitals nowadays are scientific places that are rather cold and impersonal and that have become removed from the human component.*

Di  
T



seño de  
Producto  
Industrial  
Industrial  
Product  
Design

**Tània Álvarez**  
**Bravo**

**22**

***Grow up. Un nuevo sistema de germinador de brotes***

*Grow up* es un sistema que pretende introducir a los consumidores en el mundo de los brotes germinados. Su envase facilita todo el proceso de obtención de germinados y asegura al usuario que no tiene conocimientos previos del cultivo que, siguiendo las instrucciones, los brotes germinarán en buenas condiciones.

El sistema *Grow up* está dirigido a un público que no dispone de mucho tiempo, por tanto, su envase incluye toda la información necesaria para que no haya que hacer una búsqueda externa: el proceso de germinación, las propiedades y los beneficios de los germinados y una receta para utilizarlos. Pretende ser una cata para que el usuario pueda comprobar si este mundo le convence. No será necesario que haga una gran inversión en productos específicos para la germinación, gracias a su coste reducido.

*Grow up* actúa como elemento de transición hacia un nuevo estilo de vida en el que la alimentación es saludable. Para la mayoría de los habitantes de la ciudad, el estrés está presente en todas las actividades del día a día. Se ha perdido la capacidad de respetar el transcurso natural de las cosas y estas se quieren de manera inmediata. *Grow up* actúa como un elemento de transición hacia este nuevo estilo de vida.

***Grow up. A new bean sprout germinator***

*Grow up* is a system that aims to introduce consumers to the world of bean sprouts. Its packaging makes the whole process of obtaining bean sprouts easy and ensures that users with no prior knowledge of growing them can simply follow the instructions and the bean sprouts will germinate in good conditions.

*The Grow up system is aimed at a public that does not have much time, so its packaging includes all the information needed so that they do not have to do any external research: the germination process, the properties and benefits of bean sprouts and a recipe to use with them.*

*They aim to be a taster so that the user can see if it's for them. They won't need to make a big outlay in specific products for germination thanks to its low cost.*

*Grow up acts as an element of transition to a new lifestyle in which food is healthy. For the majority of people in the city, stress is present in every part of their daily life. We have lost the ability to respect the natural course of things and we want everything right now. Grow up acts as an element of transition to this new lifestyle.*

**Clara Blancafort**  
**i Anglada**

**24**

***Combinable Comestibles***

El proyecto *Comestibles Combinables* es un trabajo de experimentación y análisis de la influencia del diseño en las sensaciones al comer y en su papel en el ámbito de la gastronomía. Esta intención de experimentar se contextualizó en una semicomida típica de nuestra cultura como es el vermú, para analizar, observar y redescubrir este acto social gastronómico y poderlo rediseñar posteriormente.

El punto de partida de mi aportación de diseño en el campo del food design fueron los típicos aperitivos del vermú. Rediseñé su forma, la manera de prepararlos, de servirlos y, sobre todo, la forma de comerlos. El objetivo era conseguir unos platos más adaptables a los gustos de cada persona, ya que, a pesar de partir de unos aperitivos predeterminados para cada bebida, están diseñados para que se puedan combinar, compartir y personalizar.

En último lugar, para experimentar cómo afectaba a los comensales esta modificación de los platos, diseñé un acontecimiento planteado como si se tratara de un bar destinado únicamente a tomar vermús, que solo abría sus puertas los domingos por la mañana. La intención era que un conjunto de invitados tuviera una experiencia diferente al tomar el vermú para captar sus reacciones y la experiencia vivida en este caso. Así, podíamos extraer conclusiones que nos permitieran realizar mejoras y comprobar la viabilidad de la propuesta de diseño en la realidad.

***Combinable Comestibles***

*The Combinable Comestibles project is a work of experimentation and analysis on the influence of design on sensations when eating and its role in the sphere of gastronomy. This intention of experimenting was contextualised in a semi-meal typical of our culture, namely the vermouth, to be able to analyse, observe and rediscover this social gastronomic act to be able to redesign it subsequently.*

*The starting point for my design contribution in the field of food design were the typical vermouth aperitifs. I redesigned the form, the way of cooking them, of serving them and, above all, the way of eating them. The aim is to achieve dishes that are more adaptable to everyone's tastes, as despite being based on predetermined aperitifs for each drink, they are designed so that they can be combined, shared and personalised.*

*First of all, to experiment how this change to the dishes affected the diners, I designed an event set out as though it were a bar solely aimed at doing vermouth, which only opened on Sunday mornings. The intention was for a number of guests to have a different experience when having a vermouth to capture their reactions and the experience they had during this event. This way, we were able to draw conclusions that enabled us to make improvements and see the viability of the proposed design as a reality.*

**Cristina Casabella**

**26**

**Rauxa, rediseño de los tradicionales bolos catalanes**

Los bolos catalanes son un deporte tradicional catalán que cada vez es menos conocido. Se sabe, no obstante, que en muchos lugares de Cataluña se sigue practicando de manera asidua. Lo que Rauxa pretende es recuperar esta tradición haciendo una reinterpretación del juego para acercarlo a la sociedad actual, alejándolo de la estética original, pero siguiendo con el concepto de artesanía.

En Cataluña hay más de 2.000 personas federadas y más de cien clubs compiten a nivel nacional. Por eso el juego debe tener unas normas estrictas en cuanto a peso de los bolos, distancia del tiro, medidas reglamentarias, etc. Se interpretaría, pues, que esta es la parte deportiva del juego.

El juego original consta de seis bolos grandes y tres bolos pequeños, elementos que en conjunto pesan un total de casi 15 kg, ya que son de madera maciza y están torneados por un artesano. Rauxa plantea una simplificación del juego, pues reduce su peso y su forma al mínimo: se propone hacer los bolos de plástico y vacíos por dentro, de modo que se puedan apilar para transportarlos, pero que en el momento de jugar tengan un peso muy similar al original, llenándolos con agua, arena o lo que se tenga al alcance de la mano en el campo de juego.

**Rauxa, redesign of traditional Catalan skittles**

*Catalan skittles is a traditional Catalan sport that is becoming increasingly less well-known. It is known, however, that it is still widely played in many parts of Catalonia. The aim of Rauxa is to recover this tradition by offering a reinterpretation of the game to bring it to modern society, distancing it from the original aesthetic but continuing with the artisan concept.*

*In Catalonia there are more than 2,000 registered players and over a hundred clubs competing nationally. This is why the game has to follow strict rules in terms of the weight of the skittles, throwing distance, regulation sizes, etc. This, then, would be interpreted as the sporting part of the game.*

*The original game consists of six large skittles (bitles) and three small skittles (bitllets), which in all weigh a total of nearly 15 kg as they are made of solid wood and turned by a craftsman. Rauxa offers a simplification of the game by reducing the weight and shape to a minimum, making them out of plastic and empty inside so that they can be stacked for carrying, but when it comes to playing, their weight is similar to the original by filling them with water, sand or whatever is at hand where the game is played.*

**Ester Casademont**

**28**

**Fill The Gaps, cómo el diseño colaborativo contribuye a solucionar los desperfectos de la ciudad**

Barcelona es una ciudad en constante movimiento y evolución. Las transformaciones de las ciudades pueden ser muy rápidas y sutiles y un día te das cuenta de que ya no vives en el mismo sitio que hace un tiempo, ¿o tal vez sí?

El paso del tiempo y el movimiento dejan marcas, dejan cicatrices, aquellas que simulan la gente que vive en las ciudades. Muchas cicatrices tienen su encanto, nos explican historias, pero otras son una molestia para los que vivimos en las ciudades. Muchas veces pasan desapercibidas, como las primeras arrugas que salen en la cara, pero otras son demasiado grandes para ignorarlas.

La ciudad es gris, las marcas del tiempo también; hagamos que cobren protagonismo, demos voz al pavimento.

Paseando por diferentes zonas de mi ciudad, Barcelona, veo más o menos de lo que estoy hablando y desde el inicio del trabajo la vista se agudiza para encontrar desperfectos y buscar posibles soluciones para mejorar de diferentes maneras el aspecto de los espacios públicos, en términos de lo que yo considero mejora. *Fill the gaps* pretende poner pedazos en rincones y fisuras del pavimento de Barcelona, completar el puzzle urbano añadiendo una versión social y coloreada del material de construcción por excelencia: el hormigón.

El proyecto no pretende desafiar el deterioro urbano, sino que más bien quiere poner el acento en desperfectos y ofrecer la oportunidad de reconstruir nuestra ciudad. La iniciativa se infiltra en el pavimento en mal estado de Barcelona en forma de colores.

Este proyecto surge horizontalmente, aprovechando los recursos que ofrece la misma ciudad, los materiales destinados al reciclaje.

El vidrio es un buen aglutinante para el cemento, mejora sus propiedades y nos permite reducir la extracción de materias primas y la cantidad de energía destinada al reciclaje. Pero sobre todo nos permite convertir el proyecto en algo que es de todos.

El vidrio que la comunidad tira se destinará a crear este material que nos permitirá solucionar los desperfectos de nuestra ciudad.

Fill the gaps contradice la seriedad de las construcciones en el paisaje urbano.

El proyecto también tiene como objetivo hacer que aquellos que viven en la ciudad la sientan más cercana de una manera visual y creativa, destacando las posibilidades de una actuación reivindicativa que nos permita diseñar nuestra propia realidad a favor del ciudadano.

