

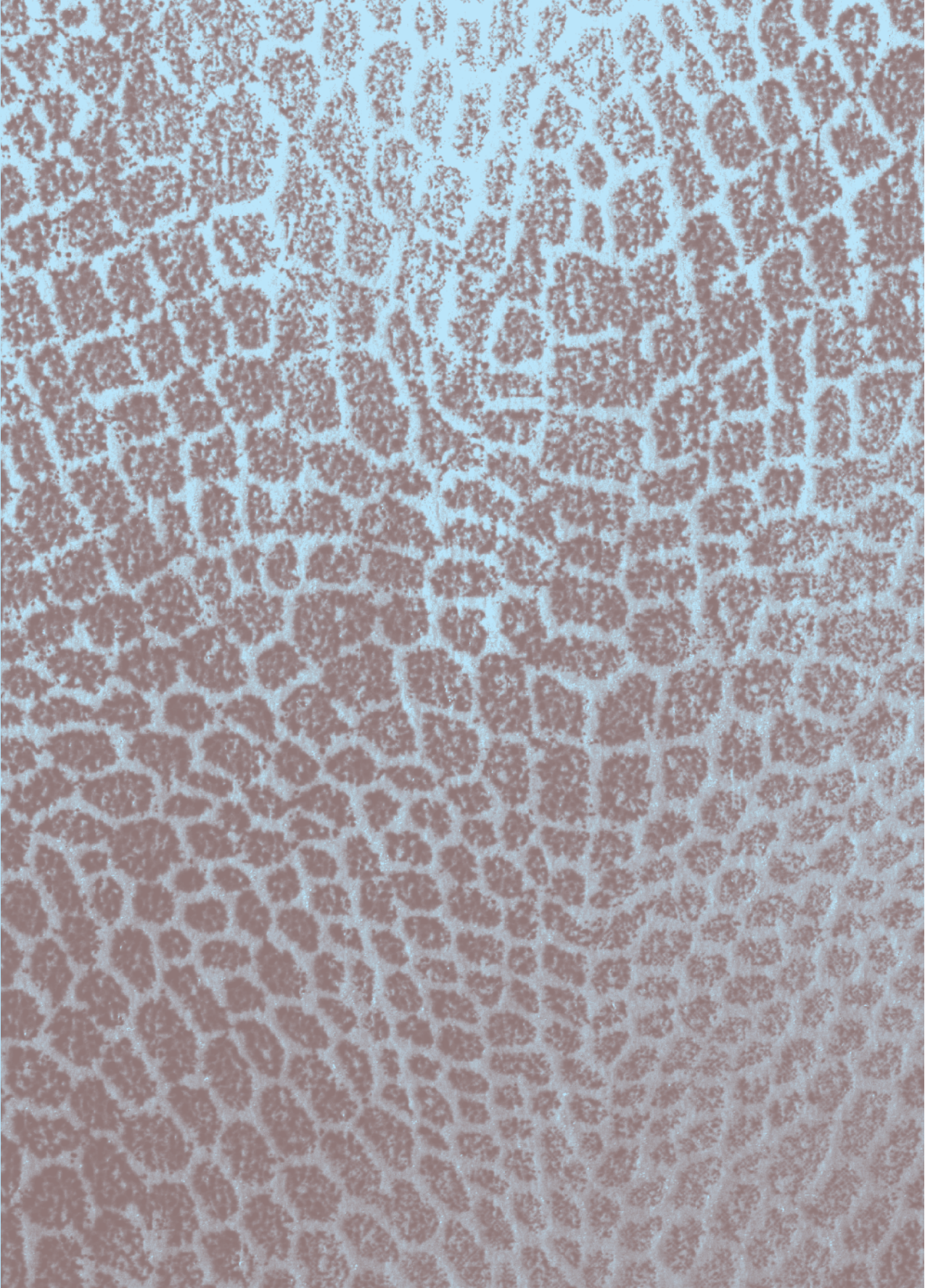
E

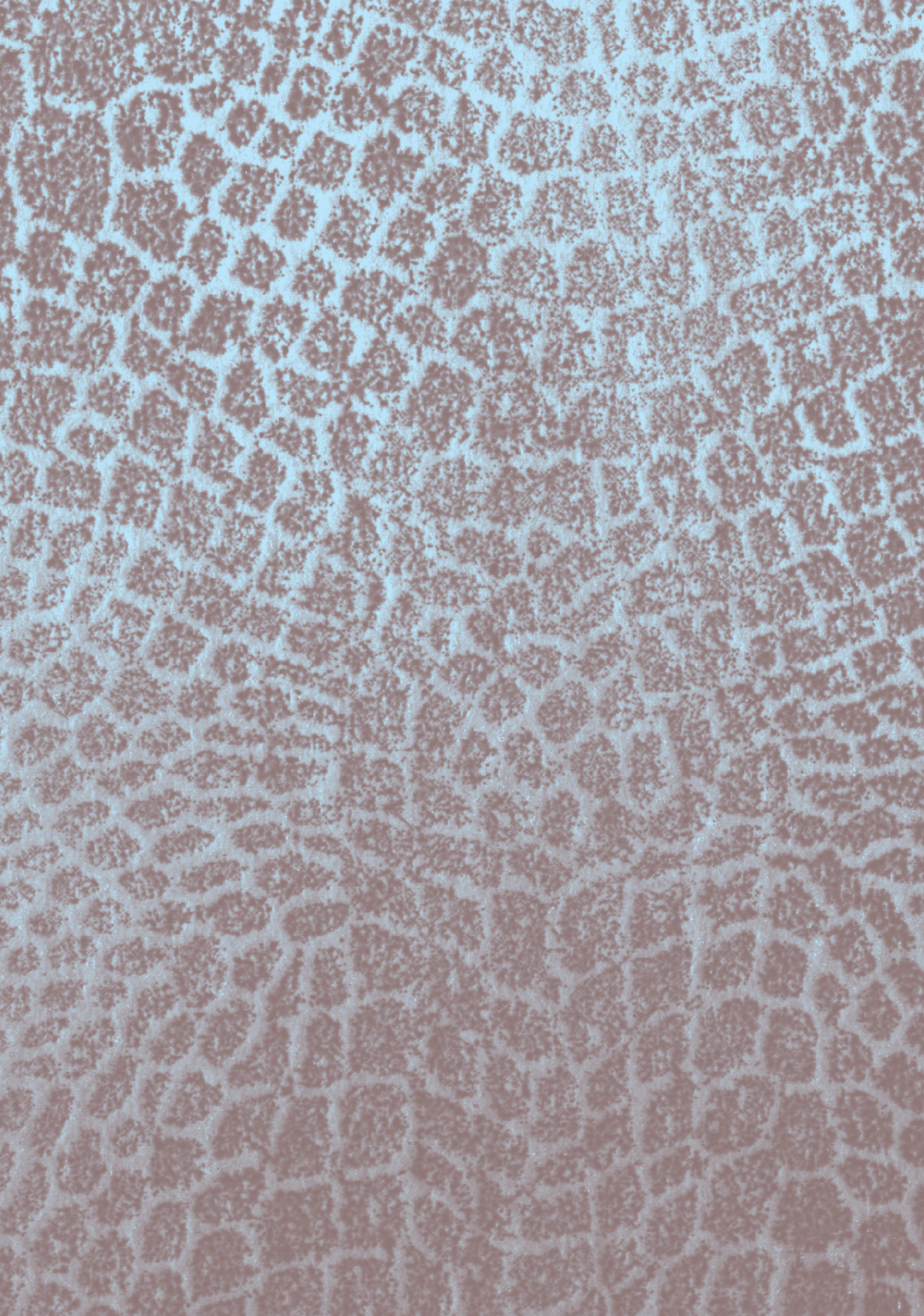
Mireia Badosa Orriols
Òscar Bagués López
Fran Baixas Estradé
Nora Balcells Repullo
Octavio Barrera
Fanny Basanta
Marina Bertran Comellas
Olívia Boix de la Cruz
Nerea Borrell
Miguel Bustos
Ernest Cadena
Natàlia Anna Carbonell
Alex Castaño Campos
Albert Coy Unión
Blanca Cuartero Beltrán
Alfons de Alarcón Santaularia
Felipe de San Pedro Franco
Irene Duran
Elena Durán Sabater
Alix Farràs Martínez
Marcel Figueras Cardós
Pablo Gárate Escassi
Lilia Garcia Alcalde
Alberto García Barba
Virginia García
Ioana Garmendia De las Muñecas
Andrea Gelpí López
Marc Gómez Serrano
Sonia González Martín
Mariona Guanter Eusebio
Eduard Inglés
Marina Juan Huertas
Thalia Lavaill
Pere Llabata Ballester
Mireia Llach
Helio Lozano Carreras
Judit Maldonado Abad
Blanca Maristany Mitjana
Laura Massot
Àngel Montoy Alonso
Gemma Montoy
Iune Moya Ijurco
Clara Niubò Casas
Héctor Olivares
Miquel Àngel Oliver Costa

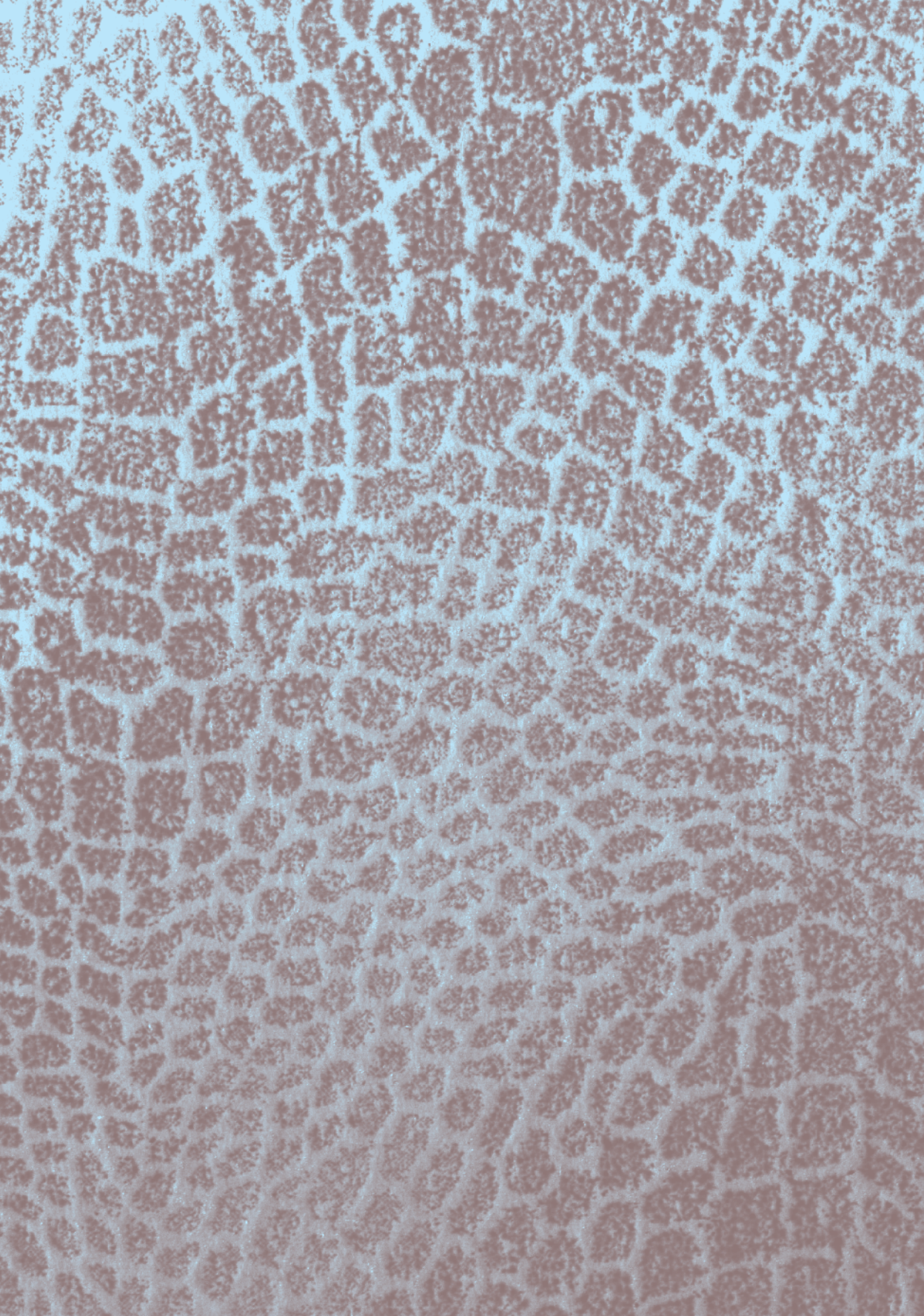
Noa Paz Giménez
Gerard Pellisa Escudé
Laura Puig Pratdesaba
Joan Richarte Fernández
Blanca Rocaspana Garcia
Raúl Rodríguez Ferrera
Jaume Roig Torres
Gregorio Rojas Ortega
Sabela Ros Comesaña
Dani Rubio Arauna
Karina Sayas Bofi
Alexia Serena Aleu
Irene Sierra
Sandra Tabarés Manges
Mariona Valdés Omedes
Amadeu Ventayol Soler
Georgina Vera
Ester Vilaplana Miret
Jeannette Welters Tarifa
Alexandra Zielaskiewicz Lahoz

I**N****A**

TEG 2013/2014







<u>Introducció</u>	4	<u>Disseny Gràfic</u>	65
<u>Disseny d'Interiors</u>	9	Òscar Bagués López	66
Nora Balcells Repullo	10	Olívia Boix de la Cruz	68
Nerea Borrell	12	Miguel Bustos	70
Blanca Cuartero Beltrán	14	Albert Coy Unió	72
Irene Duran	15	Aleix Farràs Martínez	74
Elena Durán Sabater	16	Fran Baixas Estradé	76
Pablo Gárate Escassi	18	Marcel Figueras Cardós	77
Marina Juan Huertas	20	Alberto García Barba	78
Pere Llabata Ballester	22	Eduard Inglés	80
Laura Massot	24	Mireia Llach	82
Blanca Maristany Mitjana	26	Judit Maldonado Abad	84
Gemma Montoy	28	Helio Lozano Carreras	86
Joan Richarte Fernández	30	Àngel Montoy Alonso	87
Blanca Rocaspana Garcia	32	Héctor Olivares	88
Amadeu Ventayol Soler	34	Iune Moya Ijurco	90
Georgina Vera	36	Noa Paz Giménez	91
Jeannette Welters Tarifa	38	Gerard Pellisa Escudé	92
Mariona Guanter Eusebio	40	Laura Puig Pratdesaba	94
<u>Disseny de Producte Industrial</u>	43	Sabela Ros Comesaña	96
Octavio Barrera	44	Dani Rubio Arauna	98
Fanny Basanta	46	Karina Sayas Bofi	100
Ernest Cadena	48	Irene Sierra	102
Natàlia Anna Carbonell	50	Mariona Valdés Omedes	104
Lilia Garcia Alcalde	52	Ester Vilaplana Miret	106
Andrea Gelpí López	54	Alexandra Zielaskiewicz Lahoz	108
Sonia González Martín	56	Alexia Serena Aleu	110
Clara Niubò Casas	58	<u>Creació Visual</u>	113
Raúl Rodríguez Ferrera	60	Alex Castaño Campos	114
Gregorio Rojas Ortega	62	Felipe de San Pedro Franco	115
		Virginia García	116
		Marc Gómez Serrano	118
		Thalia Lavaill	120
		Miquel Àngel Oliver Costa	122
		Jaume Roig Torres	124
		Sandra Tabarés Mangués	126
		<u>Cultura del Disseny</u>	129
		Mireia Badosa Orriols	130
		Marina Bertran Comellas	132
		Ioana Garmendia De las Muñecas	134
		Alfons de Alarcón Santaularia	136
		<u>Traducciones/Translations</u>	139

Amb aquesta publicació, EINA, Centre universitari de Disseny i Art adscrit a la Universitat Autònoma de Barcelona, dóna a conèixer el recull dels Treballs de Fi de Grau presentats durant el curs 2013-2014. 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 llenguatges, tot fomentant el potencial innovador del disseny.

Des de la seva fundació, l'any 1967, EINA ha acumulat una àmplia experiència de dedicació a un ensenyament obert, atent a la novetat i relacionat amb els corrents internacionals del disseny i l'art. L'esperit crític ha estat una constant en el seu ideari i ha compromès el centre a una actualització permanent. D'EINA han sorgit 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 tutor i és avaluat per una comissió formada pel tutor, el professor i un tercer membre en una sessió de presentació pública. En aquesta ocasió s'inclouen també els TFG presentats per graduats que s'han retitulat mitjançant el reconeixement dels crèdits obtinguts en el ja extingit pla de graduat superior en Disseny de la UAB.

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 2013-2014. Querríamos 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.

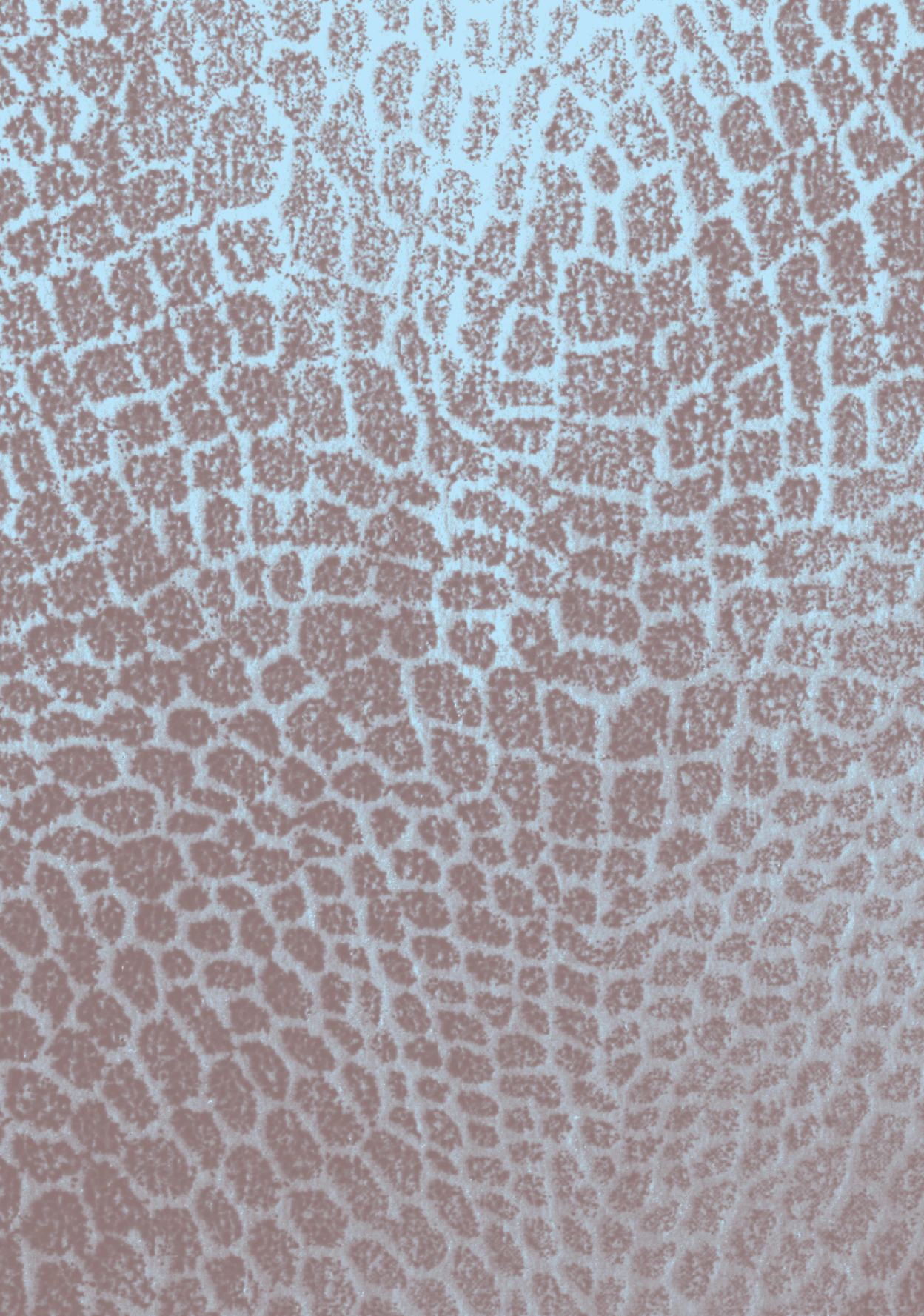
Los estudios conducentes al título de graduado en Diseño finalizan con la presentación de un Trabajo de Fin de Grado que supone haber desarrollado un proyecto original e inédito desde el punto de vista conceptual, técnico y formal, y acompañarlo de la documentación necesaria para su comprensión y eventual 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 tutor, y lo evalúa una comisión formada por el tutor, el profesor y un tercer miembro en una sesión de presentación pública. En esta ocasión también se incluyen los TFG presentados por graduados que se han vuelto a titular mediante el reconocimiento de los créditos obtenidos en el ya extinguido plan de graduado superior en Diseño de la UAB.