*Fill The Gaps, how collaborative design contributes to solving the city's imperfections*

*Barcelona is a city in constant movement and evolution. The transformation of a city can be very quick and subtle, and one fine day you realise that you no longer live in the same place you used to live just a short while ago, or maybe you do?*

*The passage of time and movement leave marks, they leave scars, ones that simulate the people that live there. Many scars have their charm, they tell a story, but others are a nuisance for those of us who experience them. Very often they go unnoticed, like the first wrinkles that appear on your face, others are too big to ignore.*

*The city is grey, the marks of time also: we give them protagonism, we give a voice to the pavement.*

*Walking through different parts of my city, Barcelona, I see more or less what I'm talking about, and since I began this work, my sight has become more acute in finding imperfections and seeking possible solutions to improve the appearance of public spaces in different ways, on terms that I think are an improvement. Fill the gaps aims to put sticking plasters on corners and cracks in the Barcelona pavement, to complete the urban jigsaw with the addition of a social and colourful version of the construction material par excellence: concrete.*

*The project does not seek to challenge urban deterioration, but rather to place the emphasis on imperfections and offer*

*the chance to construct and reconstruct our city. The initiative infiltrates the pavement on poor condition in Barcelona in the form of colours.*

*The project emerges horizontally, using the resources offered by the city itself, materials intended for recycling.*

*Glass is a good binder for cement, it improves its properties and enables us to reduce the extraction of raw materials and the amount of energy used for recycling. But above all, it lets us turn the project into something belonging to everyone.*

*The glass thrown away by the community will be used to create this material that will enable us to solve the imperfections of our city.*

*Fill the gaps contradicts the standardisation of constructions in the urban landscape.*

*The project also aims to make the people who live in the city to feel it more closely in a visual and creative way, emphasising the possibilities of protest action that help us design our own reality in favour of the people of the city.*

**Laura Delpuy**

*Comebag!*

Comebag! es un producto que surge de la inquietud provocada por el hecho de ver que cada vez que echamos un vistazo a nuestro alrededor, la sociedad está inmersa en la tecnología, ya sea en el ámbito laboral o en el doméstico. Esta conexión permanente y continuada, poco a poco, hace mermar a las personas y, a largo plazo, produce ciertas dolencias físicas.

Comebag! es una mochila pensada como pequeño espacio de trabajo portátil que, gracias a su diseño, quiere influir en la posición corporal más correcta para prevenir las dos lesiones más comunes de muñeca a largo plazo.

Las medidas del producto son 28 cm x 38 cm y está distribuido en dos espacios: uno para almacenaje y otro como compartimento para el ordenador. De este modo, en los viajes diarios en transporte público, principalmente en los más largos, consigue aprovechar el tiempo para mejorar tanto como sea posible nuestra posición. Está pensado principalmente para ser utilizado en el ferrocarril, ya que es el transporte público más utilizado diariamente, con un mínimo de 30 minutos de trayecto, aunque también es posible usarlo en cualquier otro transporte como el autobús o el avión.

**30**

*Comebag!*

*Comebag! is a product that has emerged from the concern caused by the fact of seeing how every time we take a look around us, society is ever more immersed in technology, whether it is at work or at home. This permanent and continuous connection is, little by little, diminishing people and, in the long term, causes certain physical aches and pains.*

*Comebag! is a backpack designed as a small portable work space that, thanks to its design, aims to have an influence on the most correct body posture to prevent the two most common long-term wrist injuries.*

*The product measurements are 28 cm x 38 cm and it is divided into two spaces: one for storage and the other as a compartment for a computer. This way, on daily commutes on public transport, primarily on long journeys, it makes the most of the time to improve our posture as much as possible. It is mainly designed for use on trains, as this is the most widely-used public transport every day, with a minimum of 30 minutes a journey, although it can also be used on any other type of transport such as buses and planes.*

**Laura González Jansà**

**32**

Flowpot, interacción de los niños y los padres en el cultivo de alimentos

*Flowpot* es un objeto que pretende mejorar la relación entre padres e hijos mediante el cultivo de alimentos.

El objetivo principal es que los niños pasen más tiempo con sus padres, ya que es una de sus principales demandas.

Mi intención es que mientras los niños disfruten de un buen rato, aprendan a seguir una buena alimentación, que es un factor muy necesario en la sociedad de hoy día, y a cuidar el proceso de cultivo, que les ayudará a tener algo más de responsabilidades.

El público que tengo en cuenta son niños de entre 4 y 8 años. Estos niños siempre estarán acompañados por sus padres, que serán mi público indirecto, ya que el juego no está enfocado a ellos pero también tienen un papel clave en él.

Hablando técnicamente, este objeto consta de tres partes: la tapa, la parte principal, que contiene lo que hay que plantar, y la base. Es un objeto con unas dimensiones estándar, por tanto, los niños lo pueden manejar sin problemas.

Su funcionamiento es el siguiente: se plantan las semillas y, en un plazo de tres semanas, se trasplantan a una maceta para que puedan terminar su proceso de crecimiento y llegar al plato.

Flowpot, interaction between children and parents in growing food

*Flowpot* is an object that aims to improve the relationship between parents and children through growing food.

The main aim is for children to spend more time with their parents, as this is one of their principal demands.

My intention is that while the children are having fun, they learn to follow a good diet, which is a highly necessary factor in today's society, and to take care of the process of growing fruit, which will help them have a little more responsibility.

The public I have in mind are children between 4 and 8 years old. These children will always be accompanied by their parents, who will be my indirect public, as the game is not focused on them but they also play a key role.

Technically speaking, the object consists of three parts: the lid, the main part, which contains what has to be planted, and the base. It is a standard-sized object, so the children can handle it without any problem.

It works as follows: the seeds are planted, and after three weeks, they are transplanted into a flowerpot so that they can complete their growth process and reach the plate.

**Jonatan Martín Morales**

**34**

Moonlight, the legend of the lunatics turned into a vodka collection

*Moonlight* es una marca de vodka con una colección de siete botellas (tres estándar, una premium y tres ultrapremium). Esta colección rinde homenaje a Vilanova i la Geltrú y lo hace a través de un mito propio de la ciudad que explica que sus habitantes intentaron coger la luna reflejada en el mar. Cada producto genera una interacción entre el usuario y la botella para que el consumidor recree la escena del mito. Además, esta colección genera en el consumidor un nivel de elección más elevado, ya que crea una clasificación por materia prima que está diferenciada gráficamente en cada envase. El proyecto consiste en realizar el naming y la identidad de la marca, crear una colección de vodka, diseñar las botellas y etiquetarlas.

Moonlight, the legend of the lunatics turned into a vodka collection

*Moonlight* is a brand of vodka with a collection of seven bottles (three standard, one premium and three ultra-premium). The collection pays tribute to the town of Vilanova i la Geltrú through one of the town's legends that tells how its inhabitants tried to catch the moon reflected in the sea. Each product generates an interaction between the user and the bottle so that the consumer recreates the scene of the legend. In addition, the collection generates a higher level of choice in the consumer as it creates a classification by raw material that is differentiated graphically on each package. The project consists of the naming and identity of the brand, the creation of a vodka collection, and the design of the bottles and their labelling.

**Ruben Sanchez**

**36**

Prótesis Trail Running

El *trail running* ha llamado la atención de dos deportistas amputados de una extremidad inferior, hándicap que lejos de apartarlos de esta disciplina, les ha motivado a empezar esta nueva aventura con una prótesis no adaptada para ello.

Este ha sido el motivo principal para plantear el diseño de una nueva prótesis con las características que requiere el terreno de montaña y sus usuarios. Para afrontar el proyecto se han analizado funcionamientos de otros productos, introduciendo nuevos materiales y sistemas de otros ámbitos, siempre bajo la supervisión de profesionales de la materia.

El resultado final es una propuesta de prótesis centrada en unos puntos clave que la hacen apta para practicar *trail running*, que es la base teórica para crear prototipos y hacer que el diseño evolucione de manera práctica.

Trail Running Prosthesis

*Trail running has caught the attention of lower-limb amputee sportspeople, a handicap which, far from distancing them from this discipline, has motivated them to take up this new adventure with a prosthesis not designed for it.*

*This was the main reason for proposing the design of a new prosthesis with the characteristics required by mountain terrain and its users. Tackling the project involved looking at how other products work, introducing new materials and systems from other areas, always under the supervision of professionals from this field.*

*The end result is a proposed prosthesis based on certain key points that make it suitable for trail running, forming the theory behind the creation of prototypes and ensuring that the design evolves in a practical direction.*

**Oriol Tur**

**38**

Dooper Soundart Experience

*Dooper Soundart Experience* utiliza nociones de tres disciplinas del diseño (interiores, industrial y gráfico) para crear una simbiosis entre la experiencia sensorial y el lanzamiento del producto en el que los visitantes interactúan en la sala expositiva con estímulos sensoriales como la iluminación, la ambientación acústica y las degustaciones gastronómicas.

El objetivo principal del trabajo es sorprender al espectador a través de una experiencia de sonido y arte mientras se anuncia un producto nuevo a la sociedad: *Dooper*, un híbrido entre el mobiliario de diseño y el equipo de sonido Hi-Fi. Otro de los objetivos de la exposición es documentar la experiencia para futuros estudiantes y emprendedores.

*Soundart Experience* es una combinación de los términos *sound* y *art*, que hacen referencia al arte sonoro, una disciplina artística que llega al espectador a través de la música y el arte. La palabra *Experience* destaca la importancia de una experiencia, da vida al producto y crea una filosofía de empresa de la marca *Dooper Audio*.

El resultado ha sido una intervención innovadora en una cueva de jazz con un contenido de metadiseño donde el visitante interactúa con el espacio mientras conoce el producto.

[dooperaudio.com](http://dooperaudio.com)

Dooper Soundart Experience

*Dooper Soundart Experience* uses notions from three design disciplines (interior, industrial and graphic) to create a symbiosis between the sensorial experience and the product launch, in which visitors interact in the exhibition room with sensorial stimuli such as lighting, ambient sound and culinary tastings.

*The principal aim of the work is to surprise the viewer through a sound and art experience while announcing a new product: Dooper, a hybrid between designer furniture and hi-fi sound equipment. Another of the aims of the exhibition is to document the experience for future students and entrepreneurs.*

*Soundart Experience* is a combination of the terms *sound* and *art*, referring to the art of sound, an artistic discipline that reaches the viewer through music and art. The word *Experience* stresses the importance of the experience itself, gives life to the product and creates a company philosophy for the *Dooper Audio* brand.

*The result has been an innovative intervention in a jazz cavern with metadesign content where the visitor interacts with the space while getting to know the product.*

[dooperaudio.com](http://dooperaudio.com)

Diseño  
Gráfico  
Graphic  
Design

**Carme Almenar**  
**Sempere**

La forma visual  
de las matemáticas

La forma visual de las matemáticas quiere aportar una manera nueva de aprender esta materia, diferente de como se ha explicado habitualmente. Son matemáticas basadas en razonamientos lógicos para el hemisferio izquierdo del cerebro. Las personas que tienen más desarrollado el hemisferio derecho que el izquierdo entienden mejor la información perceptiva que la razonada. Así pues, se quiere crear un sistema visual para facilitar la comprensión a este grupo de personas.

La metodología elegida para explicar las matemáticas es la siguiente: mostrar autores no matemáticos que utilizan las matemáticas en su obra y después exponer un teorema matemático relacionado con cada uno de ellos. De ese modo el teorema se entiende conceptualmente y podemos ver cómo lo podríamos aplicar luego en la vida real.

El objetivo de este proyecto es humanizar las matemáticas con un lenguaje y unos ejemplos cercanos a nosotros y dar la misma importancia a la forma que al texto, lograr que el contenido visual y el textual se retroalimenten porque ambas partes contienen información importante.

**42**

The visual form  
of mathematics

*The visual form of mathematics aims to offer a new way of understanding this subject, different from how it is usually explained. It is mathematics based on logical reasoning for the left side of the brain. People who have the right side more developed than the left understand perceptive information better than reasoned information, so the aim is to create a visual system to aid understanding for this group of people.*

*The methodology chosen to explain mathematics is as follows: show non-mathematical authors who use mathematics in their work and then show a mathematical theorem related to each one of them. This way, the theorem is understood conceptually and we can see how we could then use it in real life.*

*The aim of this project is to humanise mathematics with a language and examples belonging to us and to give form the same importance as text, to ensure that the visual and the textual context feed back into each other so that both of them contain important information.*

**Rosa Barceló**  
**Compte**

Milicianas. Vestimenta  
y ciudadanía, 1823

*Milicianas. Vestimenta y ciudadanía, 1823* estudia las partes de la vestimenta que forman el uniforme del cuerpo de milicianas que se creó en la ciudad de Barcelona en 1823. Es una creación que se enmarca en la reinstauración de la constitución de Cádiz de 1812 y un nuevo invento liberal llevado a cabo desde la perspectiva femenina de reivindicación de su igualdad y sus derechos de ciudadanía por la vía del ejercicio de responsabilidades militares.

El vestuario se contextualiza entre las piezas coetáneas de uso civil y los posibles precedentes o referentes de uso militar masculino.

**44**

Women's Militia.  
Clothing and  
Citizenship, 1823

*Women's Militia. Clothing and Citizenship, 1823* studies the parts of the clothing that made up the uniform of the women's militia that was created in Barcelona in 1823. It is a creation framed by the restoration of the Cadiz Constitution of 1812 and a new attempt at liberal revolution carried out from the female perspective of demanding their equality and their citizenship rights through the exercise of military responsibilities.

*The clothing is contextualised amid contemporary items of civilian use and the possible precedents or references of male military usage.*



**Dani Bazaco**

**Retalls**

El gran desperdicio masivo de alimentos se está convirtiendo en uno de los mayores problemas de la sociedad.

*Retalls* es una campaña sobre el consumo responsable de los alimentos que tiene como objetivo cambiar la visión de los desperdicios alimentarios devolviéndoles así su valor nutricional.

El resultado del proyecto se materializa en forma de campaña de comunicación con carteles, recetas en formato postal, elementos promocionales y una aplicación móvil. La campaña estará sujeta a la temporalidad de los alimentos y se difundirá en comercios y mercados para llegar a toda la ciudadanía.

La imagen gráfica propuesta para la campaña será acorde con los valores de la cocina de aprovechamiento: concienciación, reutilización, sostenibilidad y ausencia de artificialismo.

**46**

**Retalls**

*The massive squandering of food is becoming one of the most serious problems of society.*

*Retalls is a campaign about the responsible consumption of food that is aimed at changing the view of food waste and restoring nutritional value to food.*

*The result of the project materialises in the form of a communication campaign with posters, recipes on postcards, promotional elements and a mobile app. The campaign will be subject to the seasonality of food and will be publicised in retailers and markets so that it can reach the public.*

*The proposed graphic image for the campaign will be linked to the values of cooking of good use, awareness, reuse, sustainability and absence of artificial additives.*

**Nikita Bashmakov**  
**Belousov**

**Olga, una tipografía multi-script**

Olga es una tipografía de textos multi-script para los alfabetos cirílico y latino. La tipografía, diseñada de manera simultánea para los dos sistemas de escritura, pretende ser una respuesta al multiculturalismo y al multilingüismo cada vez más presentes en nuestra sociedad.

El propósito principal del proyecto es diseñar una fuente tipográfica que logre la máxima coherencia y armonía entre los dos sistemas de escritura, respetando las convenciones y singularidades de cada uno de ellos.

Por otro lado, se experimentan usos no convencionales de la tipografía relacionados con la transliteración fonética, el aprendizaje lingüístico y el diseño editorial.

**48**

**Olga, a multi-script typography**

*Olga is a multi-script text typography for Cyrillic and Latin alphabets. The aim of the typography, designed simultaneously for the two writing systems, is to provide an answer to the increasingly present multiculturalism and multilingualism in our society.*

*The main purpose of the project is to design a typographical font that achieves maximum coherence and harmony between the two writing systems, respecting the conventions and unique nature of each.*

*Besides this, the typography is also used to experiment with non-conventional purposes associated with phonetic transliteration, language learning and editorial design.*

**Sofía Cartaña**  
**Cesari**

**50**

Feel Wood

Este proyecto de grado tiene por finalidad crear un sistema de identidad para una empresa que fabrica planchas de madera para practicar surf, skate y snow, y su posterior aplicación sobre distintos soportes de comunicación. Un rasgo importante de este proyecto es que los usuarios pueden difundir la identidad de la empresa mediante su participación en los diferentes acontecimientos que esta genera. A lo largo de todo el proceso se verá cómo la identidad de la empresa se plasma en las diferentes aplicaciones a partir de la creación de unos elementos gráficos de identidad para obtener un lenguaje visual y un sistema identitario único para el caso.

Feel Wood

*The aim of this degree project is to create an identity system for a company that manufactures wooden boards for surfing, skateboarding and snowboarding, and its subsequent application on different communication supports. An important trait of the project is for users to be able to publicise the company identity through their participation in the various events that it generates. Throughout the entire process of the project, we will see how the company identity is distilled in the various applications on the basis of the creation of graphic identity elements to obtain a visual language and a unique identity system for the case.*

**Andrea Casas**  
**Marco**

**51**

Come y calla

*Come y calla* es un proyecto editorial que pretende dar a conocer una selección de algunas de las peores blasfemias hoteleras que configuran este gran vacío de nuestra cultura gastronómica. Es decir, una colección de antiguas que te aconsejan adónde no tienes que ir a comer en diferentes ciudades de España a través de una categorización de los establecimientos seleccionados.

Al tratarse de un proyecto participativo, la publicación va acompañada de un blog en el que los comensales pueden publicar sus denuncias.

Hay que decir que se trata de una autoedición que gira alrededor de un tema con una fuerte base conceptual, que se caracteriza por mantener una dirección de arte y una estética de los contenidos completamente diferentes en cada una de las secciones que configuran la publicación.

[behance.net/  
gallery/29882893/](http://behance.net/gallery/29882893/)  
Come-y-calla

Eat up and shut up

*Eat up and shut up* is a publishing project that aims to publicise a selection of some of the worst hotel perpetrations that comprise the great vacuum of our gastronomic culture. In other words, a collection of anti-guides that advise you where not to eat in various cities in Spain through a categorisation of the selected establishments.

As it is a participative project, the publication is accompanied by a blog in which diners can publish their complaints.

We should mention that it is a self-published work that revolves around a subject with a strong conceptual base, which is characterised by keeping a completely different art direction and narrative aesthetic in each of the sections comprising the publication.

[behance.net/  
gallery/29882893/](http://behance.net/gallery/29882893/)  
Come-y-calla

**Pol Pintó**

**52**

A-crecimiento

*A-crecimiento* es un proyecto que pretende generar una reflexión sobre el estilo de vida capitalista-consumista y sus consecuencias ecológicas, sociales y económicas.

El movimiento tiene por objetivo establecer una nueva relación de equilibrio entre el ser humano y la naturaleza, en contra del consumo masivo no necesario, y cuestiona el progreso mal entendido.

Es un trabajo que nace de la disconformidad y la resistencia, que lucha a favor de la insurrección pacífica y en contra de la indiferencia y que quiere difundir de manera masiva la ideología del movimiento a través del diseño gráfico.

El proceso de trabajo se realiza a partir del análisis del movimiento, profundizando en sus bases y seleccionando los aspectos esenciales para plasmarlos luego en el resultado final, que se materializará en una identidad propia aplicada a varios soportes de comunicación.

A-growth

*A-growth* is a project that seeks to generate reflection on the capitalist-consumerist lifestyle and its ecological, social and economic consequences.

*The aim of the movement is to establish a new balanced relationship between humans and nature, against unnecessary mass consumption, and questions badly understood progress.*

*It is a work that has emerged from non-conformity and resistance, which fights for peaceful insurrection and against indifference and that seeks the mass dissemination of the ideology of the movement through graphic design.*

*The work process is done through analysis of the movement, looking in depth at its bases and selecting the essential aspects to distil them afterwards into the final result, which will be materialised in an identity applied to various communication supports.*

**Sol Iñigo Vivó**

**54**

¡Hasta el año que viene, si Dios quiere!, guía de las fiestas de San Juan

Las fiestas de San Juan de Ciutadella de Menorca sufren un proceso de masificación de visitantes que ya ha provocado situaciones de notoria peligrosidad. Ante este hecho, desde el diseño gráfico, surgió la idea de crear una guía que permita al participante entender adecuadamente la fiesta y sus protocolos para poder disfrutarla de una manera segura.