With this publication, EINA, University School of Design and Art, affiliated to the Autonomous University of Barcelona, brings to the public eye the Final Degree Projects presented during the 2013-2014 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 tutor, and is evaluated by a commission made up of the tutor, the professor and a third commission member, in the context of a public presentation. On this occasion the publication also includes those FDPs presented by previous graduates who have obtained their new degree by acquiring credits obtained in the now defunct educational plan of the Superior Graduate in Design program of the Autonomous University of Barcelona.





<u>Professora:</u>	Nora Balcells Repullo	10
Anna Bach	Nerea Borrell	12
	Blanca Cuartero Beltrán	14
<u>Tribunal:</u>	Irene Duran	15
Irma Arribas	Elena Durán Sabater	16
Sara Coscarelli	Pablo Gárate Escassi	18
Albert Crispi	Marina Juan Huertas	20
Rosa Clotet	Pere Llabata Ballester	22
Miquel Espinet	Laura Massot	24
Axel Legarés	Blanca Maristany Mitjana	26
Enric Steegmann	Gemma Montoy	28
Silvia Santaegúènia	Joan Richarte Fernández	30
	Blanca Rocaspana Garcia	32
	Amadeu Ventayol Soler	34
	Georgina Vera	36
	Jeannette Welters Tarifa	38
	Mariona Guanter Eusebio	40

Dissertations
d'Interiors



Nora Balcells Repullo

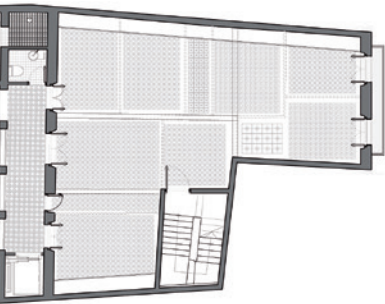
Projecte Babel Residència de creadors a Tossa de Mar

El projecte dut a terme és al municipi de Tossa de Mar. L'espai utilitzat està format per 3 edificis, un del 1852 que serà restaurat i dos que a causa del seu mal estat s'enderrocaran i es tornaran a construir.

La finalitat del treball és aconseguir una residència de creadors pràctica i funcional que doni vitalitat al poble. Això es vol aconseguir a través de dos programes diferents segons l'època de l'any, el de residència durant l'hivern i el de restaurant i sales polivalents durant l'estiu.

A l'hora de fer la rehabilitació no es mantindrà tot a ultrança, sinó que s'intentarà destriar el que és més rellevant arquitectònicament i potenciar-ho amb un llenguatge coherent amb la resta d'elements de l'espai. L'edifici rehabilitat acollirà serveis públics com els espais polivalents/tallers mentre que la part de nova construcció allotjarà els serveis privats i les habitacions dels residents. El pati és el centre neuràlgic del projecte i tots els edificis l'envolten.



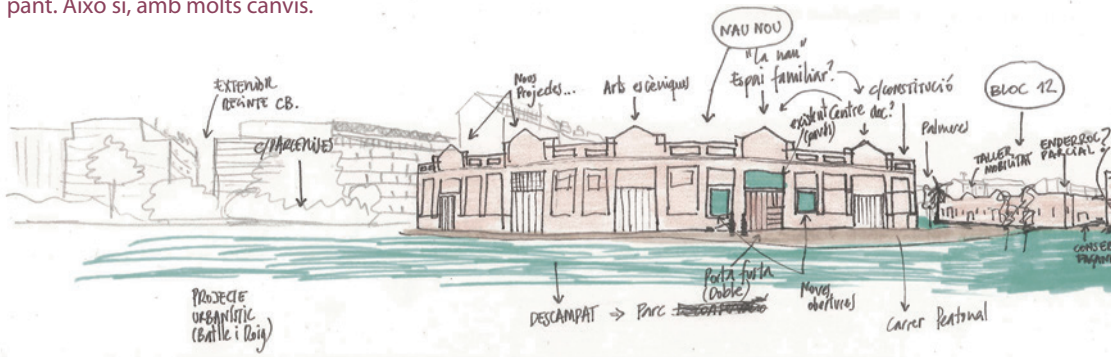


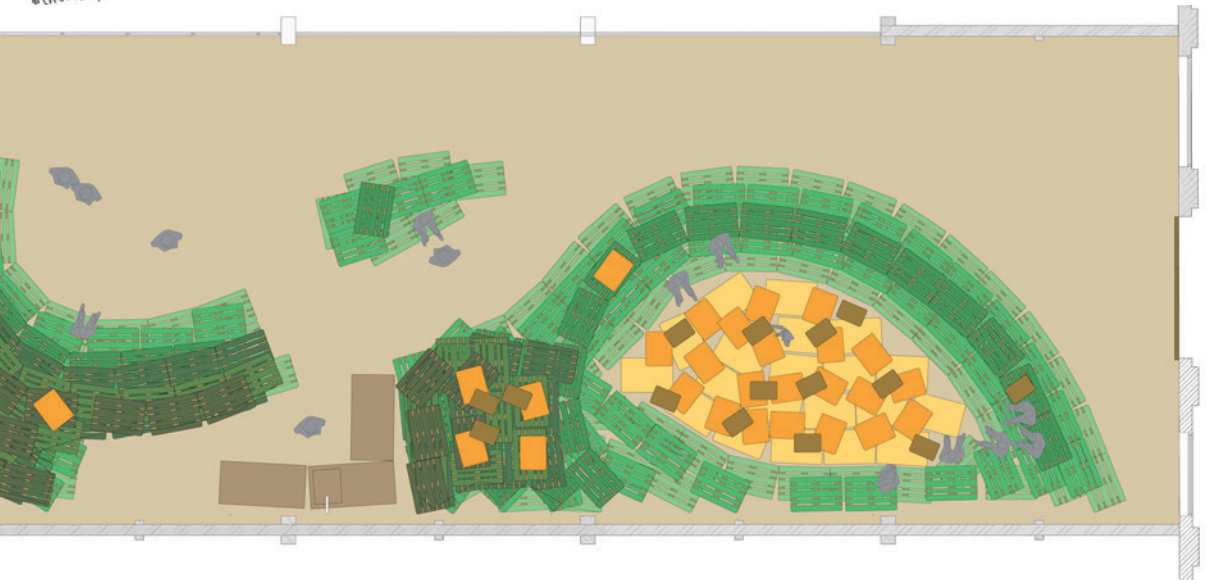
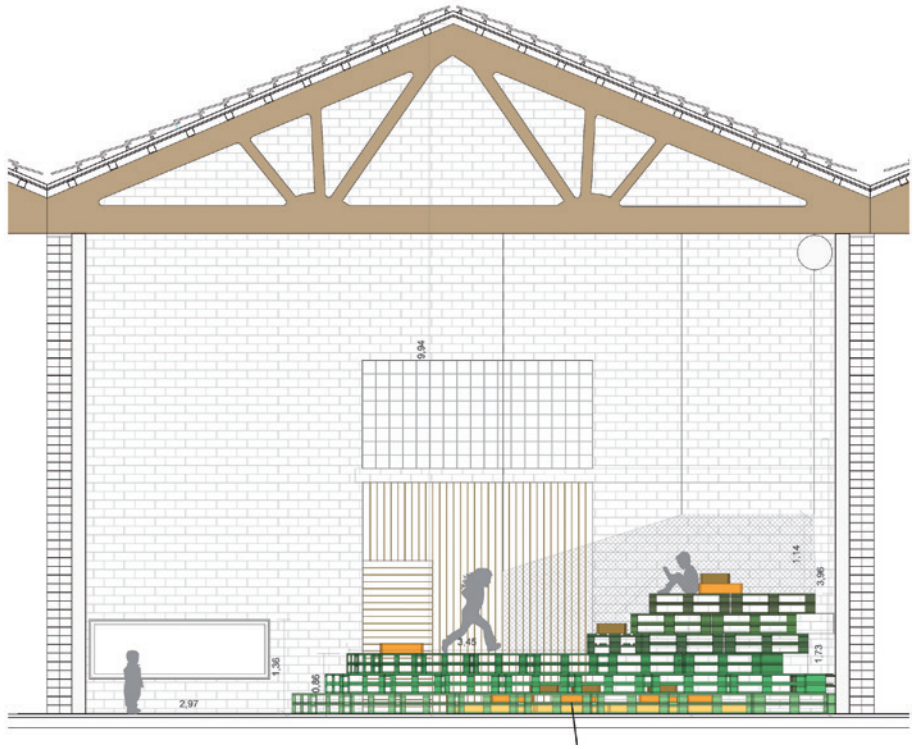
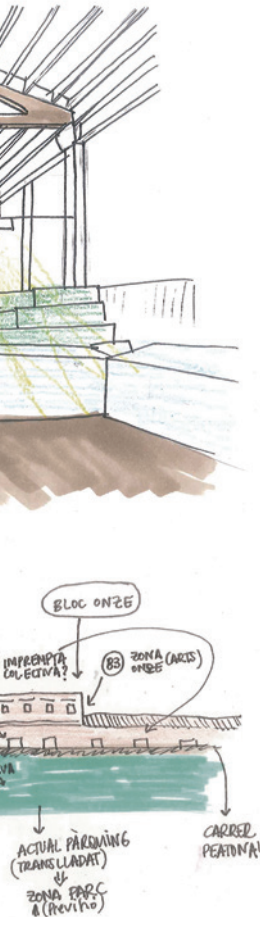
Espai familiar “La nau”, Can Batlló

L'eix articular del projecte es basa en l'ideari que s'extreu del tractament dels espais a les diferents naus que actualment estan en funcionament al recinte barceloní de la Fabra i Coats. Reutilitzant els materials sobrants del recinte i fent ús de materials reciclats i econòmics, s'utilitza de forma repetida el palet com a element desenvolupador de tot el projecte en si.

El tractament que es dona al contingut i al programa de l'espai familiar és completament orgànic i amb formes naturals, contraposat al continent, completament ortogonal.

Les conclusions finals són positives, ja que l'aprenentatge assolit en el procés del projecte és important i personalment, molt enriquidor. La falta de temps contraposada a un procés lent, però no negatiu, no ha permès veure'n la realització final, però segurament es continuarà desenvolupant. Això sí, amb molts canvis.







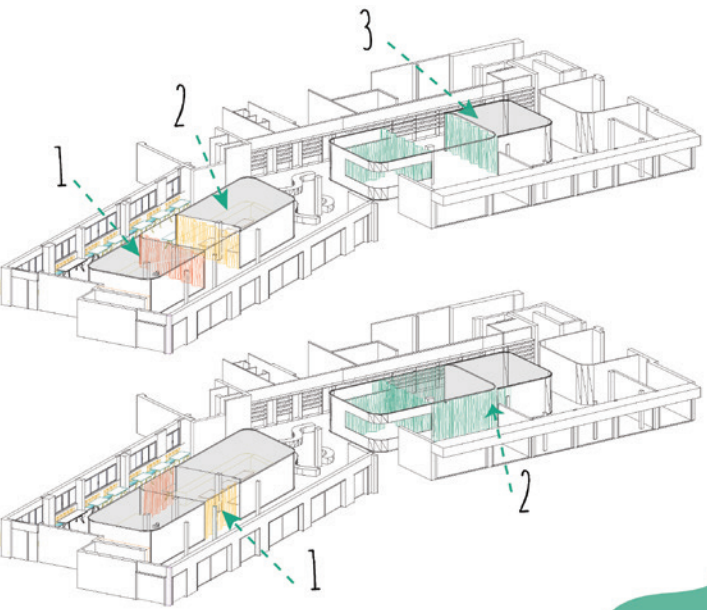
Reforma d'una segona residència unifamiliar a la província de Ciudad Real

Aquest projecte proposa fer la reforma d'una segona residència de dues plantes en un poble de Ciudad Real en què la construcció no té cap control, com a la majoria de pobles d'Espanya.

El projecte de reforma treballa des de l'exercici equilibrat de reducció de l'espai interior i la consegüent recuperació de l'espai exterior de la casa, i també des de l'acte compositiu espacial d'un mur que aconseguieix articular la planta baixa.

La intenció del projecte és adaptar la casa a les necessitats d'una família de deu membres, alhora que es proporciona una nova identitat espacial a la construcció. Un cop la família ja ha habitat la casa, ara necessita que la casa la rebi.





Centre Intergeneracional a Banyoles

L'element principal del projecte és un centre intergeneracional en què conviuran joves i infants que tenen la necessitat d'estar en un centre d'acollida, i també gent gran que ha de viure en una residència geriàtrica. La intenció del projecte és que els diferents usuaris es complementin voluntàriament i de manera recíproca, que intercanviïn aprenentatges, idees i valors amb la finalitat de produir vincles afectius i beneficis tant individuals com comunitaris.

Aquesta transferència de vitalitat és el concepte principal del projecte mentre que l'objectiu principal és potenciar els espais de relació entre els usuaris.

El centre està situat a l'hotel Mirallac de Banyoles.

La proposta ha consistit a distribuir l'espai en tres nuclis centrals que tensionen i articulen la resta de l'espai, lliure i diàfan.

La intenció dels tres nuclis és potenciar la trobada híbrida. El recurs utilitzat per aconseguir aquests espais de relació ha estat la flexibilitat, una flexibilitat que s'assoleix a través d'uns paraments de policarbonat translúcid i d'un seguit de cortines que transformen l'espai segons las necessitats de les activitats que s'han de dur a terme.

Irene Duran



Interpretació i representació del llibre “Cuentos para 365 días”

El projecte de disseny vol aconseguir la representació escenogràfica del llibre de Gloria Fuertes Cuentos para 365 días partint d'una lectura interpretada.

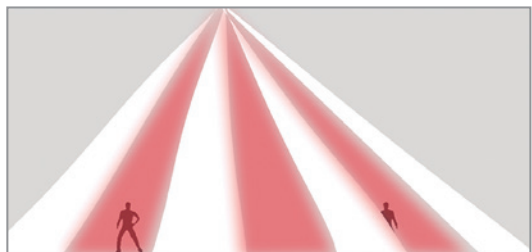
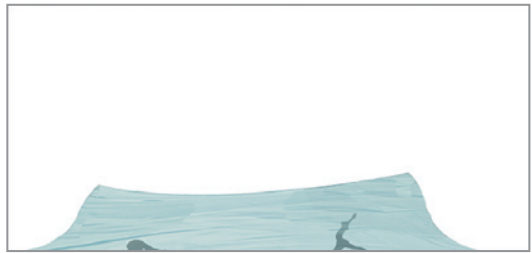
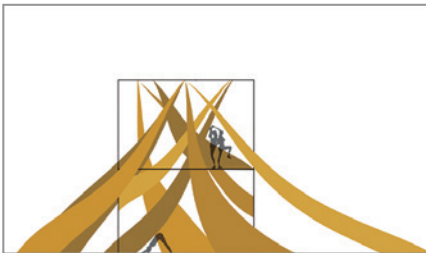
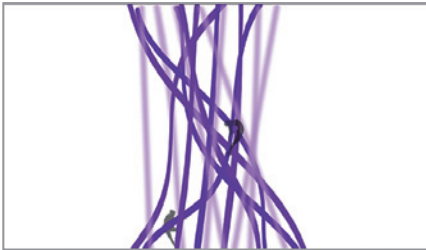
El llibre, dividit en sis categories que abracen tots els contes (circ, natura, aventura, amor i pau, fantasia), serà el que es representarà en aquest projecte a diferents espais, adaptant una sala d'un teatre polivalent.

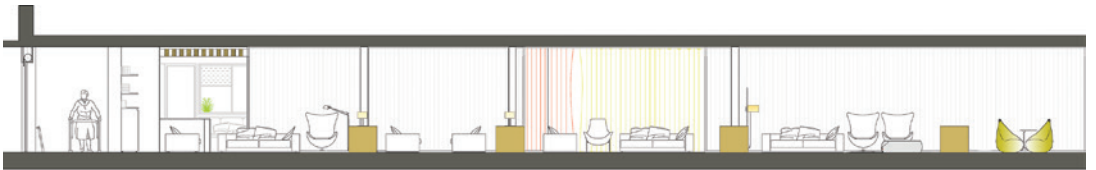
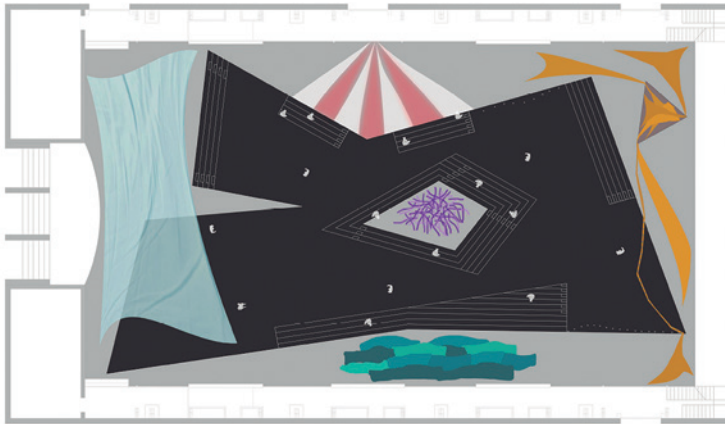
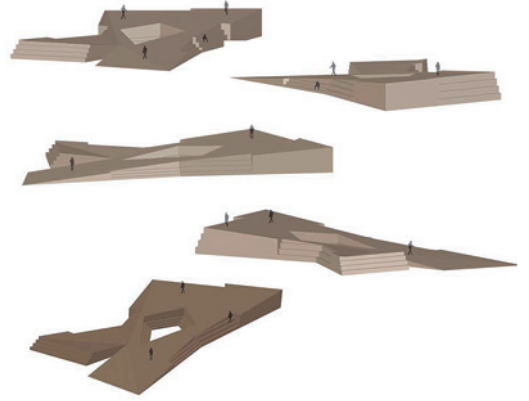
El disseny escenogràfic s'articula a través d'una tarima en pendent. Els visitants de l'obra hi circularan i es podran asseure en unes graderies enterrades a la mateixa tarima. En aquesta plataforma s'han inclòs les diferents tipologies d'escenari que hi ha al teatre (a la italiana, isabelí, central i lateral), amb la finalitat de poder gaudir de totes en un mateix espai i en una mateixa obra de teatre.

Recursos com la llum i els teixits permetran establir un fil conductor en la representació escenogràfica.

L'objectiu principal del projecte és trencar la barrera entre l'escenari i la platea, reclamant a l'espectador que participi activament en l'obra, no en l'aspecte teatral, sinó vinculant-lo a un corpus espacial compartit en sensacions i incerteses.

Elena Durán Sabater



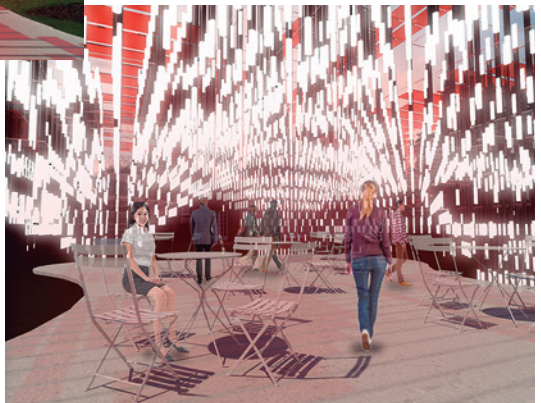
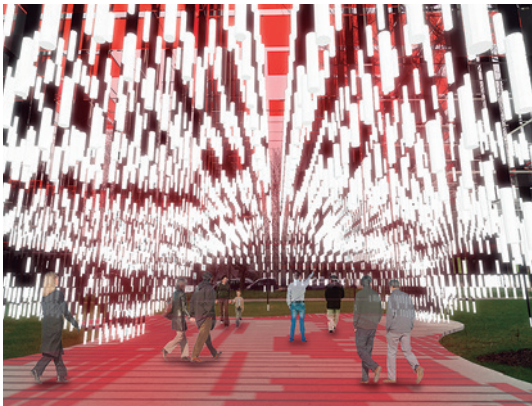
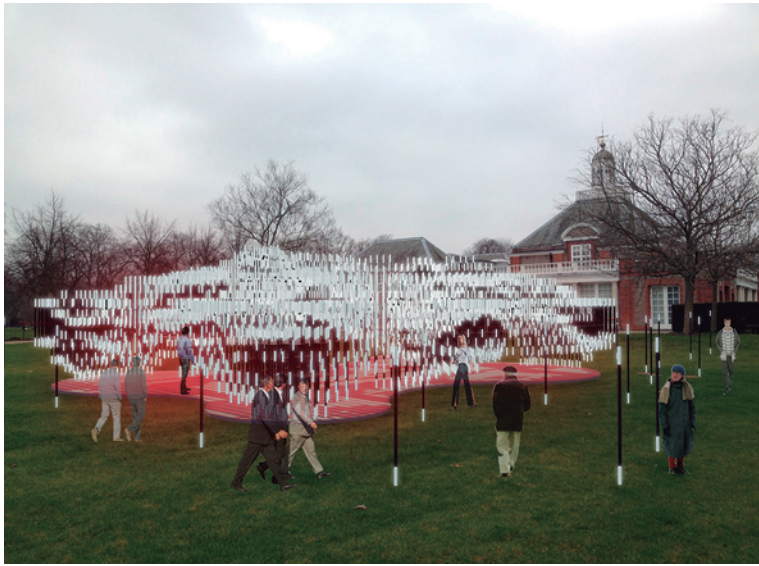




Serpentine Gallery Winter Pavilion

El Winter Pavilion és una estructura de 220 metres quadrats situada a la gespa contigua a la Serpentine Gallery de Hyde Park, a Londres. Es tracta d'una estructura d'aspecte lleuger que proporciona un joc de llums i ombres amb forma orgànica, una contraproposta al fenomen anual que es produeix a l'estiu amb la construcció dels Summer Pavilions, així com a la temporada per a la qual existirà. Un conjunt de tubs d'alumini negre amb llums halògens a cada extrem ordenats en onze nivells diferents crea un efecte de pluja de llum i proporciona un espai càlid.

Les condicions climàtiques són un factor important, de manera que el pavelló compta amb un teixit de planxes de policarbonat transparent a diferents nivells com a protecció i paravents. Per aconseguir aquesta sensació de calor algunes de les làmines de policarbonat són de color vermell i creen un ambient càlid a l'interior gràcies a una variada gamma de tonalitats i ombres que s'obtenen per mitjà de la il·luminació de la mateixa estructura.



Marina Juan Huertas



Rehabilitació Casa Clara

Casa Clara és un projecte d'interiorisme que es desenvolupa en un antic palauet de 600 m² situat a la zona antiga de l'illa d'Eivissa, Dalt Vila.

El projecte condiona aquest espai de mitjan segle XVIII perquè tingui un nou ús, perquè sigui un petit hotel de 6 habitacions rehabilitat sota les premisses de l'arquitectura local.

El factor diferencial és la voluntat d'expressar com són la vida i la tradició de l'illa

sense deixar de banda les necessitats del públic actual. Alhora, s'evita fusilar l'estat i l'estructura actual de l'edificació, ja que es busca adaptar-s'hi tant com sigui possible.

El repte de disseny és aconseguir que, mitjançant diferents mètodes, el client experimenti les arrels d'Eivissa sense necessitat d'allunyar-se del nucli de la ciutat i, a la vegada, despertar el seu interès en les arrels i la tradició de l'illa.

Així doncs, la solució que s'ha adoptat ha estat crear una diferenciació entre dues èpoques gràcies al contrast entre materials. S'ha fet una operació de buidatge per condicionar les comunicacions verticals i s'ha redistribuït el mapa d'usos de l'edifici pensant en l'usuari potencial.

El projecte, a més, amb la tria acurada i estratègica del seu emplaçament, vol impulsar l'activació de la ciutat antiga.



Pere Llabata Ballester



Reforma d'un restaurant.
Una arquitectura local desaproveitada
a Sa Font de Sa Cala

Es planteja la reforma d'un restaurant dels anys setanta situat en una urbanització vora el mar al poble de Capdepera, a Mallorca. Amb el pas del temps i a causa de la baixa qualitat del turisme, l'edifici s'ha anat deteriorant i ha perdut l'encant.

El propòsit de la reforma és connectar els espais interiors i exteriors per buscar-hi un fil conductor. Per

aconseguir-ho es té en compte: la mediterraneïtat, marcant la relació del restaurant amb l'entorn; la sostenibilitat i la cuina d'autor, que acabarà d'integrar la tradició culinària mediterrània al local.

Entre les millores cal destacar el disseny d'un nou jardí que permet que l'entorn penetri dins el restaurant, la creació d'una pell a la façana del restaurant

i l'eliminació de la teulada que retorna la rectitud original a l'edifici; tot això utilitzant materials autòctons.

El projecte, segons la viabilitat, demostra que té futur a la seva zona, ja que destaca per ser innovador, realitzable i coherent amb la realitat mediambiental i social.



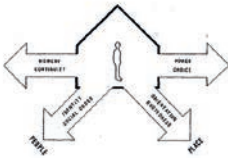
PROPOSTA

HIPÒTESI DOBLE

1. La peça clau en la recuperació dels sensellar és la que està lligada a la *dimensió residencial*
2. No n'hi ha prou amb la construcció de sostres, es necessita la *creació de llars*

**QUÈ SIGNIFICA TENIR UNA LLAR?
RELACIÓ ENTRE LA LLAR I EL SUBJECTE**

- LA LLAR I ELS ALTRES
- LA DIMENSIO FÍSICA DE LA LLAR
- LA DIMENSIO TEMPORAL DE LA LLAR
- LA LLAR COM A IDENTITAT



**LA IMPORTANCIA DE LA LLAR EN ELS
SENSELLAR I EL PROCÉS DE RECUPERACIÓ**

- IDENTIFICACIÓ AMB L'ESPai
espai de pertinença i pertinència a un espai
- REFUGI
espai de confort físic, de seguretat i de protecció
- ESPai DE RELACIONS
control de l'espai i les relacions socials
- ESPai D'INTIMITAT
diferenciació entre espai públic i privat
- ESPai DE MEMÒRIA
espai d'arrelament, de contenció d'objectes i de records
- ESPai COM A VALOR
espai de demostració d'estatus i de valor social
- ESPai COM A MOTOR DEL TREBALL
espai com a projecció d'un futur autosuficient

**GESTIÓ DEL CONCEPTE DE
LLAR DES DEL DISSENY**

The question arises:
*can a home be an architectural
expression?*

**EINES DE PROJECTUALITZACIÓ
DE LA DOMESTICITAT**

① PROGRAMA DE NECESSITATS

	PRIMERA FASE	SEGONA FASE	TERCERA FASE	QUARTA FASE
comportament	venen i van	es queden	presa de consciència	projecció
necessitats	SEGURETAT CONFIANÇA LLIBERTAT	CONTROL ESTABILITAT AGLUTINAMENT NECESSITATS BASÍQUES	ESPai PROPi HABITS AUTORECO- NEXEMENT IDENTITAT	RELACIONAR-SE SER UTIL SENTIMENT DE PERTINÈNCIA ORGULL
sentiments	POR CULPA DESCONFIANÇA AMENAGA	CALMA CONFORT SEGURETAT	ESPERANÇA AUTO- CONFIANÇA VOLUNTAT	NOVA VISIÓ D'UN MATEIX VOLUNTAT DE QUÈ LA SOCIETAT L'ACEPTEI
	GUARDAR	ESCOMBRAR	ORDENAR	PROJECTAR-SE
② LA METAFORA COM A GENERADORA DE PROJECTES	TANCAR PROTEGIR BAUL	SEPARAR COLONITZAR ALFOMBRA	DISTRIBUIR PERSONALITZAR BIOMBO	OBRIR RELACIONAR BUSTIA

③ DIALOG ENTRE L'ESPai I EL SUBJECTE

- I. LA PRIMERA PEDRA
I. LA DIALÈCTICA INTERIOR/EXTERIOR
I. LES SENSACIONS DELS MATERIALS
- II. LA DISTRIBUCIÓ DE LES EMOCIONS
II. NIVELLS DE DOMESTICITAT
- III. EL SO DE LA LLAR
III. EL CALIU DE LA LLAR
III. LA LLUM SOBRE LES COSES
III. MEU, TEU, NOSTRE

Com habitar quan no es té un habitatge

Com habitar quan no es té un habitatge és un treball de recerca amb dues lectures paral·leles nascudes de dues motivacions diferents: la voluntat d'aprofundir en el concepte d'habitatge i en l'acció d'habitar, i la necessitat d'estudiar la capacitat del disseny de donar solució al problema dels sense sostre a Barcelona.

El treball parteix de la premissa que un habitatge està configurat per dos discursos superposats: el discurs de l'habitabilitat i el discurs de la domesticitat. El primer té a veure amb les condicions físiques d'aquest espai habitable, mentre que

el segon té a veure amb el conjunt de relacions simbòliques que es creen entre el subjecte i aquest espai habitat.

Podríem dir que el primer possibilita cases i el segon crea llars.

Aquest debat sobre els mons separats que conformen l'imaginari de casa i l'imaginari de llar es porta més tard al terreny dels sense sostre, un cas concret que permet estudiar el significat d'aquests conceptes per a les persones que no disposen ni de l'una ni de l'altra. A més, permet marcar unes directrius concretes a partir de les quals es pot veure la capacitat del disseny

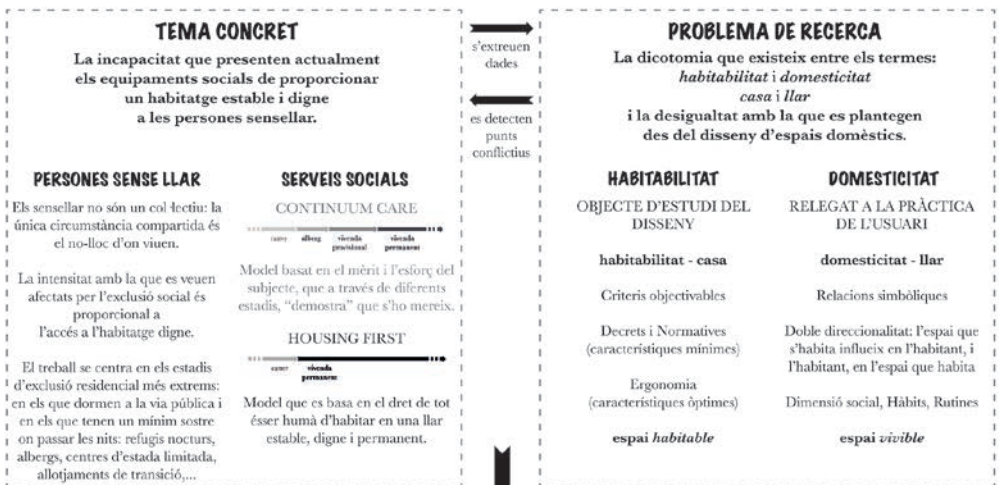
d'operar en cada un dels àmbits que componen l'habitatge.

Un cop detectada la relació de desigualtat amb què es planteja l'habitabilitat de la domesticitat des del disseny, la tasca del treball es focalitza a proposar tres eines metodològiques diferents que puguin operar des de la domesticitat amb l'objectiu de reivindicar la seva importància en el disseny d'espais domèstics.

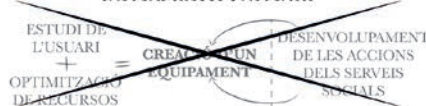
La primera eina d'aquest manual és La matriu de les necessitats, una dilatació del programa de necessitats quant a conceptes que

cal tenir en compte i incorporant la variable temporal. La segona, La metàfora com a generadora d'espais, vol estudiar la capacitat d'aquesta eina com a vehicle per tractar i traduir en l'espai la transformació personal que viuen els sense sostre quan són emplaçats en un espai interior. Finalment, l'última eina, Diàlegs entre l'arquitectura i el subjecte, respon a la voluntat d'elaborar un llistat d'elements imprescindibles en la creació de qualsevol espai, però no vistos des de l'habitabilitat, sinó analitzats i tractats amb els ulls de la domesticitat.

PLANTEJAMENT



ES POSA EN DUBTE L'ACTUAL MODEL D'ACTUACIÓ



Blanca Maristany Mitjana



Drops, restaurant al Passeig de Gràcia, 16

El projecte consisteix a reformar les plantes 11, 12 i 13 de l'emblemàtic edifici del Passeig de Gràcia, 16.

L'objectiu és dissenyar l'espai que resulta després de l'entrada d'un nou programa que inclou un restaurant, una terrassa lounge i una zona privada. Amb tot això es qüestionen aspectes vinculats a la gastronomia i la tradició, i també la relació entre l'espai i l'exterior.

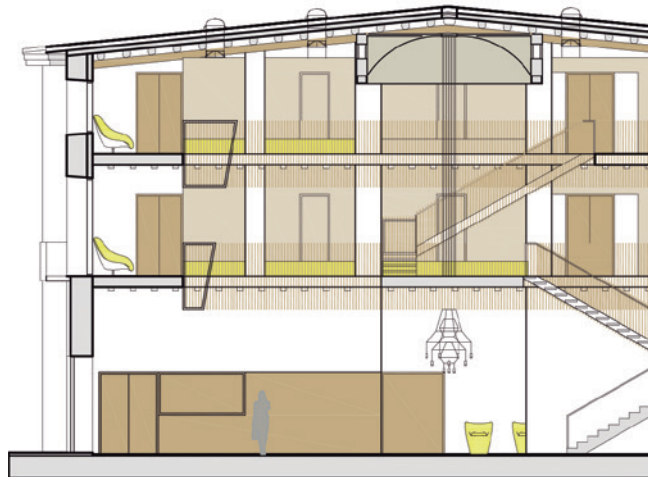
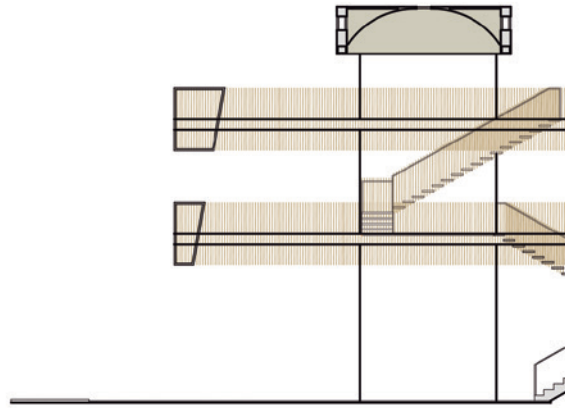
tendeixen a la verticalitat permeten adaptar l'espai en la seva relació amb la ciutat, no des de la pertinença, sinó des de l'observació. La llum també s'utilitza en aquest sentit i reforça la connexió de l'espai amb la natura, amb l'espectre celeste, i no tant amb la condició artificial i construïda de la ciutat. L'aplicació de la llum des de fora i cap a dins de l'espai permet articular el projecte.

Estratègies formals com l'ús d'elements suspesos i estructures que





Gemma Montoy



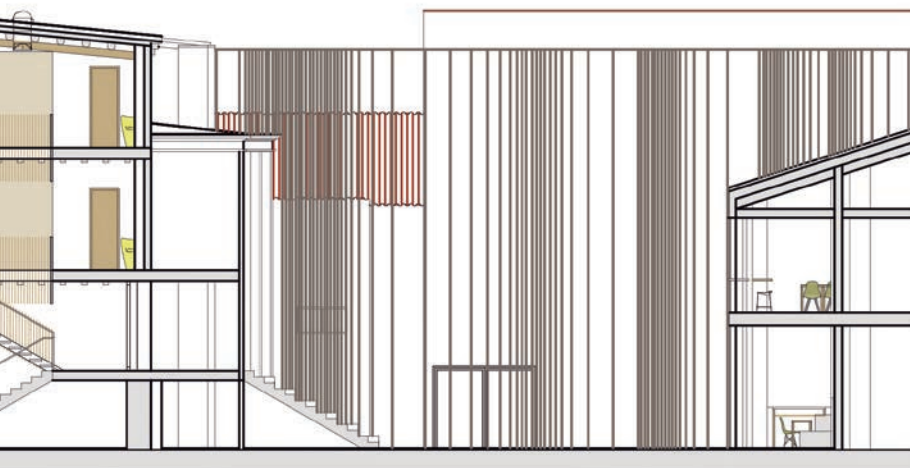
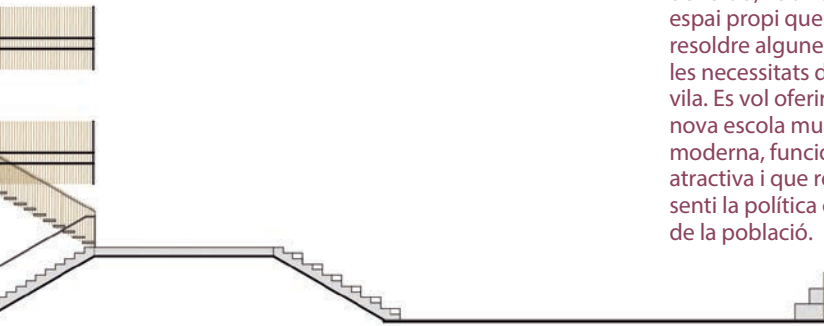


Escola de música. Reforma d'un habitatge del 1790 per convertir-lo en un equipament públic. Alcarràs, el Segrià

El tema del TFG és la rehabilitació d'un habitatge del 1790 per convertir-lo en un equipament públic, en aquest cas, en una escola de música a Alcarràs, una població d'aproximadament 9.000 habitants molt propera a la ciutat de Lleida.

La idea d'aquest projecte sorgeix d'una doble necessitat de la població: d'una banda, rehabilitar part del seu patrimoni històric i de l'altra, habilitar un espai propi que permeti resoldre algunes de les necessitats de la vila. Es vol oferir una nova escola musical, moderna, funcional, atractiva i que representi la política cultural de la població.

El concepte és crear un espai obert, lluminós i que integri l'espai interior a l'exterior de l'edifici, sempre conservant i respectant els seus elements patrimonials. S'aconsegueix crear un espai obert fent un gran buidatge central de l'edifici que unifica les quatre plantes gràcies a una escala que s'enfila pel centre d'aquest gran forat lluminós. L'espai interior s'integra totalment a l'exterior amb un paviment continu que porta des de l'entrada principal de l'edifici fins al pati exterior mitjançant unes escales i grades i que continua fins al bar situat en un edifici frontal.





Finca “la Esclusa”

Aquest projecte neix de la voluntat d’una família d’adquirir una segona residència a la zona del Delta de l’Ebre.

La intenció del projecte partia de buscar a l’espai una singularitat que fos induïda per la presència dels seus ocupants sense irrompre amb això en l’arquitectura tradicional de la zona, que generaria una distorsió en la seva identitat territorial.

Les característiques eren senzilles: es buscava un espai que fugís de l’arquitectura

tradicional de la zona, però que també en formés part.

L’habitatge s’havia de projectar com a segona residència familiar, però també com un espai que permetés obtenir-ne una rendibilitat llogant-lo totalment o per parts. Aquests van ser els punts de partida del projecte: crear un espai que funcionés correctament de forma privada (ús familiar) i de forma pública (lloguer de l’espai).

Tot va començar a gestar-se en el moment en què es va trobar una antiga fàbrica situada

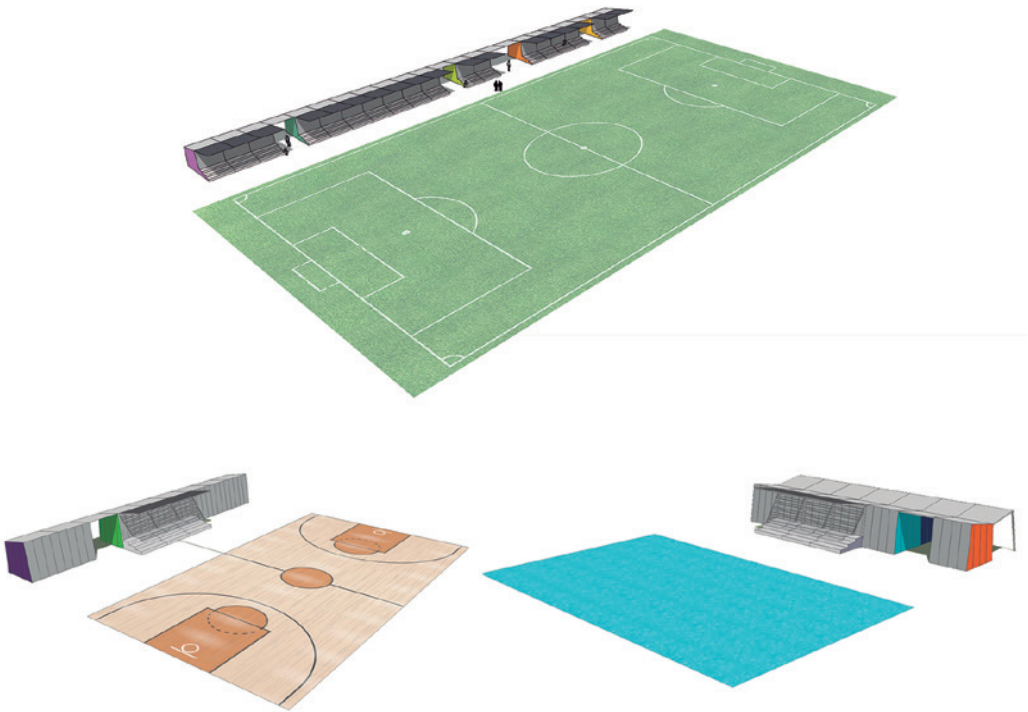
en mig del Delta de l’Ebre. L’espai reunia les característiques idònies per transformar-lo en el que buscaven.