La guía, que hemos titulado ¡Hasta el año que viene, si Dios quiere!, contiene todo tipo de información como apuntes históricos, descripción de los actos y personajes protagonistas, etc., pero lo realmente relevante para lograr nuestros propósitos son los consejos y las normas de comportamiento para todos los actos.

La guía va acompañada de un folleto desplegable que se podrá guardar fácilmente en un bolsillo o en la mochila y que, además de un plano, contiene toda la información de manera esquemática.

: See You Next Year, God Willing!, guide to the Sant Joan festivities

*The Sant Joan festivities in Ciutadella de Menorca witness huge visitor numbers, which has already caused widely-publicised situations of danger. In light of this, using graphic design, the idea emerged to create a guide that allows participants to understand the festivities and its protocols properly to be able to enjoy them safely.*

*The guide, which we have entitled See You Next Year, God Willing!, contains all kinds of information, such as historical notes, a description of the events and leading characters, etc., but what is really relevant to achieve our aims are the tips and rules on behaviour for the various events.*

*The guide is accompanied by a folding leaflet that can easily be kept in a pocket or backpack and that contains, as well as a map, all the information in schematic form.*

**Alex la Salle**  
**Rodríguez**

Lapse

Este es un proyecto de identidad de una comunidad de creativos, *Lapse*, que se dedica a la programación y a la creación de visuales interactivos para espectáculos.

*Lapse* pretende crear un escenario de realidad mixta en el que un individuo interactúa con los elementos virtuales que se proyectan en este mismo espacio. Por eso mencionamos el concepto de realidad mixta, porque intervienen elementos reales (el individuo) y elementos virtuales (las proyecciones).

Pensado para diferentes tipologías de espectáculos audiovisuales, el artista puede modelar su entorno y generar la interfaz visual a partir de unas premisas codificadas previamente gracias a diferentes métodos de captación del movimiento.

El desafío del proyecto es crear unos elementos visuales de identidad para obtener un lenguaje, un sistema declinable, que posteriormente se pueda revestir según el tema de la obra artística.

**56**

Lapse

*This is an identity project of a community of creatives, Lapse, which works in scheduling and creating interactive visuals for shows.*

*Lapse aims to create a mixed-reality scenario where an individual interacts with the virtual elements that are projected in the same space. It is for this reason that we mention the concept of mixed reality, as real elements (the individual) and virtual elements (the projections) take part.*

*Designed for different types of audiovisual spectacle, the artist can model their environment and generate the visual interface on the basis of previously coded premises thanks to different movement capture methods.*

*The challenge of the project is the creation of visual identity elements to obtain a language, a declinable system, that can subsequently be redressed according to the subject area of the artistic work.*

**Maria Pla Mestras**

Al carrer

*Al carrer* es un proyecto social que responde al reto de generar puestos de trabajo para los sin techo. Consiste en diseñar una publicación mensual monográfica sobre las calles de Barcelona.

El valor añadido del proyecto radica en su formato, que lo diferencia de otras publicaciones sociales, y en la manera de generar los contenidos en torno a una misma temática, enlazando los elementos visuales y narrativos.

La colección se genera por la colaboración de un artista visual y uno narrativo distinto, según convenga para cada pieza.

El póster se venderá doblado, en la vía pública donde se encuentre un sin techo, que obtendrá el 50% de beneficio por cada ejemplar vendido.

**58**

Al carrer

*Al carrer* is a social project that meets the challenge of creating jobs for the homeless. It consists of designing a monthly monographic publication on this subject: the streets of Barcelona.

*The added value of the project is highlighted in the format, which is differentiated from other social publications, the way of generating content around the same subject, linking the visual and narrative elements.*

*The collection is generated thanks to the collaboration of a different visual artist and narrative artist as appropriate for each piece.*

*A homeless person, who will receive 50% of the profit from the sale of each copy, will sell the folded poster on the street.*

**Raimon Mercadé**  
**Boleda**

Forwart

*Forwart* es una plataforma de comunicación que pretende dar apoyo gráfico a los artistas emergentes. Esta propone un sistema visual que se declina en cada caso de manera única y conserva la identidad del artista.

La plataforma funciona como sello de calidad que actúa como nexo de conexión entre los artistas y sus posibles inversores, mecenas o las salas de exposiciones. No solo ayudará a los estudiantes a hacerse un lugar en el mundo del arte contemporáneo, sino que también potenciará la expectación en este sector y lo hará mucho más atractivo.

El proyecto incluye tres publicaciones editoriales que los artistas pueden utilizar como *book* personal en el que figurará el proyecto en el que han estado trabajando. Las tres publicaciones tienen rasgos en común reconocibles del sistema y, por otra parte, se diferencian totalmente gracias a la identidad de cada una.

**60**

Forwart

*Forwart is a communication platform that aims to provide graphic support for emerging artists. It proposes a visual system that opens out uniquely in each case and conserves the identity of the artist.*

*The platform works as a seal of quality that acts as a link between artists and their possible investors, patrons or exhibition rooms. It will not only help students carve out a place for themselves in the contemporary art world, but it will also create expectation in this sector and make it much more attractive.*

*The project comprises three publications that artists can use as a lookbook showing the project they have been working on. The three publications have common recognisable traits of the system and are completely different thanks to each one's identity.*

**Edgar Mestre**

Game of Dots

*Game Of Dots* es una serie de juegos inclusivos, proyectados teniendo en cuenta las limitaciones y las habilidades propias de los invidentes. Son juegos de base geográfica, para mejorar los conocimientos en este aspecto. No obstante, al ser juegos de preguntas el usuario puede descubrir elementos propios de la cultura de un país en concreto o profundizar en dicha cultura.

Se trata de una herramienta de socialización que permite generar nuevos vínculos de interrelación personal porque es capaz de generar los espacios necesarios donde los invidentes pueden jugar entre ellos, o también con cualquier persona que no tenga esta restricción a nivel visual.

Junto con el juego, se proyecta *Games To Blend*, una supuesta fundación que se dedicaría a la investigación y a su diseño.

Para esta fundación se crean los elementos necesarios para que pueda comunicar todo lo que lleva a cabo, tanto en el ámbito digital como en el analógico, teniendo en cuenta en todo momento la dualidad comunicativa entre aquellos usuarios que son invidentes y aquellos que no lo son.

**62**

Game of Dots

*Game Of Dots is a series of inclusive games, planned taking into account the limitations and skills of the blind. They are geographically-based games to improve knowledge in this aspect. However, as they are question-and-answer games, this allows the user to discover elements of a specific country's culture or to take a closer look at this.*

*It is a socialisation tool that enables the generation of new personal interrelationships as it is able to generate the necessary spaces in which blind people can play with each other or also with anyone who is not visually-impaired.*

*Together with the game, Games To Blend is planned, a charity that would be devoted to research and design.*

*All the necessary elements are created for this charity to communicate everything it does, in both the digital and the analogue sphere, at all times taking into account the communicative duality between users who are blind and those who are not.*

**Berta Mir Vilellas**

64

**El atlas infográfico sobre la evolución humana**

¿Por qué evolucionamos?  
¿Por qué hemos estado en constante cambio y nos hemos ido desplazando por todo el planeta durante millones de años?

La teoría de la evolución de la especie humana ha sido para algunos un tabú en la historia de la humanidad porque no ha sabido explicar bien la realidad o porque la ha tergiversado a causa de factores muy variados como los sociales o los religiosos.

Los objetivos de este trabajo serán recopilar la cronología histórica de la selección natural geográfica de la especie humana; determinar la influencia de los diferentes factores climáticos y ver cómo empezaron a desarrollarse las primeras sociedades y cómo lograron adaptarse a un nuevo medio y, más adelante, evolucionar y conseguir avances en aspectos que hoy en día son tan básicos y fundamentales como la agricultura, la alimentación, las herramientas y el uso de los materiales. El trabajo quiere plasmar de una manera infográfica la evolución del ser humano a lo largo de su existencia y desde su origen.

***The infographic atlas on human evolution***

*Why do we evolve?*

*Why have we undergone constant change and moved all over the planet for millions of years?*

*The theory of the evolution of the human species has been taboo for some in the history of humanity because we have been unable to explain well enough, or even well, because reality has been distorted due to very varied factors such as social or religious ones.*

*The aims of this work will be to collate the historical chronology of the natural geographical selection of the human species; determine the influence of the different climate factors and see how the first societies began to develop and how they were able to change to a new environment and, later, evolve and achieve advances in such basic and fundamental aspects today as agriculture, food, tools and the use of materials. The work seeks to offer a graphic distillation of the evolution of human beings throughout their existence and since their origins.*

**Marina Samper Sagués**

66

**Canvi, la casa del vino en Corea del Sur**

Canvi, en pocas palabras, es un espacio de degustación de vinos y tapas donde la simbiosis entre culturas, concretamente entre la catalana y la surcoreana, es el concepto principal alrededor del cual gira todo el proyecto.

Esta idea nace de una inquietud personal sobre la fusión entre culturas en dos espacios de restauración. Casi de manera unánime, en lugar de combinarse, una predomina sobre la otra. Eso se puede deber a que la fusión no se ha intentado con anterioridad o a que no es posible llevarla a cabo. A partir de ahí surge una hipótesis: ¿se pueden fusionar dos identidades de manera equitativa? ¿O esta función está relacionada con la percepción personal del usuario y, por tanto, nunca se apreciará en su totalidad?

La solución que este diseño propone para lograr la simbiosis, tanto en la formalización como en la atmósfera final, es elegir los aspectos más característicos de cada cultura y combinarlos de manera que en algunas características se mantenga su propia identidad y en otros generen una nueva visión de las dos.

***Canvi, the house of wine in South Korea***

*Canvi, briefly, is a wine and tapas-tasting venue where the symbiosis between cultures, specifically Catalan and South Korean, is the main concept around which the project is based.*

*This idea came from a personal concern regarding the fusion between cultures in restaurants. Almost always, instead of merging, one dominates the other. This is due to the fact that no attempts have been made to create a fusion beforehand or it is not possible. This formed the basis for a hypothesis: can two identities be merged equally? Or is it to do with the personal perception of the users and, therefore, can never be fully appreciated?*

*The solution proposed by this design is to reach a symbiosis for both the formalisation and final ambience, to select the most characteristic aspects of each culture and combine them so that in some ways they maintain their own identity and in others they create a new vision of the two.*

**Alex Muñoz**  
**Papaseit**

Mas Pardal

*Mas Pardal* es un proyecto de diseño de identidad y packaging que tiene como finalidad crear una línea de vinos comercializados con un sistema de envasado distinto del tradicional, el BIB (*Bag-In-Box*).

Este sistema de envasado tiene una serie de ventajas y de inconvenientes. El objetivo del proyecto es transmitir estas ventajas (ecológicas, económicas, etc.) incorporándolas en el mismo diseño del envase para intentar así desprenderse de los inconvenientes que el consumidor puede asociar al sistema, ya que es poco conocido y a menudo se relaciona con un producto de mala calidad.

El trabajo consiste en diseñar la identidad de la bodega, el vino y el envase *Bag-In-Box* de 5 l en el que se comercializa, y en adaptar este diseño a un envase promocional de 500 ml para dar a conocer el producto, así como otros elementos de promoción como tarjetas, carteles y una página web.

**68**

Mas Pardal

*Mas Pardal* is an identity and packaging design project aimed at creating a range of wines sold using a different packaging system from the traditional one, BIB (*Bag-In-Box*).

*This packaging system has a series of advantages and drawbacks. The aim of the project is to convey these advantages (ecological, economic, etc.) by incorporating them into the design of the packaging to try to get rid of the drawbacks that the consumer may associate with the system, as it is not widely known and is often related to a poor-quality product.*

*The work consists of designing the identity of the winery, the wine and the five-litre Bag-In-Box packaging in which it is sold, and of adapting this design to a 500 ml promotional package to publicise the product, as well as other promotional elements, such as cards, posters and a website.*

**Marc Oriol Serra**

**70**

Olympic matters.  
Demystifying,  
revealing and visualizing  
the Olympic Games

*Olympic matters* es un proyecto que nace con el propósito de comunicar visualmente una serie de información relacionada con el gran acontecimiento mundial que son los Juegos Olímpicos.

Este hecho tiene lugar cada cuatro años en una ciudad distinta del mundo y su duración real es de unas dos semanas, tiempo durante el cual esta ciudad se convierte en la capital mundial no solo en el ámbito deportivo, sino también en el social, cultural y mediático.

Tanta atención concentrada en un tiempo y un espacio concretos genera una gran cantidad de datos, estadísticas, curiosidades y efemérides que se han recopilado en este trabajo para ser visualizados de manera visual y atractiva.

El medio utilizado para comunicar esta información es la infografía, una disciplina gráfica que sintetiza gráficamente la información y logra mejorar la comprensión del lector y presentar los datos de un modo más ameno y directo.

Olympic matters.  
Demystifying, revealing  
and visualizing the  
Olympic Games

*Olympic matters* is a project created with the aim of visually communicating a series of information related to the huge world event of the Olympic Games.

*This sporting event takes place every four years in a different city in the world and its real duration is around two weeks, during which time the city becomes the world capital not just in terms of sports but also in social, cultural and media terms.*

*So much attention focused on a specific time and space creates a huge amount of data, statistics, curiosities and events, which have been gathered in this work to be viewed in a visual and attractive way.*

*The medium used to communicate this information is infography, a graphic discipline that summarises information graphically and improves readers' understanding and presents data in a more user-friendly and direct way.*

**Elisabet Solà**  
**Querol**

**72**

Todos somos Luis

Hoy en día, una gran parte de la sociedad desconoce qué es el TEA (Trastorno del Espectro Autista) y eso dificulta la integración de las personas que lo padecen.

Por eso he creado el proyecto “Todos somos Luis”, que consiste en el diseño de un libro y un vídeo (<https://vimeo.com/130840371>) que habla sobre un niño de Cabrera de Mar que padece este tipo de trastorno. El trastorno se muestra a través de las ilustraciones de los niños que forman parte de su vida, con la finalidad de concienciar a la sociedad sobre su existencia y de dar a conocer algunas de sus conductas y/o de los estereotipos más frecuentes.

Para terminar, quiero destacar que el proyecto tiene un diseño alegre y ameno con el objetivo de facilitar a todos los públicos, sobre todo a los más pequeños, la comprensión del trastorno.

We are Luis

*A large part of today's society does not know about ASD (Autism Spectrum Disorders), which makes the integration of people affected by it difficult.*

*This is why I have created the “We are Luis” project, which comprises the design of a book and a video (<https://vimeo.com/130840371>) that tells the story of a boy from Cabrera de Mar who suffers from this disorder. The disorder is explained through illustrations by the children who form part of his life with a view to raising awareness among society of its existence and to discussing the behaviour associated with the disorder and/or the most common stereotypes.*

*Finally, I would like to stress that the project has a cheerful, user-friendly design so that everyone who reads it, mainly young children, can understand the disorder.*

**Joan Tejedor**  
**Baltasar**

**74**

Caracteres  
Retrospectiva  
del cartelismo teatral  
esparreguerino  
(1875-1960)

El arte tipográfico, o técnica tipográfica (componer con tipos móviles), es un hecho cultural susceptible de ser entendido y estudiado desde muchos campos diferentes. Por dicho motivo, y aprovechando la larga tradición teatral del pueblo de Esparreguera, se ha creado la siguiente muestra que hace dialogar y reflexionar a medio centenar de carteles, programas y otros productos gráficos. La mayoría combinan el ingenio de los impresores locales y la creatividad de una forma muchas veces curiosa, elegante e innovadora.

Por eso hacemos un recorrido por la historia teatral y política de Esparreguera, en la que podemos observar el perfeccionamiento del oficio en las imprentas y las innovaciones que van aplicando (tanto en formato como en tintas, tipografías y acabados).

La selección incluye los elementos más destacados del cartelismo esparreguerino en una pequeña muestra en la que se expone su evolución y el paso por diferentes etapas, empezando por el primer libro y documento impreso en el pueblo en la imprenta particular Font Rosada y terminando con el cartelismo de los años sesenta de las imprentas Gràfiques Esparreguera e Impremta Minerva.

Characters  
Retrospective of theatre  
posters in Esparreguera  
(1875-1960)

*Typographic art, or typographic technique (composition using moveable type), is a cultural fact that can be understood and studied from many different fields. This is why, using the long tradition of and interest in the theatre in Esparreguera, I have created the following sample which discusses and reflects on about a hundred posters, programmes and other graphic products. The majority combine the ingenuity of local printers and the creativity of a very often curious, elegant and innovative form.*

*For this reason, we take a journey through the theatrical and political history of Esparreguera to see how the skills involved in printing and the innovations applied to it (in the form of ink, types and finishes) have been perfected.*

*The selection includes the most relevant aspects of posters in Esparreguera with a small exhibition that shows the evolution and the development through the various stages. It begins with the first book and document printed in the town by the Font Rosada printers and ends with the posters from the 1960s created by Gràfiques Esparreguera and Impremta Minerva.*



**Berta Tubau Pires**

**76**

*Gausacs. Castellars de Sant Cugat*

*Gausacs. Castellars de Sant Cugat* es un proyecto de identidad corporativa que consiste en diseñar la imagen y el sistema de comunicación gráfico de la colla castellera de la ciudad de Sant Cugat del Vallès.

Las colles castelleres, por tradición, son grupos que se mueven por valores éticos y mediante los castells quieren transmitir la cultura catalana por todo el mundo.

El sistema de identidad actual de la colla de Sant Cugat presenta problemas de comunicación a nivel interno y externo y pone de manifiesto una falta de personalidad propia.

La identidad debe ser clara y potente, capaz de transmitir los valores propios de la colla castellera y además debe tener una imagen homogénea y coherente. Resolviendo los problemas de comunicación los mismos castellers recibirían correctamente la información interna y se captarían nuevas incorporaciones al grupo.

*Gausacs. Castellars de Sant Cugat*

*Gausacs. Castellars de Sant Cugat* is a corporate identity project which consists of designing the image and graphic communication system of the human tower group (colla castellera) of Sant Cugat del Vallès.

*Human tower groups are traditionally motivated by ethical values and they seek to promote Catalan culture around the world through these human tower formations.*

*The current identity system of the Sant Cugat human tower group has internal and external communication problems and it definitely needs its own personality.*

*The identity must be clear and powerful, able to convey the values of the human tower group, and it must also present a homogeneous and coherent image. By solving the communication problems, the human tower group would receive internal information correctly and new members to join the group would be secured.*

**Anna Villacrosa Cullell**

**78**

*Pastel-à-porter*

El proyecto de final de grado consiste en crear el sistema de identidad y las aplicaciones relacionadas de una empresa ficticia, concretamente de un taller de pasteles artesanos para llevar.

*Pastel-À-Porter* nace gracias al aumento del número de personas a las que les gusta seguir una buena alimentación y al crecimiento de las intolerancias alimentarias. Capaz de buscar el equilibrio entre la nutrición y el placer y con la intención de sorprender al paladar de sus clientes, *Pastel-À-Porter* es un taller de pastelería que ofrece una gran variedad de pasteles elaborados con productos naturales y ecológicos, también para celíacos y diabéticos. Ofrece venta on-line y entrega a domicilio.