La nau és una construcció de finals del segle XIX, de planta rectangular, aparentment de fàcil distribució, però amb un inconvenient: l’alçada per crear dos nivells no compleix la normativa vigent i l’alçada actual total no ajuda a dissenyar un espai a un mateix nivell. Aquest “inconvenient” ha estat la pedra angular del posterior disseny de l’espai.





Blanca Rocaspana Garcia



Disseny de mòduls esportius

Es dissenyen uns mòduls prefabricats per millorar els equipaments esportius de petits municipis. S'inclouen vestidors, dutxes, banys, magatzem, control d'entrada, bar i graderies.

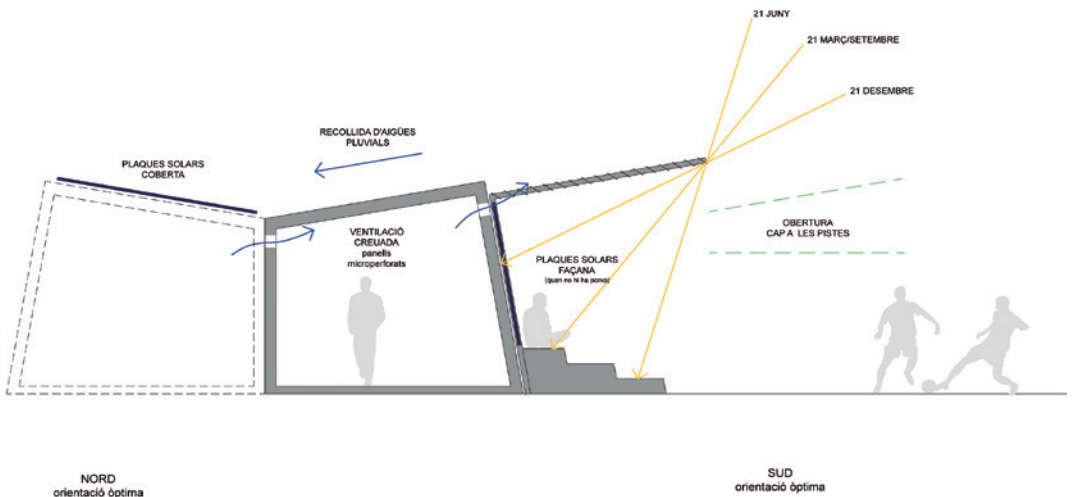
Es proposa una solució modular, un sistema, que doni resposta a les exigències tècniques, funcionals i de programa, que aporti els beneficis que comporta l'ús d'un sistema prefabricat: que es pot desmuntar, transportar, és sostenible, econòmic i ràpid. Es busca la trobada i el diàleg del disseny en el lloc.

La versatilitat s'obté combinant diferents panells de tancament

i elements interiors intercanviables.

L'adaptabilitat s'aconsegueix agrupant mòduls de manera longitudinal en paral·lel a les pistes i variant la distància que els separa. Això permet crear espais de transició que resolten els accessos a través dels laterals de colors que identifiquen els diferents usos. La coberta i la façana frontal es giren i s'obren cap a les pistes, de manera que permeten aprofitar els recursos naturals.

El resultat final és un producte versàtil, que aporta una nova opció per al sector.



Amadeu Ventayol Soler



Arquizofrenia

ARQUIZOFRENIA és una reflexió entre un professor de Disseny (Raúl Oliva) i un ex-alumne i col·laborador (Amadeu Ventayol) sobre una minoria de l'arquitectura barcelonina que es presenta amb greus impediments per constituir-se de manera lògica i relacionar-se normalment en situacions socials. Una arquitectura producte de les al·lucinacions d'alguns, desorganitzada i separada de la resta, que presenta uns símptomes comuns.

Tracta:

L'arqueologia i el món dels vestigis, en què s'estudien les diferents tipologies de ruïnes i les seves característiques.

El món visual i la representació artística de la ruïna al llarg de l'era moderna i el simbolisme que adopta en cada època fins a l'actualitat.

La crítica al plantejament urbanístic de Barcelona i a les seves actuacions arquitectòniques concretes.

La creació d'imatges virtuals amb eines informàtiques.





Georgina Vera



Proposta d'un model de turisme slow adaptant l'arquitectura local al nou ús

Aquest projecte fa una immersió en el món slow aprofitant la voluntat de reformar una casa típica a Menorca. El principal objectiu és revalorar i rearticular aquest tipus de cases que han quedat obsoletes pel que fa al seu ús inicial. En aquest cas es planteja donar a la casa un petit ús turístic. El turisme slow és un sector emergent que aporta característiques molt interessants i, a més, fuig del turisme de masses que perjudica la imatge visual de l'entorn, un fet primordial per al projecte.

S'ha treballat el projecte des de la integració, l'harmonia i el respecte a l'entorn amb la voluntat de destacar i recuperar els valors tradicionals mesclats amb els valors slow.

El programa es dobla: d'una banda tenim l'aplicació dels requisits per aconseguir un allotjament slow i de l'altra, la readaptació de la casa preexistent que permeti fer possible aquest nou ús.

Així doncs, s'ha situat el primer ús al jardí,

amb la formalització de noves construccions, i el segon, dins de la construcció preexistent. Per tant, aquest projecte necessita el diàleg entre l'exterior i l'interior, entre la nova construcció i la rehabilitació, i també, aspectes vinculats a la "domesticitat turística".



Restaurant a Alger

Cultura, tradició i respecte són tres paraules clau per a aquest treball.

Aquest projecte està basat en la relació entre dues cultures diferents com l'occidental i l'oriental.

Situat a la ciutat d'Alger, fon la fusta de roure i la ceràmica hidràulica per crear un espai tradicional i ahora, modern.

Un local amb tres nivells es divideix per

crear diferents espais pensats per a diferents clients com ara les famílies amb nens i els empresaris.

El disseny es vol apropar al concepte familiar per crear un espai acollidor en què les famílies se sentin lliures de gaudir el seu temps en família. Cadascuna de les tres plantes té la seva pròpia personalitat i aporta un estil diferent que, al seu torn, es relaciona amb la resta dels espais a través del mobiliari.

D'aquesta manera es crea una barreja d'estils que generen un espai polivalent i sofisticat.

La cultura, la tradició i el joc de materials són conceptes que s'uneixen en aquest restaurant per generar un espai nou en què l'estètica mediterrània i la tradició algeriana es fonen en un sol concepte. Un espai tradicional i ahora, innovador i sofisticat.



Reforma Can Saseres

El treball planteja la reforma d'un mas del segle XV, al nord de la ciutat de Girona, que amb el pas dels anys ha perdut funcionalitat.

El propòsit de la reforma és combinar els espais comuns i privats per adaptar-los al canvi de necessitats dels usuaris. Per aconse-

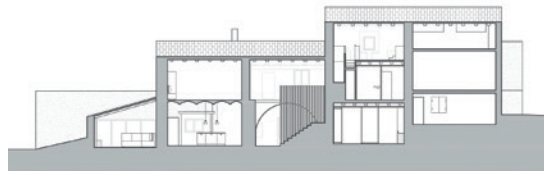
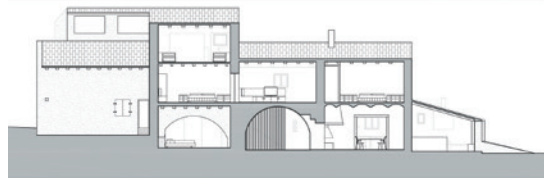
guir-ho s'ha aprofitat l'arquitectura existent i s'han tingut en compte l'entorn i la sostenibilitat, utilitzant materials autòctons i procurant que la nova construcció sigui de llarga durada.

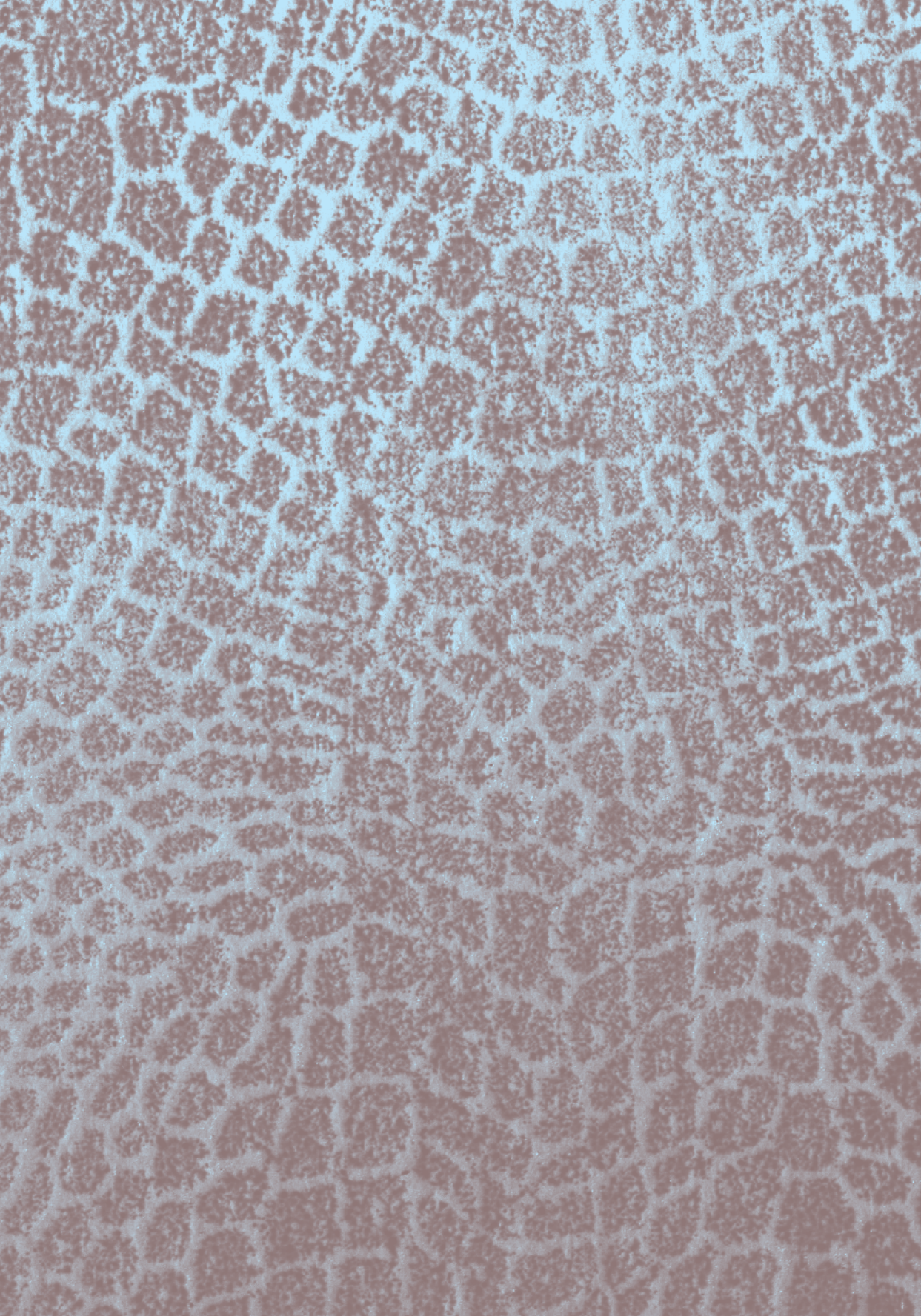
La reforma reordena l'exterior i redistribueix l'interior, de manera que habilita espais que

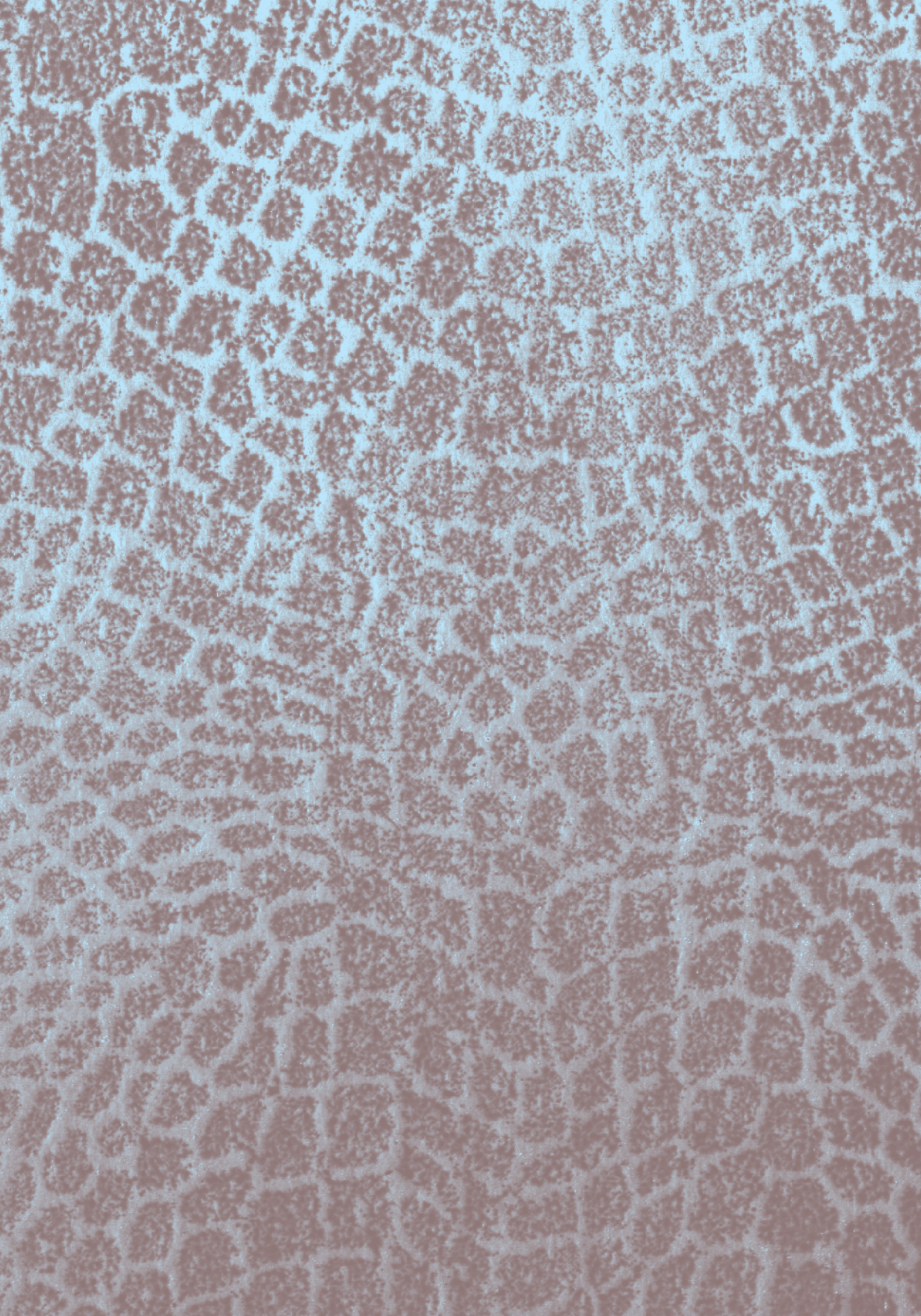
abans estaven dedicats a funcions productives o d'emmagatzematge. Les modificacions que cal destacar són el tancament total d'un dels espais exteriors, la construcció de les noves escales i la creació d'una nova obertura a la façana posterior.

En aquest projecte també es té en compte l'estalvi energètic, per això es canvien els vidres i s'aïlla la coberta per aconseguir temperatures confortables durant tot l'any.

Mariona Guanter Eusebio







<u>Professor:</u>	Octavio Barrera	44
Oriol Ventura	Fanny Basanta	46
	Ernest Cadena	48
<u>Tribunal:</u>	Natàlia Anna Carbonell	50
Francesc Crous	Lilia Garcia Alcalde	52
Ariadna Fàbregas	Andrea Gelpí López	54
Jon Marín	Sonia González Martín	56
Javier Nieto	Clara Niubò Casas	58
	Raúl Rodríguez Ferrera	60
	Gregorio Rojas Ortega	62

Disseny de Producte Industrial

Octavio Barrera





Germín

El projecte aborda la concepció i el disseny d'un germinador de brots d'ús domèstic que faciliti i permeti la germinació simultània de diversos llavors, a llocs on les condicions d'espai i de llum no permetin tots els tipus de cultiu. Aquesta és la clau del meu projecte, ja que els germinadors són un aliat del cultiu tradicional o planter però, contràriament a aquests, no necessiten grans condicions per al seu creixement.

Cultivar els nostres propis aliments ens ajuda a construir una sobirania alimentària pròpia. Els grups d'autoconsum alimentari i els horts urbans comunitaris són alguns dels agents que han estat incidint en l'educació i difusió del consum local com un model encaminat a la sostenibilitat, davant del model d'explotació, distribució i consum agroalimentari dominant. Per això aquí veig una via de desenvolupament

oberta i en la qual es pot incidir de manera notable.

El projecte intenta familiaritzar l'usuari amb els aliments del dia a dia. Alhora, vol tenir-hi contacte directe per iniciar un camí cap a un nou possible hàbit de consum.

Silma

Silma és un guant per a pròtesis superiors passives que en protegeix la funció estètica i permet que l'usuari se senti més segur a l'hora d'utilitzar la seva pròtesi en activitats domèstiques i quotidianes, sense por de posar en perill el seu monyó i evitant forçar l'esquena.

Aprofitant l'oportunitat d'estudiar les pròtesis d'extremitats, vaig decidir centrar-me en les pròtesis de membre superior passives per la facilitat que tindria a l'hora d'estudiar-les de manera detallada.

Vaig veure que el problema es troba en l'accessibilitat que els usuaris tenen a aquell tipus de pròtesis que cobreixen totes les seves necessitats. Per

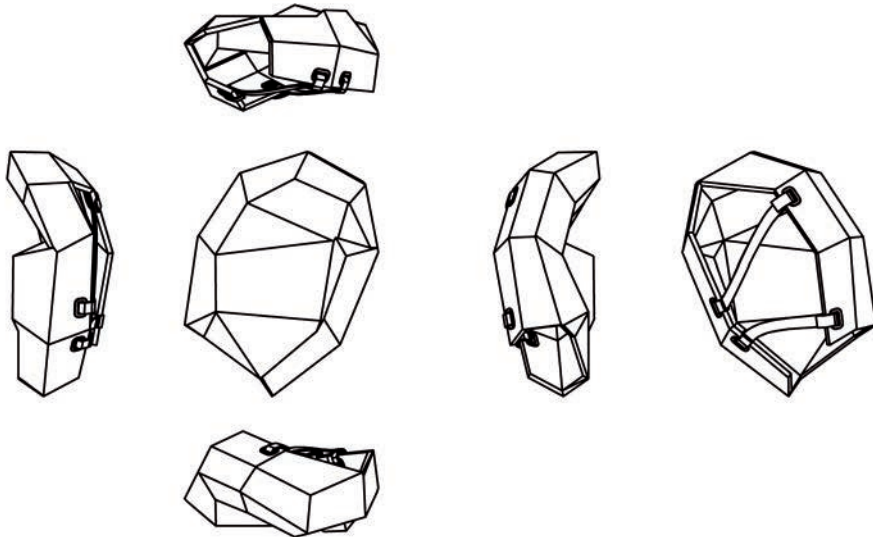
diferents motius, no tot allò que existeix arriba a estar a l'abast, així que vaig decidir dissenyar quelcom que millorés la seva qualitat de vida.