La idea es crear dentro del sector una marca de referencia de la comarca de Osona. Principalmente, la imagen debe emitir dinamismo en todos los sentidos, ya sea porque te lo llevan a casa, porque se elaboran pasteles de manera artesanal en el menor tiempo posible o porque puedes hacer los trámites por Internet.

*Pastel-à-porter*

*This final degree project comprises the creation of the identity system and its applications to a fictional company, specifically a take-away artisan cakes and pastries workshop.*

*Pastel-À-Porter was created due to the rise in the number of people wanting to follow a healthy diet and the increased rates of food intolerances. With its ability to create a balance between nutrition and pleasure and the desire to delight the palates of its customers, Pastel-À-Porter is a cakes and pastries workshop that offers a wide range of sweet delicacies made from natural and organic products, also suitable for coeliacs and diabetics. It sells online and has a home-delivery service.*

*The idea is to create a benchmark brand within this sector for Osona county. Primarily, the image has to convey an overall dynamism; whether because it is a take-away service, because these artisan cakes and pastries are produced as quickly as possible or because customers can buy them on the Internet.*

Creación  
Visual  
Visual  
Creation

**Cèlia Carballo**  
**Moreno**

**Historias de Horror**  
**Animal**

Historias de Horror Animal es un proyecto que consiste en crear un espacio expositivo que denuncie el ocio de los seres humanos mediante la explotación, la tortura y la matanza de los animales, sean de la especie que sean y tengan el tamaño que tengan.

El maltrato animal siempre ha estado muy arraigado en la cultura del ocio. Los restaurantes de comida rápida, los espectáculos de circo, la caza como deporte, los acuarios y parques marinos... todos son espacios de ocio, donde tenemos la “diversión” asegurada. No obstante, están claramente enfocados a los animales humanos. Los animales no humanos salen perdiendo, son maltratados y les quitan lo más importante, su libertad.

La exposición nos transportará a un espacio parecido a una feria infantil, donde las alusiones al maltrato animal explican las distintas obras, con las que el público puede jugar.

[vimeo.com/138468381](https://vimeo.com/138468381)

**82**

**Animal Horror Stories**

*Animal Horror Stories is a project that consists of the creation of an exhibition space that denounces human entertainment that uses the exploitation, torture and killing of animals, of whatever species and of whatever size.*

*The mistreatment of animals has always been very much rooted in the culture of entertainment and leisure. Fast-food restaurants, circus shows, hunting as a sport, aquariums and marine parks... are all leisure spaces where our “fun” is assured. However, they are clearly focused on human animals. Non-human animals have everything to lose, they are mistreated and what is most important to them is taken away, their freedom.*

*The exhibition will take us to a space resembling a children’s funfair, where allusions to mistreatment of animals explain the different works, with which the public can play.*

[vimeo.com/138468381](https://vimeo.com/138468381)

**Lucía de Toro**  
**Yáñez**

**Ceibe**

Este proyecto nace a partir de la búsqueda de un tema por el que luchar, siendoy en ese ámbito es necesario indagar en el mundo de los Mmanifiestos. Con la reflexión adquirida el proyecto se materializa finalmente en una obra, *Ceibe*.

*Ceibe* pretende, a través de un conjunto de piezas gráficas, criticar el estereotipo social del neoliberalismo como sinónimo de libertad. Para ello, se juega con las “verdades” contrapuestas del ideario colectivo, evidenciando su incoherencia. Es decir, se intenta comparar un sistema autoritario con uno capitalista. Se quiere despertar a la sociedad mediante la provocación para incitar a la reflexión.

A veces, rescatar los fantasmas del pasado ayuda a recordar a una sociedad que no aprendió de su historia.

**84**

**Ceibe**

*This project is based on looking for something to fight for and, given that, an investigation of demonstrations is required. After considering this, the project finally developed into a work entitled *Ceibe*.*

*In a series of graphic pieces, the aim of *Ceibe* is to criticise the social stereotype of neoliberalism as a synonym for freedom. To achieve this, I have played with the opposing “truths” of the collective ideology to reveal its incoherence. In other words, to try and compare an authoritarian system with a capitalist system. The aim is to shake society awake through provocation to bring about reflection.*

*Sometimes, rescuing the ghosts of the past helps remind society that it has not learnt from its history.*

**Maria del Mar**  
**Jiménez-Pajáero**

**85**

**Cómo he querido dibujar y no he podido**

¿Y si fuera imposible dibujar? ¿Y si cogiera un lápiz y un papel en una situación plenamente cómoda y, aun así, fuera imposible dibujar? Otras preguntas:

¿Qué dibujo es bueno? ¿El que reproduce la realidad? ¿El que no se sale de la línea? ¿El arte es definido por el consumidor? ¿La evaluación artística está en manos del observador?

Todas estas preguntas y más son las que se plantean en el proyecto “Cómo he querido dibujar y no he podido”, en el que el objetivo perseguido es averiguar los parámetros del arte y los conocimientos necesarios para poder crear obra sin necesidad de parámetros externos.

Empezando por una investigación personal y pasando por la investigación de la historia del arte, se plantean toda una serie de situaciones y circunstancias en las que se van desarrollando preguntas y respuestas, comparativas, hipótesis y teorías de campo tan distintas como la historia, la antropología y la filosofía.

Que cada arte tiene su momento y que hay una forma objetiva de contemplar las obras desde el punto de vista académico son descubrimientos que se llevan a cabo en este proyecto para entender y demostrar que cualquier objeto puede ser arte siempre que las circunstancias que lo rodean sean las idóneas.

**How I wanted to draw and I couldn't**

*What if it were impossible to draw? And if you pick up pencil and paper in a completely comfortable situation and, even with that, it was impossible to draw? Other questions:*

*What is a good drawing? One that reproduces reality? One that doesn't go outside the lines? Is art defined by the consumer? Is artistic evaluation in the hands of the observer?*

*All of these questions and more are the ones posed in the project “How I wanted to draw and I couldn't”, where the aim sought is to discover the parameters of art and the knowledge needed to be able to create work without the need for external parameters.*

*Starting with personal research and going through research in art history, a series of situations and circumstances is proposed where questions and answers, comparisons, hypotheses and theories are developed in such diverse fields as history, anthropology and philosophy.*

*That all art has its moment and that there is an objective way of viewing works from an academic point of view are discoveries that are carried out in this project to understand and show that any object can be art providing the circumstances surrounding it are ideal.*

**Blanca Muntadas**  
**Jaumandreu**

**86**

**Laberinto De Luz,**  
**Florejacs 2015-09-23**

El Laberinto de Luz, instalado en los campos de Florejacs entre el 7 y el 21 de agosto de 2015, ha sido un proyecto final de carrera de Blanca Muntadas Jaumandreu, vecina del pueblo, que ha consistido en reinterpretar el paisaje de la Segarra con más de 1.000 lámparas solares que reseguían los márgenes de piedra seca y transformaban la fisionomía del espacio en un laberinto de luz. Con las lámparas, que han sido apadrinadas, he querido reivindicar la tradición histórica de construcción de los márgenes de piedra seca para conocer un espacio de una manera diferente de como se nos presenta normalmente.

[behance.net/  
gallery/29345381/  
Laberint-de-Llum-  
Florejacs-2015](http://behance.net/gallery/29345381/Laberint-de-Llum-Florejacs-2015)

**Labyrinth Of Light,**  
**Florejacs 2015-09-23**

*The Labyrinth of Light, installed in the fields of Florejacs between 7 and 21 August 2015, was a final degree project by Blanca Muntadas Jaumandreu, resident of the village, which consisted of reinterpreting the landscape of La Segarra with over 1,000 solar lights that followed the dry stone edges and transformed the physiognomy of the space into a labyrinth of light. With the lights, which were sponsored, I wanted to call on the historic tradition of building dry stone edges to discover a space in a different way from how we normally see it.*

[behance.net/  
gallery/29345381/  
Laberint-de-Llum-  
Florejacs-2015](http://behance.net/gallery/29345381/Laberint-de-Llum-Florejacs-2015)

**Carlos Pamplona**

**88**

Piñata

*Piñata* es un cuento infantil ilustrado diseñado para dispositivos iPad. No tiene textos, y el lector descubre la narración de la historia a través de la interacción con la aplicación. Para ello el principal objetivo de este trabajo de final de grado consistió en trasladar el cuento infantil Piñata al ámbito digital e interactivo. El cuento trata de un monstruo peludo de colores llamado Piñata que un día un niño dibuja en la pared de su cuarto. Lo que no sabía el niño es que al cabo de un rato de dibujar el monstruo, este cobraría vida y acabaría convirtiéndose en su nuevo compañero de habitación. Durante cada capítulo el lector, al igual que el niño del cuento, comienza a saber cada vez más cosas de Piñata: de qué se alimenta, qué hace por las noches o cómo se desplaza por la habitación. Con este proyecto llevo a cabo una investigación de mi proceso creativo en la que la memoria muestra y analiza las reflexiones y decisiones tomadas durante el proceso de trabajo

Piñata

*Piñata is an illustrated children's story designed for iPads. It has no texts and the reader discovers the storytelling by interacting with the app. To achieve this, the main aim of this final degree project was to transfer the children's story Piñata to the digital and interactive environment. The story is about a coloured hairy monster called Piñata who a little boy draws on his bedroom wall one day. What the child doesn't know is that shortly after he has drawn the monster, it comes to life and becomes his new room-mate. Just like the boy in the story, we learn a little more about Piñata in each chapter: what he eats, what he does at night and how he gets around the bedroom. I use this project to research my creative process in which memory reveals and analyses the reflections and decisions taken during the work process.*

**Salomé Quesada**

**90**

Khrónos, Kairós, Aión  
Intervención lumínica  
en Eina

“El tiempo deviene tiempo humano, en la medida en que es articulado de modo narrativo; en cambio el relato es significativo, en la medida en que dibuja los rasgos de la experiencia temporal.”

P. Ricoeur.

Intervención en el espacio a través de la que se representa el tiempo. Tiempo entendido como en la antigua Grecia, y el lenguaje escogido para hacerlo posible es la luz.

El tiempo está dividido en tres ritmos diferentes pero inseparables: Khrónos, Kairós y Aión. Cada uno de ellos pertenece tanto al que le sigue como al que le precede para poder realizarse.

Khrónos: eterno nacer y perecer, el espacio entre la vida y la muerte, secuencial, cronológico e inevitable.

Aión: éxtasis, acciones que son finitas y de las que se obtiene resultado.

Kairós: oportunidad, “aquí y ahora”, único, y no se puede prever ni planificar.

Objetivos:

- Crear un sistema de relaciones que sea capaz de mostrar el tiempo de manera material.
- La aplicación de este sistema para la transformación del espacio.
- Transformar el vestíbulo de Eina para conseguir cambiar la percepción del espacio.

Kronos, Kairos, Aion  
Lighting intervention  
at Eina

“Time becomes human time, to the extent that it is organized after the manner of a narrative; by contrast, the story is significant, to the extent that it sketches the features of the experience of time.”

P. Ricoeur.

Intervention in space through which time is represented. Time understood as in Ancient Greece and the language chosen to make it possible is light.

Time is divided into three different but inseparable rhythms: Kronos, Kairos and Aion. Each is part of what comes before and what comes after to make them happen.

Kronos: eternal birth and death, the space between life and death, sequential, chronological and inevitable.

Aion: ecstasy, actions that are finite and from which results are obtained.

Kairos: opportunity, “here and now”, unique, and cannot be foreseen or planned.

Aims:

- To create a system of relationships that can display time in a material manner.
- To apply this system to transform the space.
- To transform the Eina entrance hall to change the perception of the space.

**Eva Hilla**

**92**

*#democracy*

*#democracy* es un proyecto que pretende cuestionar los valores, la ética y la estética, destapar la realidad, reírse de la propia sociedad, hacer evidente el espectáculo., mMediante videos muy breves critica, analiza o crea una respuesta a la realidad cotidiana.

El objetivo de *#democracy* es difundir a un amplio público y contribuir en a un tipo de cultura alternativa que cuestione los valores de la sociedad actual, que replantee y haga reflexionar sobre la realidad en la que vivimos y haga reflexionar sobre la misma, y difundir dicha cultura a un amplio público.

*#democracy* crea un mundo, un espectáculo que no deja de ser un reflejo de la realidad, una respuesta a la comunicación de masas.

*#democracy*

*#democracy* is a project aimed at questioning values, ethics and aesthetics, uncovering the reality, laughing at society and revealing the spectacle. Through very short videos, it criticises, analyses and creates a response to everyday reality.

The aim of *#democracy* is to contribute to an alternative culture that questions the values of today's society, that reconsiders the reality in which we live and reflects on it and that disseminates this culture to a wide audience.

*#democracy* creates a world, a spectacle that is a reflection of reality, a response to mass communication.

Cultura  
del Diseño  
Design  
Culture

**Bernat Amate**  
**i López-Sivera**

96

Planteamiento de revitalización del barrio de Montbau

El barrio más pequeño y envejecido de Barcelona ha quedado aislado para los vecinos, sepultado entre grandes complejos que monopolizan el espacio, y cuya influencia para atraer a gente al barrio no se aprovecha.

Como vecino, me he involucrado en varios proyectos del barrio, y gracias a ellos ha crecido mi interés por ver cómo se podía seguir mejorando desde la participación ciudadana.

El diseño urbano es el lenguaje de la ciudad y las decisiones de diseño pueden marcar la diferencia entre un espacio que funciona en armonía con los usos y las necesidades de la ciudadanía y uno que no lo hace. Los proyectos de diseño urbano deben facilitar la socialización y la apropiación del espacio por parte de las personas.

Una de las vías con las que el diseño puede mostrar los pasos que pueden seguir los vecinos es la de los métodos participativos y de innovación social, que permiten revitalizar el espacio público y reapropiarse de él, reforzando el tejido social y mejorando la calidad de vida de los ciudadanos.

A pesar de ello, muchos de los proyectos existentes de lo que llamamos innovación social se encuentran en un estado difuso de gestación, pero todos son embriones de nuevas maneras de vivir y producir.

La mayoría de estas iniciativas han sido concebidas e implementadas por las mismas personas, que

utilizan sus capacidades, técnicas y su conocimiento directo del problema para encontrar una posible solución, a veces de forma desaprovechada, aplicando los nuevos avances tecnológicos.

En este campo el diseño asume un papel relevante en el desarrollo de estas iniciativas, ya que puede ayudar a concebir y desarrollar las ideas con los innovadores sociales y tecnológicos, emprendedores y responsables políticos, para encontrar nuevas oportunidades.

Con los métodos participativos, el diseño puede crear un camino efectivo para fomentar y sostener la resiliencia colectiva de una comunidad.

Los diseñadores pueden actuar como mediadores y catalizadores del cambio diseñando y solucionar problemas con los miembros de una comunidad, creando herramientas y procesos para llegar al máximo número de ellos posible. De este modo pueden crear sus propias soluciones o trabajar activamente para lograr los cambios deseados, que es la filosofía que hay detrás del diseño participativo.

Proposed revitalisation of the Montbau suburb

*The smallest and most aged suburb of Barcelona has become isolated for the residents, buried amidst huge complexes that monopolise the space, the influence of which for attracting people to the suburb is not being used.*

*As a resident, I have been involved in various projects in the neighbourhood, thanks to which my interest has grown in seeing how we could continue to improve through citizen participation.*

*Urban design is the language of the city, and design decisions can mark the difference between a space that works in harmony with the uses and needs of the people and one that does not. Urban design projects have to aid socialisation and the use of space by people.*

*One of the ways in which design can show the steps that residents need to take is that of participative methods and social innovation, which enable the public space to be revitalised and taken back, strengthening the social fabric and improving people's quality of life.*

*Despite this, many of the existing projects that we call social innovation are in a diffuse state of gestation, but they are all embryos of new ways of living and producing.*

*The majority of these initiatives have been conceived and rolled out by the same people, who use their skills, techniques and direct knowledge of the problem to find a possible solution, sometimes not properly used, applying new developments in technology.*

*In this field, design takes on a relevant role in the design of these initiatives as it can conceive and develop ideas with social and technological innovators, entrepreneurs and political leaders to find new opportunities.*

*With participative methods, design can create an effective path for fostering and sustaining the collective resilience of a community.*

*Designers can act as mediators and catalysts of change by designing and solving problems with the members of a community, creating tools and processes to nourish it the more the better. This way, they can create their own solutions or work actively on them to achieve the desired changes, which is the philosophy that lies behind participative design.*



**Laura Elizalde**  
**Miró**

Estudio y proyecto de intervención en el proceso de comunicación entre candidato y empresa en el ámbito del diseño

El trabajo final de grado se inicia con la búsqueda de nuevas herramientas que puedan beneficiar al sector laboral. El contexto en el que se enmarca es la transición del diseñador graduado hacia la preparación personal para el ámbito profesional.

Con este planteamiento, arranca una investigación enfocada en encontrar la clave para mejorar la comunicación entre el candidato y la empresa. La metodología seguida consiste en localizar los puntos conflictivos del procedimiento actual para proponer una solución teórico-práctica aplicable al actual medio. Uno de los puntos clave del desarrollo del proyecto será la búsqueda de oferta y demanda de las competencias sociales requeridas por las empresas.

El resultado es una herramienta de autoevaluación que permite al diseñador definir qué aptitudes y competencias ha desarrollado durante el proceso de diseño de un proyecto. Igualmente, también es útil para que la empresa pueda beneficiarse de esta autovaloración para encontrar a su candidato ideal.

**98**

Study and project concerning intervention in the communication process between candidates and companies in the field of design

*The final degree project starts by looking for new tools to benefit the employment sector. The context for the project is the transition that graduate designers have to make regarding their personal preparation for the professional sphere.*

*This approach is the starting point for research that seeks to discover the key to improving communication between candidates and companies. The methodology used is to locate conflict points in the current procedure and propose a theoretical-practical solution that can be applied to the current situation. One of the key points of the project will be to find the supply and demand of the social skills required by these companies.*

*The result is a self-assessment tool that enables designers to define which aptitudes and skills they have developed during the project design process. Companies will also benefit from this self-assessment tool to find their ideal candidate.*

**Carlos Sánchez**  
**Martos**

Sobre la racionalidad y la irracionalidad en el diseño. Diálogo entre el objeto de uso y el objeto simbólico en los años 30

Cuando utilizamos la pizna para hielo de A. Ricard, cuando nos sentamos en la silla Tulip de E. Saarinen o cuando utilizamos un iMac, experimentamos algo que va más allá del estadio físico, que va más allá de la comodidad o la utilidad de dichos objetos, vivimos una experiencia que no se basa únicamente en la funcionalidad superficial de sus diseños, vivimos una experiencia estética y emocional vinculada a los propios objetos.

Actualmente, en un mundo que se interesa cada vez más por lo virtual y lo intangible del diseño, se da por hecho que los objetos que nos rodean superan, aunque parezca contradictorio, la objetivación y poseen un carácter interpretable, se cargan de sentidos ocultos y obtienen una carga simbólica que transforma la visión puramente utilitaria de estos.

El famoso exprimidor de P. Stark, una pieza que se ha convertido en un clásico pese a su dudable funcionalidad, es un objeto que posee una carga estética y simbólica que permite que se entienda más bien como un objeto de culto que como un utensilio culinario. La araña futurista de metal se convierte en una metáfora escultórica del tradicional exprimidor puramente funcional.

Pero este estatus del objeto, esta visión casi filosófica del objeto, este culto al producto, no es algo que el diseño haya poseído

**100**

tradicionalmente ni algo que posea de manera innata. Esta visión del objeto es heredera de una discusión entre dos tipologías aparentemente opuestas que tuvo lugar durante el primer tercio del siglo XX: el enfrentamiento entre el objeto puramente funcional y el objeto simbólico producto del surrealismo.