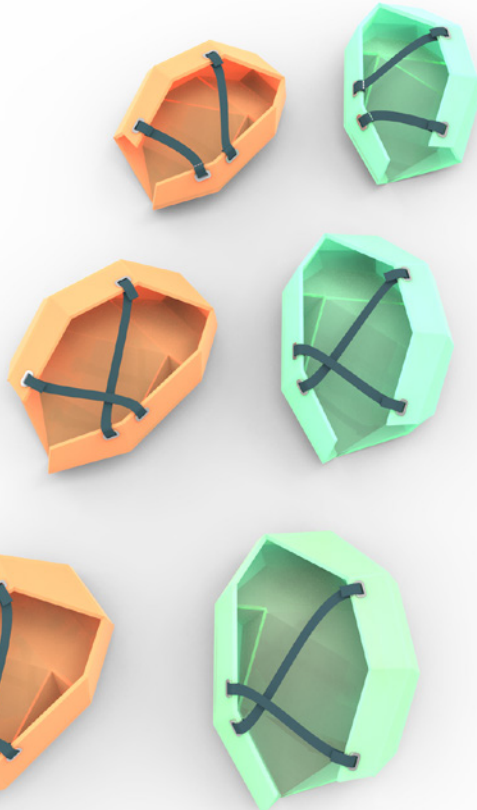
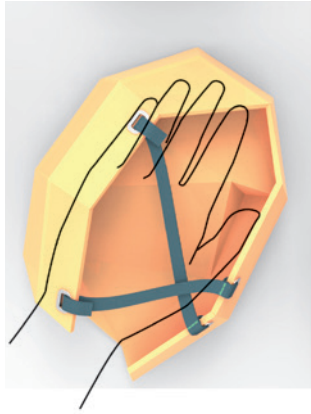
Per fer-ho vaig observar, sobretot, els moviments que la pròtesi pot realitzar amb facilitat i com es comporta l'usuari davant d'aquelles activitats "obstacle" que es troba dia a dia.

Silma està format per una estructura de silicona que es tanca i s'adapta al monyó amb dues tires de niló. Es plantegen 3 talles per poder arribar a un públic més ampli i dos colors per diferenciar la mà dreta i l'esquerra. El volum facetat funciona de tal manera

que, en contacte amb una superfície, les arestes fan que la fricció sigui menor i per tant, el moviment, més lleuger, de manera que els objectes es poden moure amb facilitat. En canvi, les cares del volum fan augmentar la fricció amb la superfície, de manera que el moviment esdevé més lent, però perfecte per sostenir objectes.

Silma és, doncs, una proposta que incentiva un petit canvi en els costums dels usuaris gràcies a un guant de silicona adaptat que els protegeix i els dona seguretat sense haver de canviar la pròtesi que ja tenen.







Ernest Cadena





3D Elements. Print Your Shelf

La col·lecció de bany ha quedat estancada en les mateixes peces de sempre a causa de la varietat i multitud de productes d'higiene i cosmètica que hi ha al mercat. El projecte aprofita la impressió 3D per donar una solució a aquest estancament i ordenar els productes que tenim al bany. Aquesta tecnologia aconsegueix que la col·lecció de bany pugui créixer i canviar, creant un cicle d'ús segons els productes nous que comprem. Podrem fondre una impressió per crear una nova forma i així, successivament, la col·lecció de bany s'emmotlla a les nostres necessitats. Una idea inclusiva que deixa en mans de l'usuari el 50% del procés del disseny.

La intenció és oferir un accessori de bany industrialitzat com a suport base a partir del qual es puguin afegir compartiments impresos en 3D, adaptats als productes de cada consumidor. Un suport de paret incentivarà el consumidor tradicional a imprimir l'accessori que ell vol en 3D seguint les indicacions d'una pàgina web dedicada a la personalització de l'accessori de bany.



Constructeràpia

La constructeràpia és una nova teràpia ocupacional per a malalts de Parkinson, una activitat que es realitza amb peces de construccions arquitectòniques.

Gràcies al disseny adaptat i a la teràpia que es desenvolupa, s'exerciten les extremitats superiors i d'aquesta manera es frena l'evolució dels símptomes típics de la malaltia, la tremolor i la rigidesa muscular. Els exercicis es basen en moviments de detall, precisió, coordinació i força muscular.

Atès que els símptomes evolucionen progressivament, hi ha dos graus de complexitat. El Grau 1 per als estadis 1 i 2, amb símptomes lleus i el Grau 2 per als estadis 3, 4 i 5, amb símptomes greus.

La constructeràpia és una activitat creativa, didàctica i de grup. S'afavoreixen les relacions interpersonals i d'oci, la imaginació i la llibertat a l'hora de prendre decisions. Gràcies al treball emocional i a la satisfacció de sentir que l'esforç de la teràpia té un resultat final i propi, s'aconsegueix millorar la motivació, l'autonomia i la qualitat de vida del malalt.

Tots els components estan emmagatzemats en un packaging que conté un quadern explicatiu, diferents peces geomètriques, quatre bases i connectors per poder unir cada peça.

Natàlia Anna Carbonell







Lilia Garcia Alcalde



Estenedor per a façanes

El projecte proposa un sistema per estendre la roba integrat a les façanes dels blocs de pisos que doni noves solucions adaptades a les necessitats dels usuaris.

La possibilitat de personalitzar els colors i els acabats del producte permet que aquest s'adapti a la façana i s'hi harmonitzi. S'oculta la roba de la vista des de la via pública i així es trenca amb la imatge de la roba estesa al carrer, sense cap ordre ni concert, per ajustar-se a les cada cop més esteses normatives municipals.

Per tal de millorar la comunicació usuari-producte, s'han tingut en compte ergonòmicament i funcionalment les necessitats de l'usuari, i això ha donat lloc a un producte que no només s'adapta a la façana, sinó també a la persona, que molts cops és ignorada rere els aspectes més formals del disseny.

Això no és una cadira

Això no és una cadira neix de la inquietud d'experimentar nous processos artesanals. Està focalitzat en un estudi previ del material plàstic en què es descobreix el seu gran potencial. Exporto al projecte la cita "El vostre futur està al camió de les deixalles", extreta de la revista Modern Plastic, i em centro en els residus com a oportunitat. Proposo un cicle de reciclatge local i a petita escala en què en un forn de llenya es faran les proves per fabricar un producte mostra,

una cadira, que em permetrà obrir una porta a l'experimentació i la transformació del plàstic a nivells artesanals. El projecte s'ha fixat en les noves tendències de disseny i futur, com ara els moviments d'obertura com l'Open Design, i les tendències del productor com Fab Lab, Do it yourself, etc. Per això es comparteix tota la informació a través d'un web i s'explica com s'ha fet perquè es pugui reproduir.



Andrea Gelpí López





Sonia González Martín





Blum, envasos de cosmètica orgànica d'alta gamma

Blum és una gamma de productes de tractament facial amb ingredients orgànics que busca diferenciar-se, en un sector en auge, davant marques que utilitzen envasos estàndard. Busca posicionar-se en l'alta gamma respectant els cànons d'aquest àmbit, però mantenint qualitats de conservació i respectuoses amb el medi ambient.

Després d'analitzar el mercat i avaluar la

quantitat de material que utilitzen altres envasos, així com la quantitat de residu que hi queda un cop acabada la seva vida útil, decidim millorar tots dos conceptes per fer un producte més ecològic, i per aconseguir-ho, incorporem una sèrie de valors afegits que fan que l'envàs s'adeqüi molt millor al seu contingut.

L'envàs final és un sistema airless que consta d'un envàs durador i

una sèrie de recanvis mensuals. Amb aquest sistema allarguem la vida útil de components més elaborats i en refusem altres menys complexos, reduint així els rebuigs a llarg termini.

D'altra banda, es generen diversos embalatges per a aquests productes i una marca gràfica provisional de suport per a tot el projecte.

Nimfes (νύμφα), joies per a núvies

Nimfes (νύμφα) és una col·lecció de joies per a núvia formada per fermalls i ornaments de cap. Són peces realitzades amb processos totalment artesanals. Aquest projecte es basa en l'aportació de canvis de funcionament i estètics a la joia nupcial.

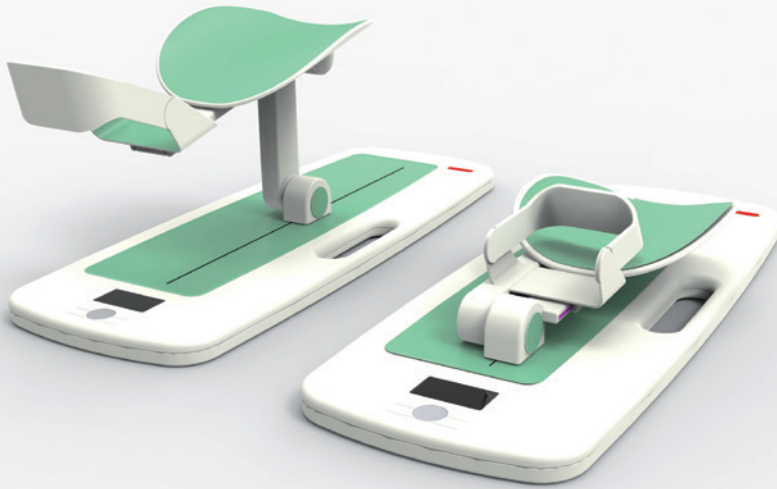
Com a aportació en l'àmbit estètic, dissenyo unes joies càlides amb materials naturals que s'adaptin a la nova tendència de casaments vintage, caracteritzats per celebrar-se a l'aire lliure i cuidar fins a l'últim detall.

Com a aportació en l'àmbit del funcionament, dissenyo unes bases que em permeten adaptar-me al màxim al pentinat, al vestit i a la nova núvia, i així poder realitzar un producte totalment personalitzat que millora l'ús, l'ergonomia i la subjecció de les agulles i els ornaments de cap.

Clara Niubò Casas







KINEG, mobilitzador passiu de genoll

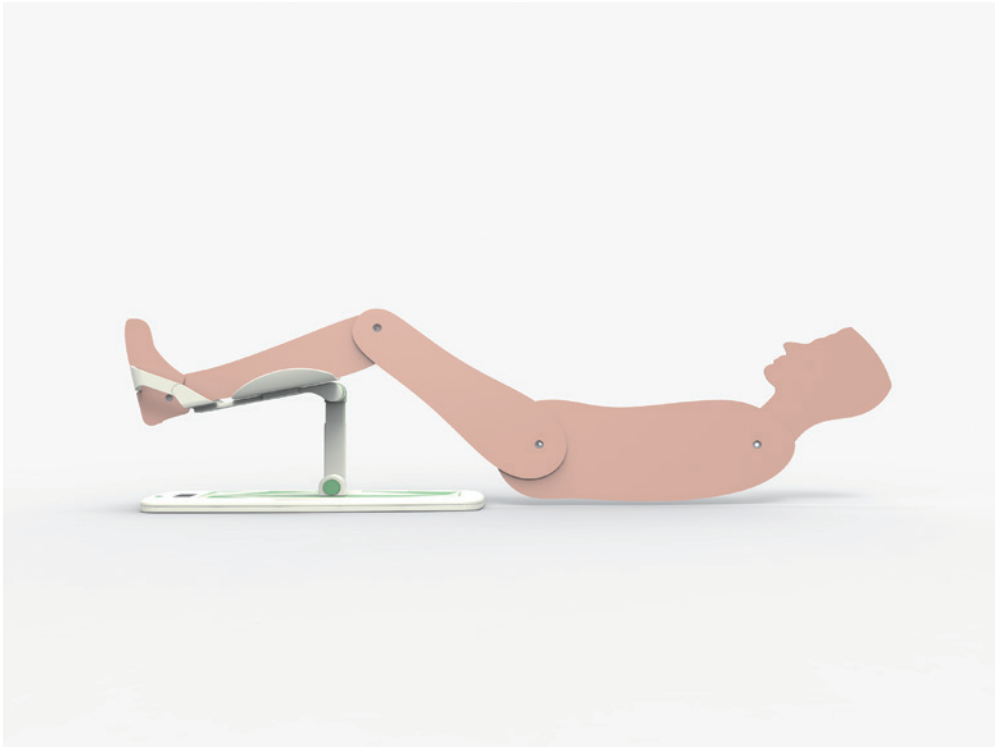
Actualment hi ha la necessitat d'integrar les noves tecnologies amb els coneixements interdisciplinaris del disseny industrial en la creació de productes que beneficiïn l'activitat dels fisioterapeutes i especialistes, que fan una tasca de servei directe a la comunitat. En aquest treball s'aborden la investigació i el desenvolupament d'un sistema que integra disseny industrial, mecànica i enginyeria amb l'objectiu de crear un dispositiu de suport a la rehabilitació en els tractaments postquirúrgics per trencament de genoll.

KINEG és un sistema portàtil que permet fer el moviment de flexió i extensió del genoll.

Controla l'augment progressiu dels angles de moviment als quals és sotmès el pacient i millora el procés de mesurament angular. Durant la teràpia l'usuari es troba en posició de decúbit supí, una posició en què deixa descansar la cama sobre un braç articulat sense oferir resistència sobre el mecanisme. Aquest mateix braç es desplaça linealment i tot el conjunt fa un moviment fluid que simula el moviment de flexió de la cama.

El sistema aconseguix integrar factors funcionals, ergonòmics, productius, econòmics i formals per establir un nou concepte de dispositiu que supleix la necessitat de rehabili-

tar el genoll de forma controlada, i així afavoreix la teràpia i la fa més amena tant per al pacient com per a l'especialista. El desenvolupament del sistema planteja requisits de disseny funcionals, formals, d'ús i tècnico-productius amb els quals es construeix una proposta final.



Extrem

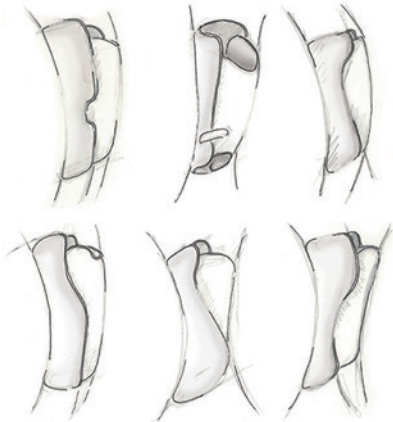
La idea d'Extrem neix de la voluntat de canviar la percepció associada a portar una pròtesi corporal, tant per part de l'usuari com del seu entorn.

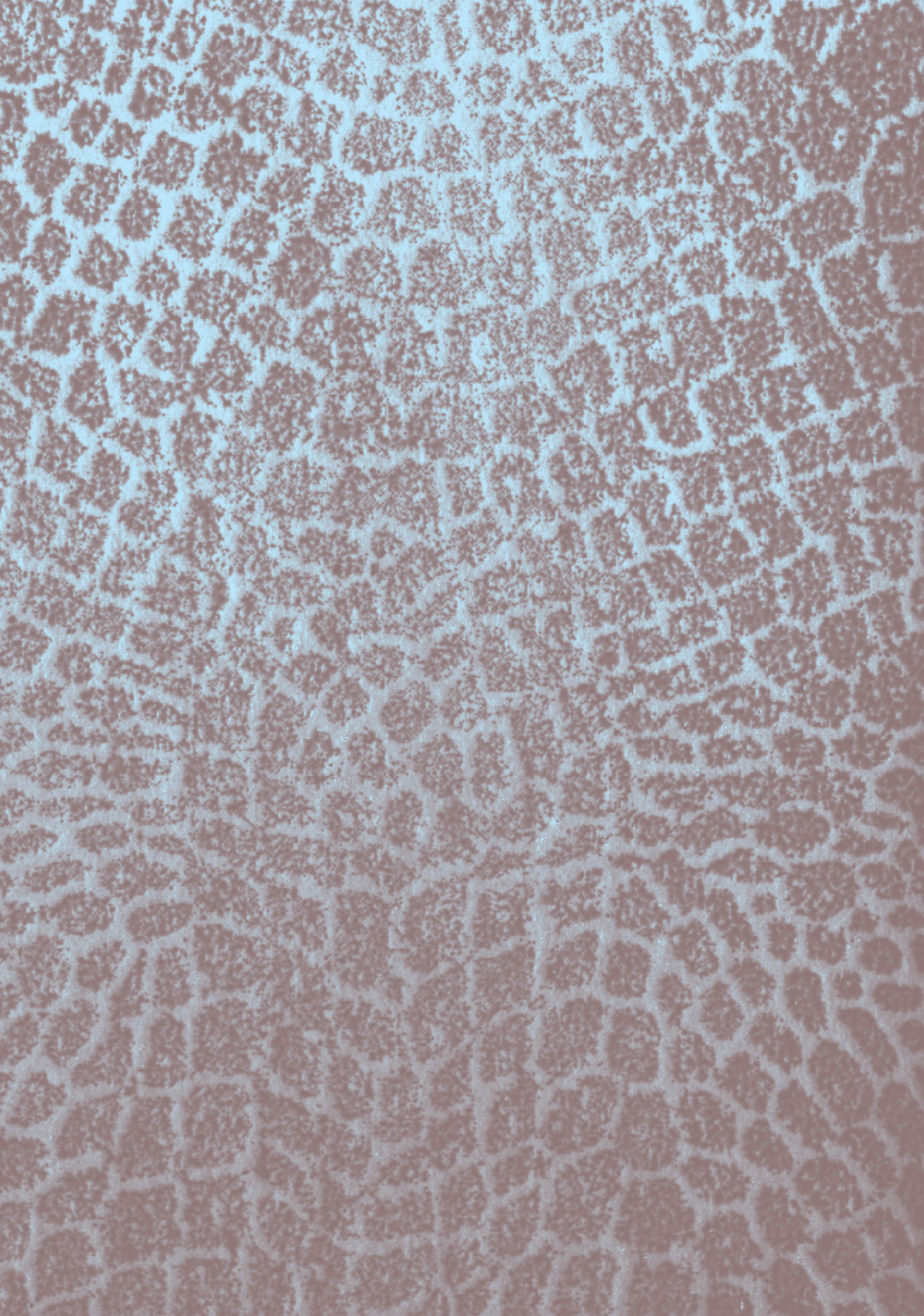
La pèrdua d'un membre és un fet traumàtic i difícil d'assumir. Per aquesta raó, el que es busca amb el projecte és facilitar l'acceptació d'aquest fet.

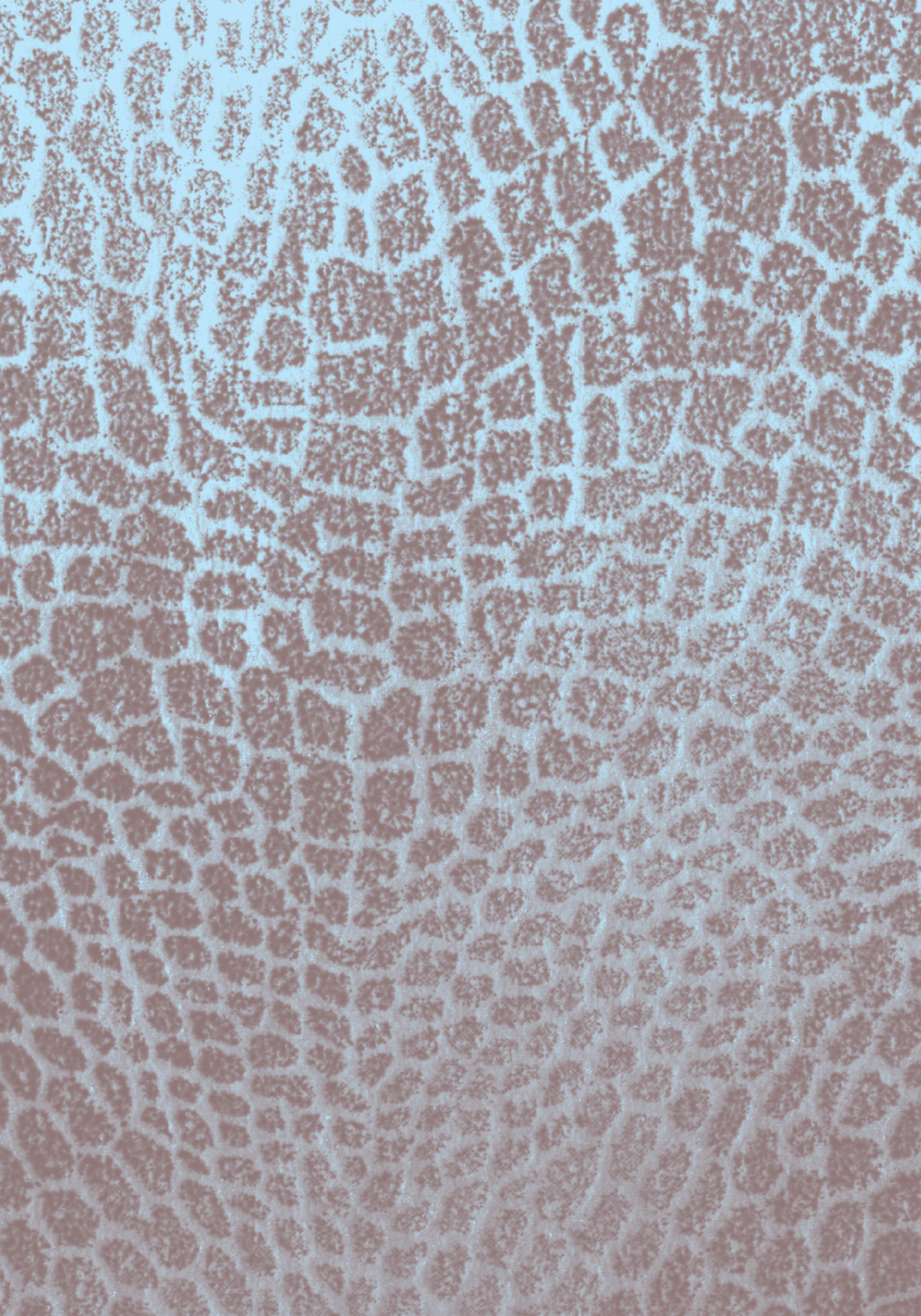
La proposta consisteix en una funda estètica preparada per protegir una pròtesi de cama i els seus components. Aquesta carcassa externa està formada per dues parts, una situada per sota del genoll i l'altra, al peu. Es tracta de peces intercanviables i que es poden personalitzar, preparades per portar un ritme de vida esportiu.



Gregorio Rojas Ortega







<u>Professora:</u>	Òscar Bagués López	66
Pilar Górriz	Olívia Boix de la Cruz	68
	Miguel Bustos	70
	Albert Coy Unión	72
<u>Tribunal:</u>	Aleix Farràs Martínez	74
Andreu Balius	Fran Baixas Estradé	76
Jordi Català	Marcel Figueras Cardós	77
Marc Català	Alberto García Barba	78
Salvador Huertas	Eduard Inglés	80
Pablo Juncadella	Mireia Llach	82
Tilman Solé	Judit Maldonado Abad	84
Dolors Soriano	Helio Lozano Carreras	86
	Àngel Montoy Alonso	87
	Héctor Olivares	88
	Iune Moya Ijurco	90
	Noa Paz Giménez	91
	Gerard Pellisa Escudé	92
	Laura Puig Pratdesaba	94
	Sabela Ros Comesaña	96
	Dani Rubio Arauna	98
	Karina Sayas Bofi	100
	Irene Sierra	102
	Mariona Valdés Omedes	104
	Ester Vilaplana Miret	106
	Alexandra Zielaskiewicz Lahoz	108
	Alexia Serena Aleu	110

INFOOD

INFOOD és una revista divulgativa que neix amb la intenció de fer-nos conèixer les principals dades alimentàries en l'àmbit mundial.

Cada revista publicada, de caràcter trimestral, es dedica a analitzar les principals dades d'un aliment. La selecció dels continguts respon a la voluntat honesta i pedagògica de mostrar l'estat actual de

cada aliment. L'anàlisi de les dades és un tret diferencial molt important, per aquest motiu la presència i el tractament infogràfic són l'eix principal del projecte editorial.

El disseny de la revista ens ha de permetre una bona comprensió dels continguts i ha d'afavorir el desenvolupament de les infografies. El repte principal és

l'elaboració d'un sistema d'infografies que comuniqui les dades seleccionades de forma clara, ràpida i creïble i alhora defineixi la identitat visual de la revista. El recurs utilitzat per generar i unificar el sistema infogràfic és la fotografia.

Óscar Bagués López



EXPORTACIÓ MUNDIAL DE FRUITA FRESCA

Xifres en milers de Tonelles
Font: FAO (Food and Agriculture Organization of the United Nations)

1.946 M 2010
1.304 M 2008
1.138 M 2006
833 M 2004
782 M 2002
769 M 2000

EXPORTACIONS DELS 4 PRINCIPALS PAÏsos EXPORTADORS DE FRUITA FRESCA

Tailàndia	201.335 m
Vietnam	141.102 m
Xina	140.793 m
Xina*	108.290 m
Espanya	79.091 m

Amp. 2010 - Xifres en milers de tonelles. *Xina i RAE de Hong Kong 15

Tailàndia, Vietnam i Xina, principals exportadors mundials de fruita fresca.

Item ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque sed quam non pulcris sagittis congue. Cras mattis eu in purus semper, variis laqueet diam varius. Vivamus fringit massa ac tristique interdum. Vestibulum congue enim lorem. Vitis rhombus, manducabatur quis. Quis elementum faucibus enim, ac congue quam portitor ut. Phasellus non faucibus nec. Quis congue metus eget nisi cursus eleifend. Quisque et tellus rhombus, in venenatis

arguere. In enim, molestie lectus. Amet in. Quisque dolor. Donec tempor. Nulla nisi at aliquet. Vestibulum rhombus, tellus in sagittis dicitur. Quis a nibb congue est. Consequam placerat eros tellus nisi lorem. Nulla facilis. Suspendisse cursus porta aliquet. Etiam libero quam, nec sagittis ysis odio. Vitis rhombus, in faucibus dicitur. Interdum et molestie. Curabitur ac ante ipsum lectus et faucibus. Fusce exum elit, tempor ysis velit quis, congue et condimentum metus.

EL CONSUM RECOMANAT ÉS DE 400G DIARIS DE FRUITA I VERDURA

CONSUM MITJÀ DE FRUITA I VERDURA PER PAÏS

Any: 2010
Xifres en grams per persona i dia
Font: FAO (Food and Agriculture Organization of the United Nations)

Un consum suficient de fruites i verdures podria salvar fins a 1,7 milions de vides cada any.

Donec et eros id tui facilis vehicula. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur vitae ligula consectetur, tempus sem ut, ornare ligula. Etiam vel volutpat magna, ac euismod urna. Morbi eget eros egestas, aliquam eros ac, elementum leo. Quisque vel imperdiet justo, nec tincidunt erat. Aliquam ante volutpat. Quisque lorem ante. Fingilla nec lectus condimentum, placerat non elit. Aliquam tincidunt lectus non odio aliquet, ut amet eleifend eros dictum. Quisque elementum

sagittis sodales. Nunc facilis augue et eros feugiat volutate. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per tempus sem ut, ornare ligula. Etiam vel volutpat magna, ac euismod urna. Morbi eget eros egestas, aliquam eros ac, elementum leo. Quisque vel imperdiet justo, nec tincidunt erat. Aliquam ante volutpat. Quisque lorem ante. Fingilla nec lectus condimentum, placerat non elit. Aliquam tincidunt lectus non odio aliquet, ut amet eleifend eros dictum. Quisque elementum

Suspendisse vehicula orn dignissim ligula egestasque, vel aliquam tortor elementum. Nam ultrices nec saepe sit amet morcos. In consequat venenatis quam vitae adipiscing. In lectus ipsum, placerat eget molestie ac, ullamcorper ac urna. Proin viverra leo ut nulla molestie, et lobortis purus hendrerit. Nam nec dapibus dui eget.



Olívia Boix de la Cruz



**FOOD FOOD, Disseny d'una marca
de menjar ràpid de qualitat**

FOOD FOOD és un projecte d'identitat corporativa per a un establiment de menjar ràpid de cuina regional en camions itinerants. L'objectiu d'aquest projecte és dignificar el menjar ràpid i allunyar-lo de les connotacions negatives que l'envolten, alhora que es divulguen l'alimentació local i els productes de temporada en el context d'un negoci en creixement.

És un model de restaurant atractiu per a tot tipus de vianants, tant residents com visitants. FOOD FOOD ha de tenir un disseny proper, senzill i atractiu. La identitat gràfica estarà formada per diferents elements de comunicació, packaging i papereria per a un negoci d'aquestes característiques.



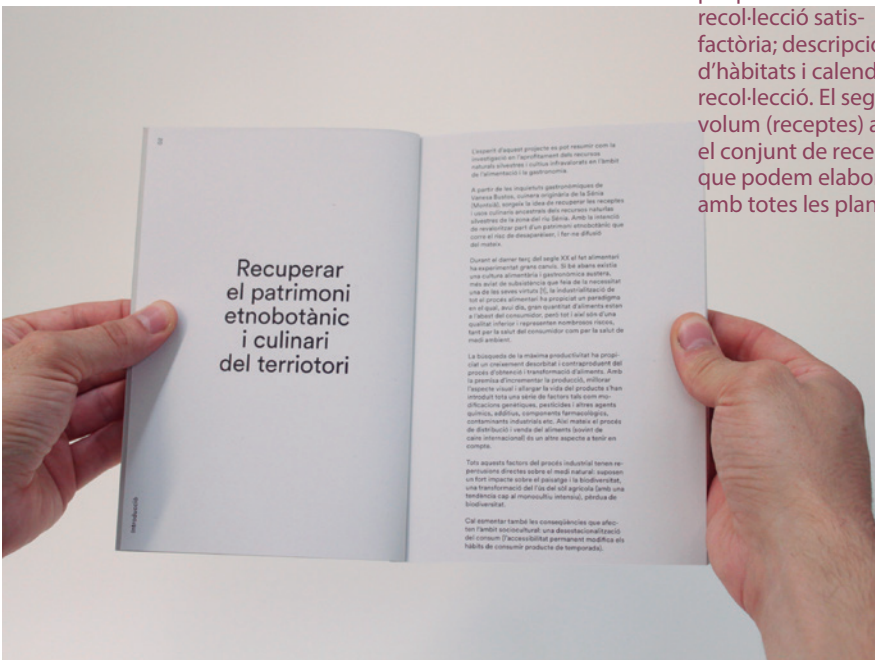
Cuina amb plantes silvestres del Sénia

Cuina amb plantes silvestres del Sénia és un projecte que pretén recuperar i redimensionar la cultura gastronòmica basada en recursos naturals del territori delimitat pel curs del riu Sénia, a tocar de Catalunya, el País Valencià i Aragó.

Els eixos sobre els quals es fonamenta el projecte són: cuina, natura i territori.

El resultat del Treball Final de Grau pren forma de projecte editorial, amb una publicació formada per dos volums.

La guia conté les fitxes de les plantes disponibles per al seu ús culinari, així com la informació necessària per poder-ne fer una recol·lecció satisfactòria; descripció d'hàbitats i calendari de recol·lecció. El segon volum (receptes) aplega el conjunt de receptes que podem elaborar amb totes les plantes.





Oregano

Origanum vulgare. Fam. Lamiàcies.
Herba musca, roca moera (cat), origano (cast)

Descripció
Arbust ramificat i resistent, que pot arribar a una alçada de més de 3 metres.
Les flors són de color vermell intens i brillant, acompanyades i es presenten solitàries o reunides en grups al final de les branques noves.
El fruit és una bossa gran, globosa, de pell brillant i gruixuda, de color groguenc o vermellós. L'interior està dividit per una membrana i conté nombroses llavors de color vermell granat, molt sucoses i amb gust agrebosc i refrescant.

Habitat
Creix de manera espontània en tanques de camins.

Recol·lecció i conservació
Florix durant els mesos de maig i juny i el fruit es recol·lecta durant la tardor.

Part utilitzada
Es consumeix el fruit del magraner, la magrana, quan és madur.

Aplicacions gastronòmiques
Generalment es mengen fresques o en suc, o amb una mica de sucre pel dolçor. També amb suc de taronja, sucre, canyella i herbesana, tot ben fresc. Es desgranen apartant la còrta i la membrana, o tallant el fruit per la meitat i deixant el copet amb algun objecte sobre la còrta. Es poden utilitzar per a foc, melmelades, sàmpes, sorbets i gelats.
També en elaboracions salades, donant color a amanides, aportant frescor a carns i peixos, o en salses per a rostitos. (text full)

Receptes
Pesto d'herbes amb fonoll p. 16
Pasta farcida d'herbes de primavera p. 37



Violeta

Viola odorata. Fam. violàcies.
Violeta (cast)

Descripció
Planta perenne, coberta de pèls curts, amb un rizoma o cap del qual neixen directament les fulles i les flors. Les flors són grans i molt aromàtiques, amb 5 pètals desiguals d'intens color violeta o de vegades blanc. El fruit és una càpsula coberta de pèls curts. És una de les flors més primerenques de l'any, neix amb els primers dies càlids d'hivern.

Habitat
Creix en camps nitrificats, boscos i zones ombrívols i humides. Cal destacar que les flors que creixen en zones d'ombra o on els dona poc el sol tenen un color més intens.

Recol·lecció i conservació
Comença a florir a l'abril i pot trobar-se en conserva recipients.

Part utilitzada
Les fulles i flors.

Aplicacions
Les fulles es poden fer sàmpes i s'usen més esp. Les flors són id. un toc de color, utilitzar-se l'any postres o confitura.



Receptes

Gelat de violetes p. 132

Pana cotta de violetes p. 132

Foie amb confitura de violetes i fruits secs p. 133

Melmelada de violetes

Ingredients
7 gr. de pètals de violeta
75 gr. de sucre (1 tassa)
1 cullerada (2,5ml) suc de llima
1/2 cullerada aigua de flor de taronger
100 ml. d'aigua
1 cullerada d'agar agar

Elaboració

Netejar les flors i mesclar-les amb mitja tassa d'aigua i el suc de llimona i deixar macerar durant unes 2 hores.
Posar l'altra part de l'aigua en un casso amb el sucre i posar al foc baix i deixar que bulli fins que el sucre estigui destacat.

Panna cota de violetes

Ingredients (per la panna cota)
300 ml. nata per postres
200 ml. llet
60 gr. sucre
6 fulls de gelatina
50gr. melmelada de violetes

Ingredients (per la gelatina)

4 cullerades de melmelada de violeta
2 fulls de gelatina
4 cullerades d'aigua
Suc de llimona

Elaboració

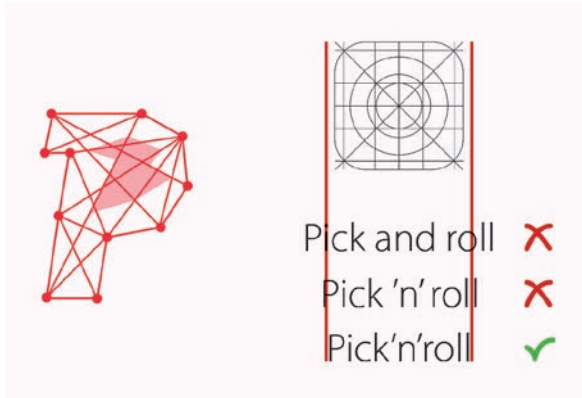
Hidratar les fulles de gelatina amb aigua freda. Mentrestant escalfar la nata i el suc de llimona i diluir la melmelada.

Merengue amb pistatxos i pètals de violetes i calèr

Ingredients
200 gr. de clares d'ou
125 gr. de sucre
100 gr. de pistatxo
Pètals de rosella
Pètals de calèr
Batalladura de lli
Unes gotes de llimona

Elaboració

Escalfar el suc de llimona i el sucre fins que es comenci a fer bolla. Afegir lli i deixar que bulli una mica més. Separar la clara d'ou i dur. Escalfar la clara amb el suc de llimona i el sucre fins que es comenci a fer bolla. Batre la clara amb el suc de llimona i el sucre fins que es comenci a fer bolla.



Albert Coy Unió

Pick'n'roll

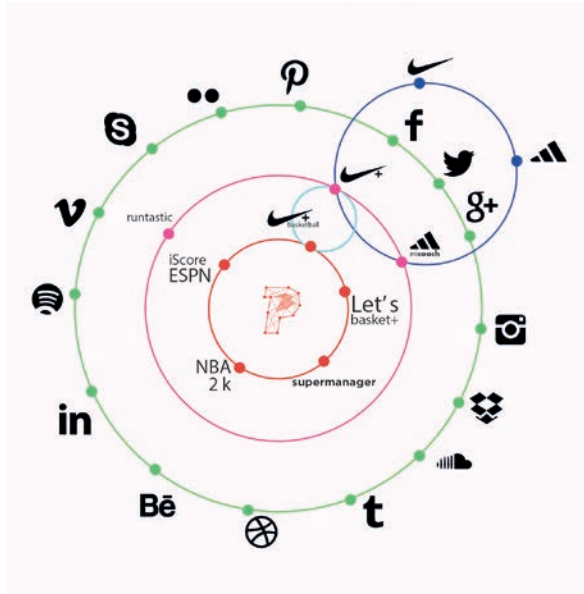
Pick'n'roll és una app destinada a entrenadors i jugadors de lligues no pertanyents a l'elit del bàsquet. Aporta a l'usuari funcionalitats que ara per ara requereixen el suport web. Amb aquesta proposta guanyem practicitat, optimitzem els temps de consulta i aportem a l'usuari la capacitat d'estar enllaçat tant amb la federació com

amb el seu propi equip de forma immediata.

Pick'n'roll oferirà als usuaris (tant al jugador com a l'entrenador) la possibilitat de fer un seguiment quantitatiu i qualitatiu dels seus progressos al llarg de la pràctica esportiva.

L'app queda oberta a possibles extensions en què s'oferirà la

possibilitat d'aplicar les funcionalitats a altres perfils federatius i arbitralis, o a altres categories esportives.



A   2



Aleix Farràs Martínez

MYX



Menú



Perfil



Contactes



Missatges



Configuració

Opcions del xat



Missatge



Missatge de veu



Trucada



Compartir contacte



Fotografia



Fotografia temporal



Video



Video temporal



Videotrucada



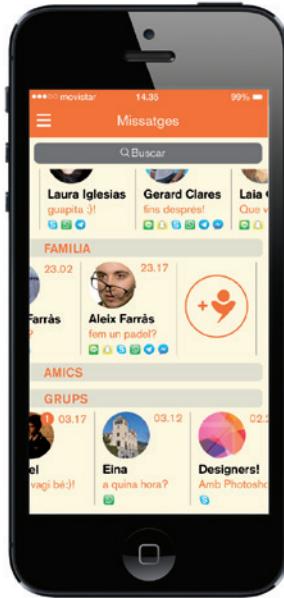
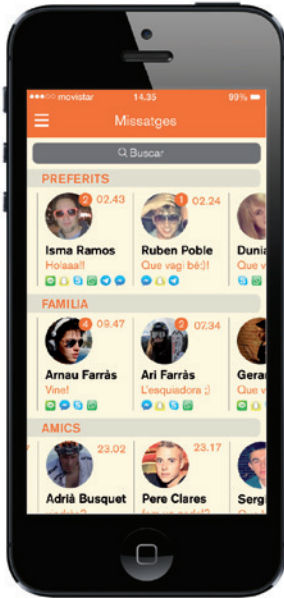
Localització

Myx, agregador de xats instantanis

Myx és una app destinada a totes aquelles persones que utilitzen diversos xats simultàniament per comunicar-se amb les seves amistats.

La finalitat d'aquesta app és simplificar l'acte de xatejar, és a dir, compatibilitzar totes les funcionalitats de les diverses tipologies de xat (enviar fotografies, vídeos, missatges de veu, fer videotrucades, etc).

La proposta recull els missatges dels diversos xats i els visualitza en una sola interfície que ofereix totes les funcionalitats i d'aquesta manera aconseguix estalviar temps i minimitzar els retards o l'absència de resposta que produeix el fet de no estar connectat a un dels xats d'origen d'un missatge dels nostres contactes.





Fran Baixas Estradé

Vidia

Vidia és una marca de vi pensada per omplir un buit en el mercat. Està destinada a un target de gent inexperta, però impacient per iniciar-se en el món del tast de vins.

La proposta crea la seva identitat basada en un codi visual format per

les cinc característiques bàsiques que aquest consumidor percep en cada vi.

Escollint vins amb caràcters prou diferenciats, la marca, com a eix central de la seva filosofia, ofereix un pack de joc de cata per explorar la part sen-

sorial del vi a manera d'aprenentatge.

El principal objectiu és estrènyer els vincles entre el consumidor i el producte i alliberar el primer de la incertesa que produeix aquest món elitista.



Redisseny de la identitat i el packaging de Bonàrea

El projecte consisteix en el redisseny d'una marca blanca en l'àmbit dels supermercats (Bonàrea). El caràcter del redisseny està enfocat a millorar l'experiència de la compra per als usuaris.

L'objectiu d'aquest projecte és proposar una forma racional de seduir, potenciant la sinceritat respecte el que s'ofereix. L'estratègia de disseny gira entorn de la senzillesa i busca resoldre la varietat d'embalatges de productes diferents amb una unitat d'imatge compacta.

En coherència amb la proposta s'aposta per gràfics de dades que informen sobre el contingut del producte i n'esdevenen el més característic. Així es converteixen en el principal vehicle de la identitat gràfica de la marca, si bé apuntalada també per altres elements dels envasos.

El desenvolupament del disseny se centra en el packaging; concretament en generar un sistema gràfic que es pugui estendre i adaptar a múltiples productes.





FOLIO, una nova manera de crear documents

Actualment hi ha moltes institucions, empreses o persones físiques que diàriament utilitzen processadors de text per crear els seus documents. Tanmateix, aquestes aplicacions sempre deixen a les mans de l'usuari final la presa de decisions relacionades amb el disseny, la composició, l'estructura, les jerarquies i les famílies tipogràfiques.