La aparición de esta doble visión del objeto era la proyección más material de una discusión filosófica que oponía dos realidades humanas, dos naturalezas enfrentadas, el lobo y el hombre, la irracionalidad y la racionalidad, hýbris y sophrosyne. Dos realidades que en el mundo del objeto dieron lugar a dos tipologías de diseño en un principio opuestas y encontradas.

El nuevo estatus del cual se deriva el objeto actual, un objeto que es a la vez funcional y simbólico, es producto de la asimilación del aspecto más estético y emocional del objeto surrealista y de la pureza y la búsqueda absoluta de la utilidad y la funcionalidad del objeto racionalista y purista; dos realidades que convierten el producto de diseño en objeto de culto y que provocan una experiencia estética en el usuario.

*Rationality and irrationality in design. Dialogue between the used object and the symbolic object during the 1930s*

*When we use the A. Ricard ice tongs, when we sit on the E. Saarinen Tulip Chair or when we use an iMac, we are experiencing something more than the physical state, something more than the comfort and utility of these objects, our experience is not solely based on the superficial functionality of their designs, we are enjoying an aesthetic and emotional experience linked to the objects themselves.*

*Today, in a world that is increasingly more interested in the virtual and the intangible aspect of design, it is taken as read that, although it may seem contradictory, the objects around us exceed objectification and have an impenetrable character, they are filled with hidden feelings and acquire a symbolic meaning that transforms our purely utilitarian view of them.*

*The famous P. Starck juicer, a design that has become a classic despite its doubtful functionality, is an object that possesses an aesthetic and symbolic charge that helps us understand it more as a cult object than a kitchen utensil. The futuristic metal spider has become a sculptural metaphor for the traditional purely functional juicer.*

*However, this status of the object, this almost philosophical vision of the object, this cult of the product is not something that design traditionally possessed nor is it inherent to it. This vision of the object comes from a discussion between*

*two seemingly opposing styles held during the first third of the twentieth century, the confrontation between the purely functional object and the symbolic object that was the product of surrealism.*

*The appearance of this dual vision of the object was the most material projection of a philosophical discussion that opposed two human realities, two opposing natures, the wolf and the human, irrationality and rationality, hubris and sophrosyne. Two realities that in the world of the object led to two initially opposing and found design styles.*

*The new status of which is derived from the current object, an object which is both functional and symbolic, it is a product of the assimilation of the most aesthetic and emotional aspect of the surrealist object and of the purity and absolute quest for the utility and functionality of the rationalist and purist object; two realities that transform the design product into a cult object and awaken an aesthetic experience in the user.*

**Francesc Sòria  
Castellet**

*La personalidad traducida en objeto (subtítulo: Generación paramétrica del fetiche personal)*

La personalidad es algo que todos tenemos, que nos diferencia a unos de otros, y que define nuestra manera de ver y entender el mundo y cómo nos afecta. Por tanto, es importante conocer la propia personalidad, poder interactuar con ella nos permite saber cuál de sus aspectos nos interesa mantener, reforzar o modificar. Puesto que es un elemento interno, solo visible a través de conductas y de la observación y el inventario de estas, hay que hacer interpretaciones de las mismas para hacerla comprensible. Esta comprensión se logra a través de tests de personalidad.

Con un test derivado de los Big Five se quiere generar un nivel nuevo de interacción con estos resultados más allá de la explicación narrativa o de la visualización gráfica. Se hará una traducción paramétrica de las respuestas para lograr que estas generen un objeto tridimensional representativo con el que se pueda interactuar físicamente, introduciendo más elementos de comprensión en el conocimiento de uno mismo, como las tres dimensiones, la interacción del objeto con el espacio y el tacto, entre otras posibilidades. Se busca ver si añadir esta nueva dimensión a la representación de la personalidad es realmente efectivo para modificar y/o mejorar la comprensión de uno mismo.

**102**

*Personality Translated into an Object (subtítulo: Parametric Generation of the Personal Fetish)*

*Personality is something that we all have, that differentiates us from each other and that defines our way of seeing and understanding the world and the way in which it affects us. Therefore, it is important to know one's own personality, being able to interact with it lets us know which of its aspects we would want to keep, strengthen or change. As it is an internal element, only visible through behaviour and the observation and inventory of this, we need to offer interpretations of it to make it understandable. This understanding is achieved through personality tests.*

*With a test derived from the Big Five, the aim is to generate a new level of interaction with these results beyond the narrative explanation or graphic visualisation. A parametric translation will be made of the answers to ensure that they generate a representative 3D object with which we can physically interact, introducing more elements of understanding in knowledge of ourselves, such as three dimensions, the interaction of the object with space and touch, among other possibilities. The aim is to see if adding this new dimension to the representation of personality is really effective in changing and/or improving our understanding of ourselves.*





The first part of the document discusses the importance of maintaining accurate records of all transactions. It emphasizes that every entry, no matter how small, should be recorded to ensure the integrity of the financial data. This includes not only sales and purchases but also expenses, income, and any other financial activities. The text suggests that a consistent and thorough record-keeping system is essential for identifying trends, managing cash flow, and preparing for tax obligations.

In addition, the document highlights the need for regular reconciliation of accounts. By comparing the internal records with bank statements and other external sources, discrepancies can be identified and corrected promptly. This process helps to prevent errors from accumulating and ensures that the financial statements reflect the true financial position of the organization.

Furthermore, the text addresses the importance of transparency and accountability in financial reporting. It encourages the use of clear and concise language when describing transactions and the inclusion of supporting documentation, such as receipts and invoices. This not only facilitates the review process but also provides a clear audit trail for all stakeholders involved.

Finally, the document concludes by stressing the value of professional advice. While maintaining accurate records is a fundamental responsibility, consulting with a qualified accountant or financial advisor can provide valuable insights and ensure that all financial practices comply with applicable laws and regulations.

**Disseny Gràfic**

**clasebcn.com**

**Coordinació Editorial i Maquetació**

**Irene Sierra**

**Traduccions**

**Traduccions Mon S.L.**

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

**Imprès a SYL**

**ISBN-13: 978-84-608-4285-9**

**D.L. B. 27950-2015**

**Monografies d'EINA núm. 30**

**Barcelona, desembre 2015**

**eina.cat**

# E

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

Passeig Santa Eulàlia, 25  
08017 Barcelona. T+34 932 030 923  
info@eina.cat / www.eina.cat

# N

[lfernandezm@eina.cat](mailto:lfernandezm@eina.cat)  
[agiros@eina.cat](mailto:agiros@eina.cat)  
[mjurado@eina.cat](mailto:mjurado@eina.cat)  
[mlopezv@eina.cat](mailto:mlopezv@eina.cat)  
[mruize@eina.cat](mailto:mruize@eina.cat)  
[kpelaczyk@eina.cat](mailto:kpelaczyk@eina.cat)  
[aroca@eina.cat](mailto:aroca@eina.cat)  
[talvarezb@eina.cat](mailto:talvarezb@eina.cat)  
[cblancaforta@eina.cat](mailto:cblancaforta@eina.cat)  
[ccasabella@eina.cat](mailto:ccasabella@eina.cat)  
[ecasademont@eina.cat](mailto:ecasademont@eina.cat)  
[ldelpuy@eina.cat](mailto:ldelpuy@eina.cat)  
[lgonzalez@eina.cat](mailto:lgonzalez@eina.cat)  
[jmartinm@eina.cat](mailto:jmartinm@eina.cat)  
[rsancheza@eina.cat](mailto:rsancheza@eina.cat)  
[otur@eina.cat](mailto:otur@eina.cat)  
[calmenar@eina.cat](mailto:calmenar@eina.cat)  
[rbarcelo@eina.cat](mailto:rbarcelo@eina.cat)  
[dgarciab@eina.cat](mailto:dgarciab@eina.cat)  
[nbashmakov@eina.cat](mailto:nbashmakov@eina.cat)  
[scartana@eina.cat](mailto:scartana@eina.cat)  
[acasas@eina.cat](mailto:acasas@eina.cat)  
[ppinto@eina.cat](mailto:ppinto@eina.cat)  
[sinigo@eina.cat](mailto:sinigo@eina.cat)  
[alalalle@eina.cat](mailto:alalalle@eina.cat)  
[mpla@eina.cat](mailto:mpla@eina.cat)  
[rmercade@eina.cat](mailto:rmercade@eina.cat)  
[emestrel@eina.cat](mailto:emestrel@eina.cat)  
[bmir@eina.cat](mailto:bmir@eina.cat)  
[msamper@eina.cat](mailto:msamper@eina.cat)  
[amunozp@eina.cat](mailto:amunozp@eina.cat)  
[moriol@eina.cat](mailto:moriol@eina.cat)  
[esola@eina.cat](mailto:esola@eina.cat)  
[jtejedor@eina.cat](mailto:jtejedor@eina.cat)  
[btubau@eina.cat](mailto:btubau@eina.cat)  
[avillacrosa@eina.cat](mailto:avillacrosa@eina.cat)  
[ccarballo@eina.cat](mailto:ccarballo@eina.cat)  
[ldetoro@eina.cat](mailto:ldetoro@eina.cat)  
[mjimenez-paj@eina.cat](mailto:mjimenez-paj@eina.cat)  
[bmuntadas@eina.cat](mailto:bmuntadas@eina.cat)  
[cpamplona@eina.cat](mailto:cpamplona@eina.cat)  
[mquesada@eina.cat](mailto:mquesada@eina.cat)  
[ehilla@eina.cat](mailto:ehilla@eina.cat)  
[bamate@eina.cat](mailto:bamate@eina.cat)  
[lelizalde@eina.cat](mailto:lelizalde@eina.cat)  
[csanchezm@eina.cat](mailto:csanchezm@eina.cat)  
[fsoria@eina.cat](mailto:fsoria@eina.cat)

# I

# A