FOLIO és una aplicació per a iPad que proposa una nova solució per elaborar documents. Tant se val si l'usuari disposa dels coneixements necessaris sobre disseny gràfic per crear documents correctament o no, ja que l'atenció se centra en el contingut del document i no en el seu disseny final.

L'aplicació ofereix una sèrie de plantilles predefinides. FOLIO adapta automàticament tot el contingut a l'estructura del document desitjat a través de la jerarquització de la informació i atorga al document final el valor afegit d'un disseny funcional.





Farándula

El treball consisteix en la creació d'una nova revista del cor i en la resolució gràfica d'un projecte editorial: innovar en les revistes del cor a través del disseny gràfic.

La proposta editorial s'enfoca en la transmissió dels llenguatges gràfics habituals de les revistes populars, tant en continguts com visualment, per generar una nova publicació funcional i atractiva.

El repte de disseny explora l'ús adequat de la comunicació gràfica amb la fita d'actualitzar-se formalment. Aquesta exploració ha de mantenir el caràcter àgil, amè i seductor tant per al lector actual com per a nous perfils de consumidor que es volen aconseguir.

En el procés de disseny s'avalua la combinació i l'harmonia del disseny gràfic amb un llenguatge popular i simple que vol ser entenedor i alhora, vol continuar sent un llenguatge visualment innovador.

H

El 1950, que cubria l'extrem de la moda britànica, el vestuari dels actors de la pel·lícula "The Queen" (2006) de Jack Gold, que narra la vida de la reina Isabel II després de la mort del seu marit, el príncep Felip, el 1952. La pel·lícula va ser un èxit de crítica i públic, i va aconseguir diversos premis, incloent-hi l'Oscar a la millor pel·lícula de parla anglesa.

El vestuari de la reina Isabel II, dissenyat per David Evans i John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 50, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. La reina va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

El vestuari de la reina Isabel II, dissenyat per David Evans i John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 50, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. La reina va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

actualidad

DESMADRE LIBERADO!

Angry man

Se refiere en cuestión de minutos a ellos

El 2009, el actor britànic Peter Dinklage va protagonitzar la pel·lícula "The Invention of Solitude" (2009) de David Mackenzie, que narra la història d'un home que es dedica a crear pel·lícules de ficció a partir de la seva vida real. La pel·lícula va ser un èxit de crítica i públic, i va aconseguir diversos premis, incloent-hi l'Oscar a la millor pel·lícula de parla anglesa.

El vestuari de Peter Dinklage, dissenyat per John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 90, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. Dinklage va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

ZZZZZZZZZ
ZZZZZZZZZ
ZZZZZZZZZ...

Lo siento, pero sólo yo tengo pecho!

COMO NO IR A UNA PREMIERE

Moda britànica delectada y bestia

El 2009, el actor britànic Peter Dinklage va protagonitzar la pel·lícula "The Invention of Solitude" (2009) de David Mackenzie, que narra la història d'un home que es dedica a crear pel·lícules de ficció a partir de la seva vida real. La pel·lícula va ser un èxit de crítica i públic, i va aconseguir diversos premis, incloent-hi l'Oscar a la millor pel·lícula de parla anglesa.

El vestuari de Peter Dinklage, dissenyat per John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 90, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. Dinklage va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

PITO, PITO, GORGÓ- RITO

¿DÓNDE VAS TÚ TAN BONITO?

1. **1950**
El vestuari de la reina Isabel II, dissenyat per David Evans i John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 50, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. La reina va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

2. **1990**
El vestuari de Peter Dinklage, dissenyat per John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 90, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. Dinklage va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

3. **2009**
El vestuari de Peter Dinklage, dissenyat per John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 90, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. Dinklage va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

4. **2009**
El vestuari de Peter Dinklage, dissenyat per John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 90, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. Dinklage va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

5. **2009**
El vestuari de Peter Dinklage, dissenyat per John Galiano, va ser un exemple de la moda britànica dels anys 90, caracteritzada per la elegància i la sofisticació. Dinklage va adoptar un estil més modern i personal, que reflectia el seu paper de líder i la seva capacitat de adaptar-se als canvis de moda.

NO LO DINO TODO POR LO QUE RELUCEN LOS OJOS VASOY ME VASOY A VERTE EN EL GRAN ESCENARIO



Mireia Llach

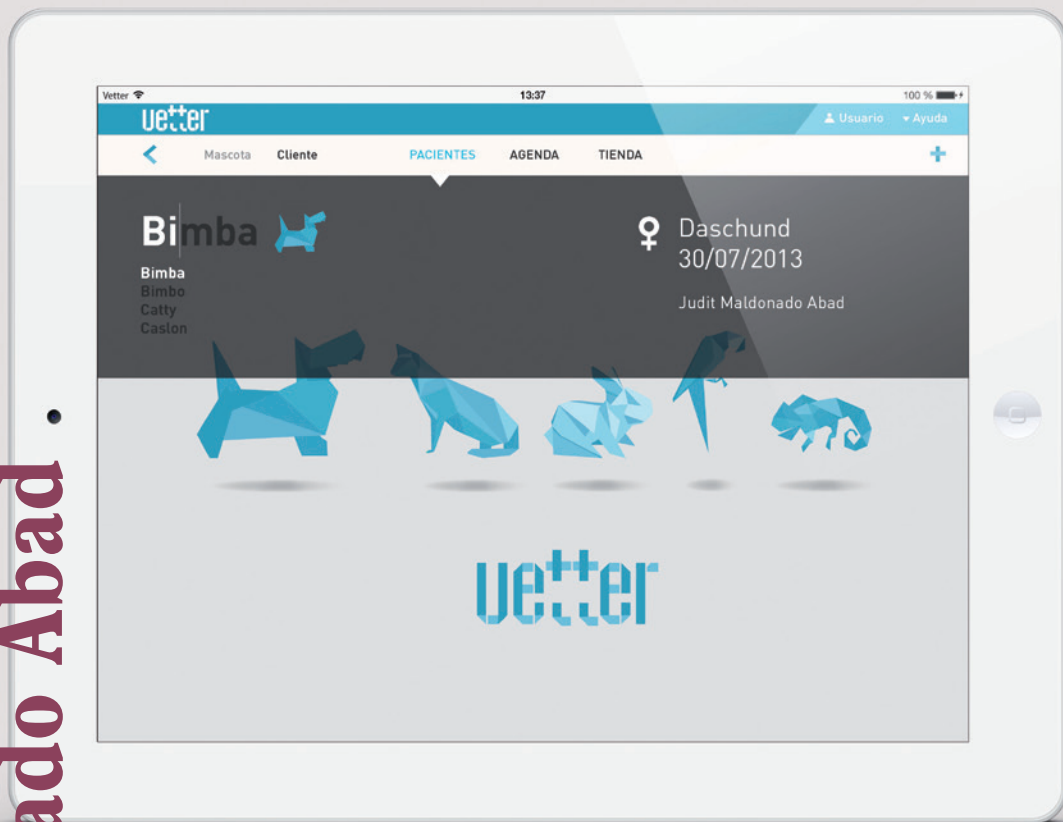




Milers de contes.
Disseny d'un joc
narratiu

Milers de contes és un projecte editorial que respon al repte de crear un joc narratiu i pedagògic per a infants, que a través de la fragmentació dels elements bàsics de quatre contes, ofereix noves vies de navegació exploratòria. Gràcies a la múltiple combinació d'escenaris i personatges, sorgeixen milers de noves històries amb continguts narratius variats, canviants, únics i personals. Per tant, jugar a crear la pròpia història impulsa l'usuari a ser autolector i escollir el recorregut narratiu que li plau, segons els seus criteris d'enllaçament de nexes. Aquest generador de contes és una eina en què l'educació i el joc es formalitzen conjuntament en una activitat estimuladora, plaent, evocativa i que afavoreix potencialment la imaginació, l'expressió verbal i l'aprenentatge.





Vetter, sistema de gestió integral de clíniques veterinàries

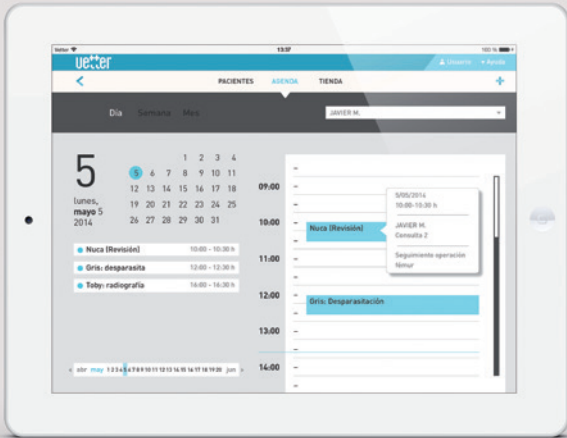
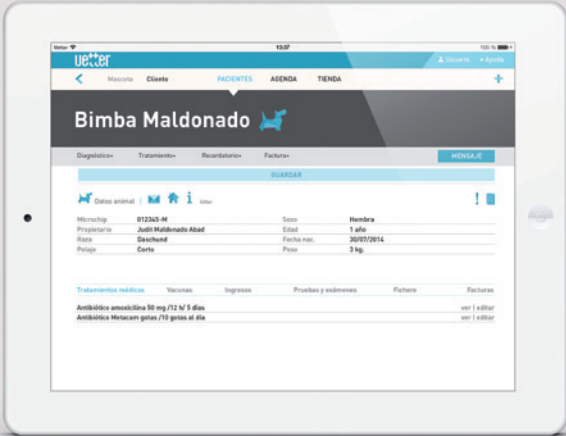
Els animals estan exposats a una gran varietat de malalties i accidents i quan aquests es produeixen es fa necessària la intervenció dels veterinaris, que a més de donar-los una bona atenció, han de mantenir informats els propietaris sobre l'evolució de la seva salut.

Vetter és un sistema de control d'històries clíniques veterinàries en

forma de web-app que està orientat i enfocat a millorar l'atenció sanitària i veterinària de les mascotes i informar-ne els propietaris. Alhora, ajuda que les visites dels tècnics i auxiliars veterinaris siguin més eficaces, i permet controlar la botiga o les vendes que sempre estan vinculades al mateix establiment, de manera que es converteix en una important

i útil eina per a la gestió integral de la clínica.

La millora consisteix a tenir a l'abast tota la informació dels pacients, que permet oferir una millor atenció. A més, simultàniament, des d'un mateix lloc es poden controlar altres aspectes de la clínica, com ara l'agenda o les vendes de la botiga.





Helio Lozano Carreras



Síntoma

Síntoma és un projecte d'identitat i packaging de medicaments d'ús general que vol fer més simple i entenedora la informació que ofereixen. Alguns medicaments ja fa més de cinquanta anys que ho han aconseguit, però encara n'hi ha molts que tenen una presentació difícil d'interpretar.

Síntoma diu les coses pel seu nom, per això

s'ha dissenyat una col·lecció de medicaments en què el nom del producte indica l'afecció que cura: Acidesa, Refredat, Cremades, Mareig, Dolor, Insomni i Tos seca. Aquest projecte afronta la necessitat de presentar i jerarquitzar la informació de forma clara i efectiva per tal que el producte sigui accessible a adults i gent gran, emprant un codi tipogràfic simple i còmode de llegir.

D'altra banda, el seu impacte ecològic és mínim, ja que cada capsula es treballa a una tinta i es produeix amb cartró certificat FSC (Forest Stewardship Council).

Síntoma és una col·lecció de medicaments pensada i dissenyada per a l'usuari.



UNIC bicycles

En la disciplina del ciclisme de muntanya, el free-riding (pilotatge estil) es postula com la proposta més radical. Aquests riders baixen vessants de muntanyes que l'usuari estàndard de mountan bike no gosaria baixar a peu. Salten des de penya-segats i per sobre de roques a grans distàncies. Aquesta activitat requereix uns ajustaments i unes especificacions canviants en la bicicleta al llarg de la pràctica esportiva.

UNIC bicycles és una marca de bicicletes de muntanya especialitzada en les modalitats més extremes d'aquesta disciplina. El valor afegit de la marca és la incorporació de noves tecnologies a les bicicletes.

Aquest projecte se centra a plantejar una empresa amb trets innovadors en l'àmbit o el context de les bicicletes de muntanya, a expressar i transmetre visualment els valors d'aquesta marca per tal de diferenciar-la i donar-li visibilitat en el mercat.

Àngel Montoy Alonso





Héctor Olivares

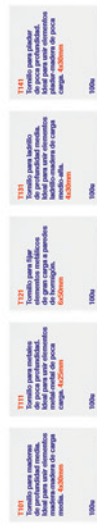
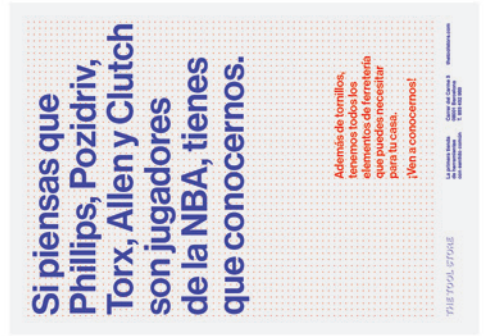
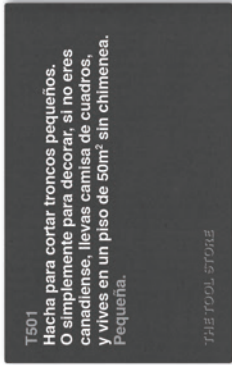
The tool store

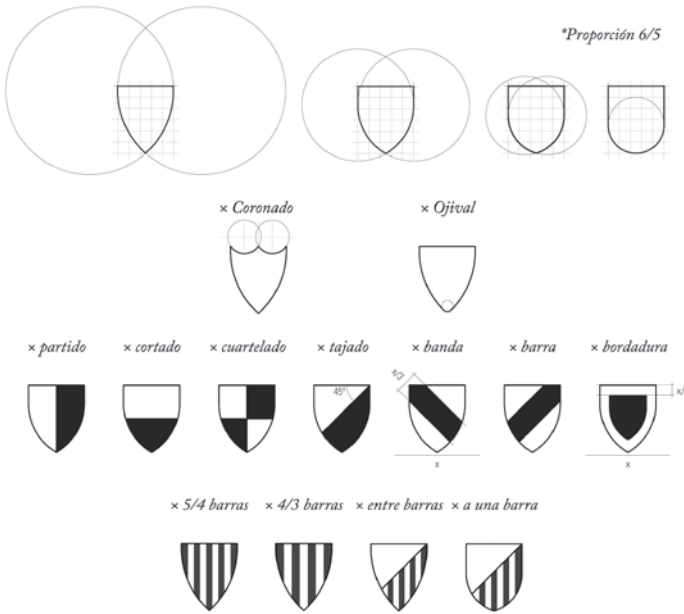
"The tool store" és un projecte d'identitat global amb una vessant experimental, ja que planteja la reinterpretació d'un comerç clàssic com és la ferreteria.

L'objectiu principal és dignificar un entorn poc cuidat gràficament simplificant i ordenant la seva gamma de productes, de manera que sigui accessible a persones alienes a un entorn tècnic i complex, mantenint sempre la coherència amb el contingut.

El punt diferencial del projecte és la seva vocació pràctica, ja que dona més valor a la part funcional bàsica dels productes que a la seva descripció tècnica. És més important entendre per a què serveix alguna cosa que saber-ne exactament les característiques i la composició. L'ús del llenguatge tindrà un paper fonamental perquè es destacarà la part més irracional de certs productes perquè adquireixin així valor afegit.

El projecte proposa aplicacions que van des del naming, la creació del logotip i la identitat visual, fins a la classificació i el disseny de productes. També es volen marcar les bases del disseny de retail i d'aplicacions digitals. El sistema visual plantejat vol ser extensible i exportable a altres gammes de productes de ferreteria, de cara a una hipotètica producció de franquícies del concepte de marca.





Heràldica futbolística

El futbol, sens dubte, és un dels esports més consumits avui en dia i, tot i que en molts aspectes es renova, un dels seus elements roman impassible al pas dels anys: els escuts.

Aquest projecte consisteix en l'anàlisi de la gràfica heràldica del futbol des dels seus inicis i proposa un nou canvi molt més actual. Fent una retrospectiva de l'ús dels escuts en els àmbits de la identitat s'ha realitzat un estudi amb el propòsit d'entendre'n millor l'origen i, seguint les normes que dicta l'heràldica, s'ha creat un nou sistema amb el qual articular els nous escuts.

El repte d'aquest projecte ha estat configurar una transformació que faci visible un canvi sense posar en risc la identitat i els valors tant de l'equip com de la ciutat que representa cada escut.

Amb la finalitat de crear peces promocionals complementàries als escuts s'han dissenyat una sèrie de pòsters i també una app que permet que els usuaris creïn els seus propis escuts.





Disseny d'identitat – Triple Onda

Actualment les empreses busquen destacar per damunt de la competència per tal vèncer la difícil situació de mercat en la qual es troben. En el cas de l'empresa d'imatge i so Triple Onda, hi mancava la comunicació visual, que no tenia conjunt ni sistema. Per això s'ha creat una nova identitat corporativa que reflecteix els seus valors i la seva activitat empresarial.

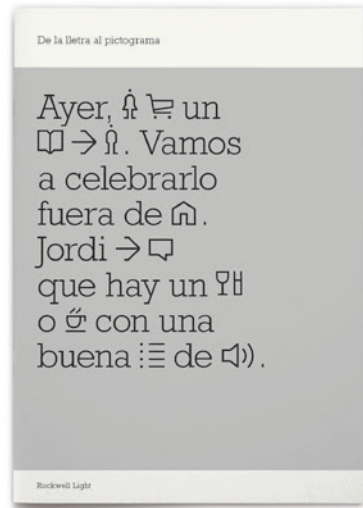
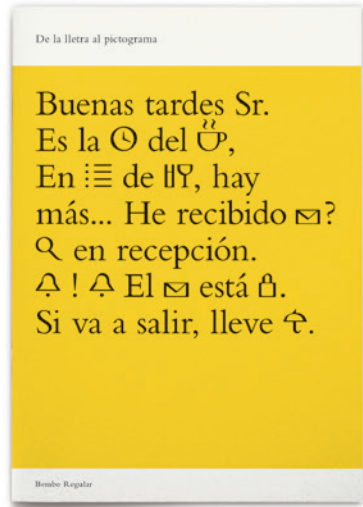
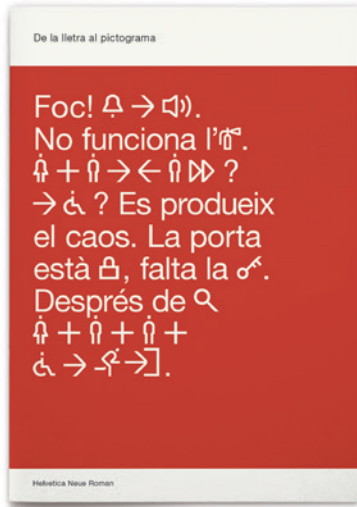
Mitjançant una anàlisi interna de l'empresa, una anàlisi de la competència i fonts externes rellevants, es va buscar una solució per cohesionar tots els valors i les funcions empresarials per crear aquest sistema d'identitat unitari que a partir d'aquest moment oferirà la imatge i la representació de l'empresa al mercat. A més a més, a partir d'aquest procés s'han elaborat les peces que representarien Triple Onda en l'àrea de comunicació, publicitat i transport, que són útils per reconèixer els productes i els esdeveniments d'il·luminació i so que organitzen.



Noa Paz Giménez



Gerard Pellisa Escudé



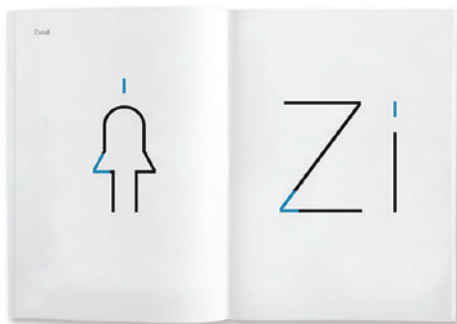
De la lletra al pictograma

El projecte representa una experimentació sobre la morfologia de la lletra especulant amb la viabilitat del dibuix de pictogrames a partir de tipografies. En el recorregut, s'investiguen els principis bàsics de la semiòtica, els projectes relacionats amb la

temàtica i s'exploren les possibilitats constructives del caràcter. El traç, la modulació, l'estructura i tots els altres elements intrínsecs del dibuix de caràcters es treballen per generar un sistema.

El resultat final és un conjunt d'exemples

extrets de cada tipografia treballada que es presenten de forma explicativa, i unes conclusions sobre l'experimentació en què s'exposen tant els beneficis com les limitacions del procés.



Redisseny del Diari de Manlleu, El Serpent

El Serpent és un projecte de disseny editorial que redissenya un setmanari local, el Diari de Manlleu.

Actualment aquest setmanari es limita a la redacció i publicació de diferents notícies vinculades a la població a la qual pertany, però no té una estructura clara en el disseny de la informació. Aquesta careència fa que la publicació s'allunyi de la població més jove i es mantingui només gràcies a l'hàbit de lectura del sector amb més edat de la població.

Amb el redisseny es vol reorganitzar tota aquesta informació, dotar el setmanari d'un estil propi i reparar-lo a tots els integrants de Manlleu. Per això l'objectiu és aconseguir un estil neutre, obert, funcional, pràctic i ordenat.

A l'hora d'implementar el disseny s'han analitzat exhaustivament els continguts del setmanari per poder entendre'n les necessitats i aportar una solució de disseny editorial.

La solució adoptada ha estat utilitzar elements gràfics que proporcionin aquest caràcter renovador i alhora compleixin funcions d'estructura, ordre i jerarquia.

Laura Puig Pratdesaba



EL SERPENT

Setmanari de Manlleu
Màquina de guerra
1.8.2011

Un videoclip d'alumnes de El Carme Vedruna exalta als mitjans espanyols



Un vídeo dels alumnes de 60 de El Carme Vedruna de Manlleu va ser presentat al passat divendres i va ser el més vist dels últims dies de la temporada de festivals de vídeo dels mitjans espanyols. La notícia publicada en un mitjà digital en forma de breu de vídeo de "Voceros de l'Español" va poder dir-hi el nom dels alumnes i la seva escola.

Ante Carlos Jordana arrenca la formació companya d'Orosca 7

Carlos Jordana i la seva companya Orosca 7 van celebrar el seu primer aniversari el passat 17 de maig de l'últim any de la seva vida professional per fer un pas més en la seva vida personal.

Korreda "Model Manlleu" 8

La Korreda "Model Manlleu" 8 va celebrar el seu 10è aniversari el passat cap de setmana. La prova va comptar amb la participació de més de 1.000 corredors.

L'equip d'òmnium femení mercuria molt més a plates voltraganeses 14

El bàndol de l'òmnium femení de l'equip de bàdminton de Manlleu va aconseguir una gran victòria el passat cap de setmana a l'òmnium de bàdminton.

Victòria de l'equip juvenil de futbol base 15

El bàndol de l'equip juvenil de futbol base de Manlleu va aconseguir una gran victòria el passat cap de setmana a l'òmnium de bàdminton.

Rosa Mari Ramirez va oferir un gran concert 16

La cantant Rosa Mari Ramirez va oferir un gran concert el passat cap de setmana a l'òmnium de bàdminton.

18 joves de Manlleu participen a YOUTH ON THE MOVE

Un grup de 18 joves de Manlleu va participar a l'activitat "YOUTH ON THE MOVE" el passat cap de setmana. L'activitat consistia en un taller de treball amb temes relacionats amb la joventut.

El Manlleu no pot amb la qualitat individual de l'acció

El Manlleu no pot amb la qualitat individual de l'acció dels seus jugadors. Els jugadors del Manlleu han demostrat una gran capacitat individual, però això ha afectat la cohesió del grup.

Reportatge sobre la llegenda del Serpent

Un reportatge sobre la llegenda del Serpent, una llegenda que ha estat present a Manlleu durant molts anys. El reportatge explica l'origen i l'evolució d'aquesta llegenda.

Entrevista a Dani Rovira

Entrevista a Dani Rovira, actor i humorista. Dani Rovira ha estat a Manlleu i ha parlat amb nosaltres sobre la seva experiència i el seu treball.

TAXI JAUME
Al servei de la manlleuencitat
TOTA CLASSE DE VEHICLES
Particulars, empreses, AG, hotels, associacions, etc.
606.396.423 - 93.680.7374
C. Cervellera 2 - Manlleu

TAXIS MANLLEU
Servei 24 hores
Tot tipus de serveis nacionals, internacionals, per a empreses, particulars i agències
Jordi Garolera Td. 630 042 069
Pere Costa Td. 649 91 14 93
Frederich Td. 607 269 028

Mari Gironell presenta "El primer heroi" 16
El primer heroi és la història de la vida de Mari Gironell, una dona que va aconseguir una gran victòria el passat cap de setmana a l'òmnium de bàdminton.
El club de lectura va a veure "Doña Urraca la soltera" 17
El club de lectura va a veure "Doña Urraca la soltera" el passat cap de setmana a l'òmnium de bàdminton.

ana estable fins al divendres o el dissabte

La darrera setmana ha estat marcada per la variabilitat, amb fútsats sobretot divendres i en alguns indrets de ca, una mica altres al Centre del País. El divendres van carar cura alguna climatologia a davant, la preveia a divendres sortí en picquet, estabilitat i atmosfèric amb el domini de l'ambient assolit en general i de les temperatures altes. A parer de dissabte o diar tindrà la estabilitat, farà augmentar els nivells i pot provocar alguna pluja.

FARMACIA (setmana 16-22 de juny)

Frm. Autet
938507789

Farmàcia Comellas
938512595

Farmàcia Marta
938506914

Farmàcia Esposa
938507203

Farmàcia Gràcia
938511282

Farmàcia Pou
938510754

Farm. Ferrer
938511289

Farmàcia Rosell
93514859

Carreter d'Olot, 15

Carretera d'Olot, 61

Avgd. Roma, 100-102

Passej. de St Joan, 115

Avgd. Roma, 200

Carreer Vilantrosa, 109

Plaça Fra Bernadí, 19

Carreer Montseny, 71

Farmàcia Ferrer

Farmàcia Autet

Farmàcia Rosell

Farmàcia Esposa

Farmàcia Comellas

Autobús sagalés

Mantlleu - Barcelona (dilluns - divendres)

Sortida	Arribada
09:15	13:40
09:15	13:40
18:50	19:40
18:15	19:40
14:25	19:40

Festius

11:15	19:40
18:15	19:40

Barcelona - Mantlleu (dilluns - divendres)

Sortida	Arribada
15:00	16:10
15:00	16:10
18:00	19:15
18:00	19:15
11:20	12:30

Disababes

Barcelona - Tl. Catalunya - Dirrecció Mantlleu

Sortida	Arribada
07:05	06:06
08:01	06:27
09:41	07:57
11:11	09:38
12:11	10:27
13:11	11:08
14:11	12:08
15:21	13:08
16:21	14:08
17:22	15:15
19:02	16:15
20:26	17:08
20:26	18:02
20:26	19:02
20:26	20:17

TREN (setmana 16-22 juny)

Mantlleu - Dirrecció Barcelona

DT	DO
08:19	08:26
09:19	09:27
10:23	11:11
11:27	12:11
12:32	13:21
14:22	14:21
15:21	15:20
16:24	16:24
17:36	17:36
18:36	18:36
19:42	19:40
20:26	20:32
20:26	21:34

Barcelona - Dirrecció Mantlleu

DT	DO
08:26	08:26
09:27	09:41
10:27	11:11
11:27	12:21
12:21	13:21
13:21	14:21
14:21	15:21
15:21	16:24
16:24	17:36
17:36	18:36
18:36	19:40
19:40	20:32
20:32	21:34

CONSULTI LA PÀGINA DE LA COMPANYIA: www.sagalés.com

MERCATS

Dilluns i Dissabte

Dimecres

Dijous

Divendres i Diumenge

PROPRIS PARTITS ALC MANLLIU

Primer equip

Segon equip

Tercer equip

Quart equip

C.F. Acad

R.C.D. Barç

C.F. Tor

U.E. G

C

L'equip d'hoquei femení del Mantlleu mercaia molt més a pista voltrejanesca

Als Mantlleu coratges no pot amb la qualitat individual del equip de l'Acad

Després d'hoquei masculí del Mantlleu guanya a la pista al darrer equip de la competició

Les jugadores aplicades decidiran quina serà la posició definitiva de l'equip de Mantlleu en la competició de Tennis celebrada a Pal·l·les

Ciutat de Castelló 2014

ICM 4670

cx Catalunya Caixa

Obra Social

Fundació Caixa Tarragona

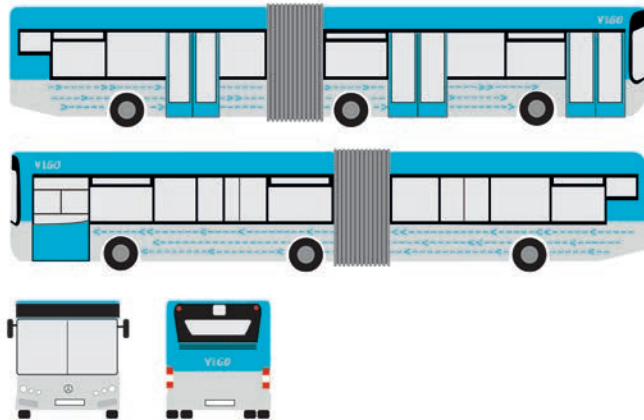
tuajudes

TELEFONER MANLLIU

PER MALLIU

V

Sabela Ros Comesaña



VIGO. Sistema d'identitat visual per a transport públic

VIGO és un projecte d'identitat corporativa que consisteix a redissenyar la identitat actual del sistema de transport públic de la ciutat de Vigo.

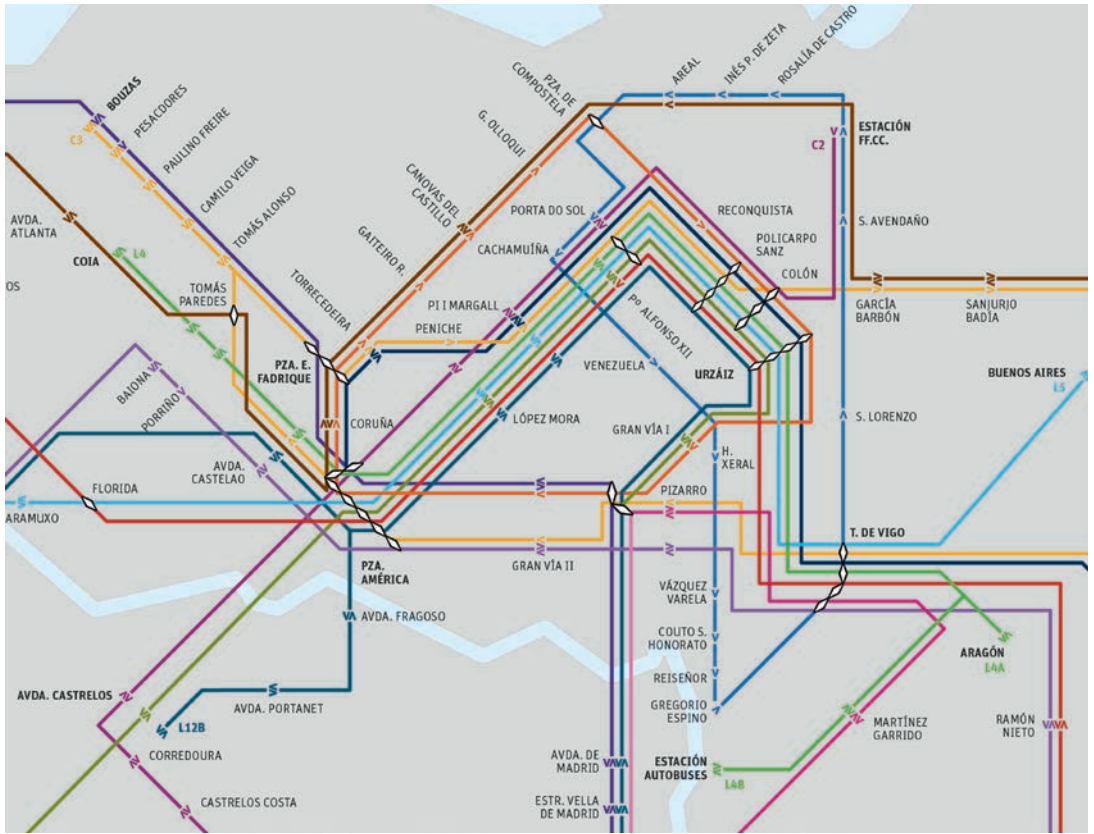
La idea base del projecte és la direccionalitat i el moviment. Partint de la inicial de la paraula Vigo, la V, i de la forma direccional que aquesta té, s'arriba a dissenyar un

codi visual, de caràcter tipogràfic, que crea dinamisme i mobilitat, unes característiques pròpies del transport.

El principal objectiu és crear un sistema visual propi i únic que formi part de la identitat de la ciutat. La inexistència actual d'una imatge pròpia i recognoscible fa evident la necessitat d'intervenir. El caràcter real de la proposta,

a més d'intervenir en aspectes de disseny gràfic, converteix aquest projecte en un projecte gràfic d'interès social.

El projecte se centra en el desenvolupament d'una identitat a través del disseny de les diferents peces de comunicació gràfica i de senyalització pròpies d'un sistema de transport públic.



C1

- ▼ PZA. AMÉRICA
- ▼ CORUÑA
- ▼ PZA. E. FADRIQUE
- ▼ TORRECEDEIRA
- ▼ GAITEIRO R. PORTELA
- ▼ CÁNOVAS DEL CASTILLO
- ▼ G. OLLOQUI
- L11 C2 C3** ▼ PZA. COMPOSTELA
- ▼ RECONQUISTA
- ▼ POLICARPO SANZ

ESTA PARADA
LABORABLES
 7:12 Primeiro bus
 7:30 - 21:00 Cada 10 min
 21:15 - 22:15 Cada 15 min
 22:15 Último bus
SÁBADOS
 8:20 Primeiro bus
 8:30 - 22:15 Cada 15 min
 22:15 Último bus
DOMINGOS E FESTIVOS
 10:00 - 14:30 Cada 30 min
 14:45 - 21:30 Cada 15 min
 22:00 Último bus

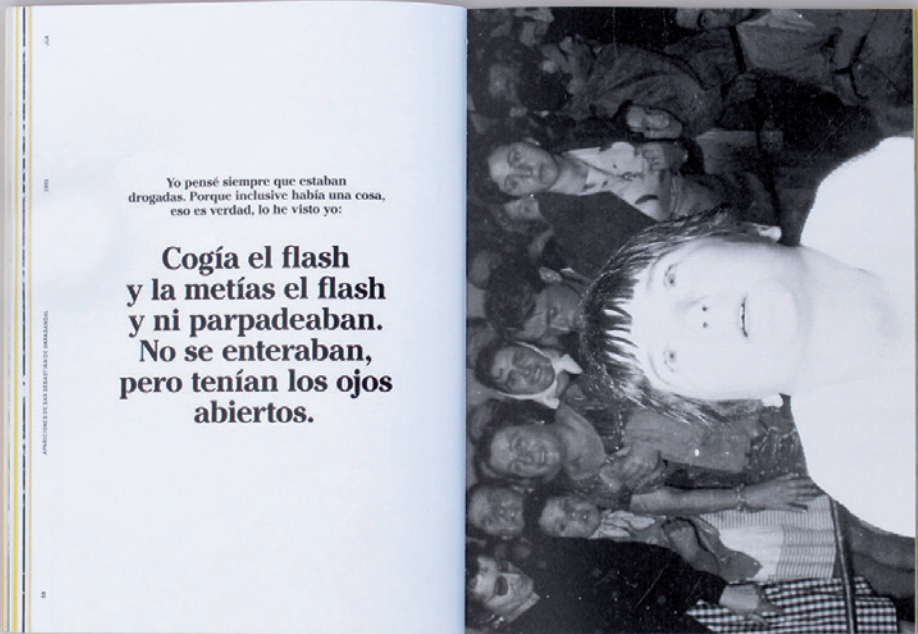
→ OS SÁBADOS COMEZA E FINALIZA EN CORUÑA ←





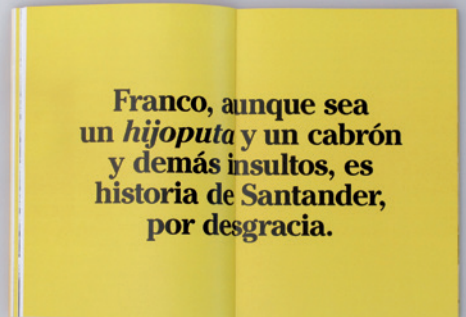
Dani Rubio Arauna





Yo pensé siempre que estaban drogadas. Porque inclusive había una cosa, eso es verdad, lo he visto yo:

Cogía el flash y la metías el flash y ni parpadeaban. No se enteraban, pero tenían los ojos abiertos.



Franco, aunque sea un *hijoputa* y un *cabrón* y demás insultos, es historia de Santander, por desgracia.

Foto Araúna

Col·lecció de publicacions de producció senzilla i petit format que vol ordenar i fer públic l'arxiu dels fotògrafs Joaquín i José Luis Araúna. Aquest reuneix imatges preses a Cantàbria al llarg de tot el segle XX, en la majoria dels casos en l'àmbit de la premsa local. Es tracta d'imatges situades en un context aliè que, a més, van ser concebudes per acompanyar

articles de premsa o informes textuais.

El principal repte és dotar les fotografies de la contextualització i la didàctica necessàries per aconseguir-ne la total comprensió avui dia i, alhora, respectar al màxim la integritat de la instantània original, atès el seu valor de peça històrica i d'obra d'autor. La guia a través d'aquesta contextualització és el

testimoni del mateix José Luis Araúna, que proveeix de paraules les imatges a través de comentaris extrets d'hores de converses.



Canal de Televisió 3/4

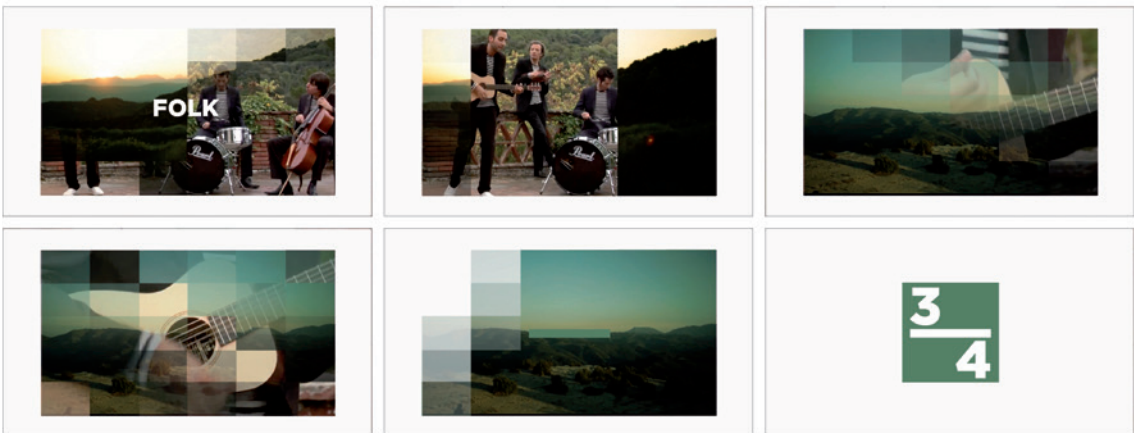
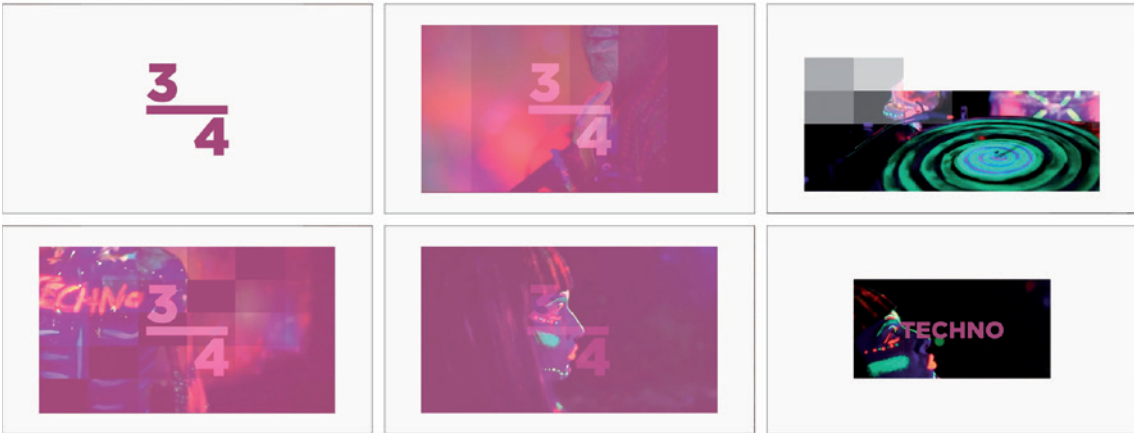
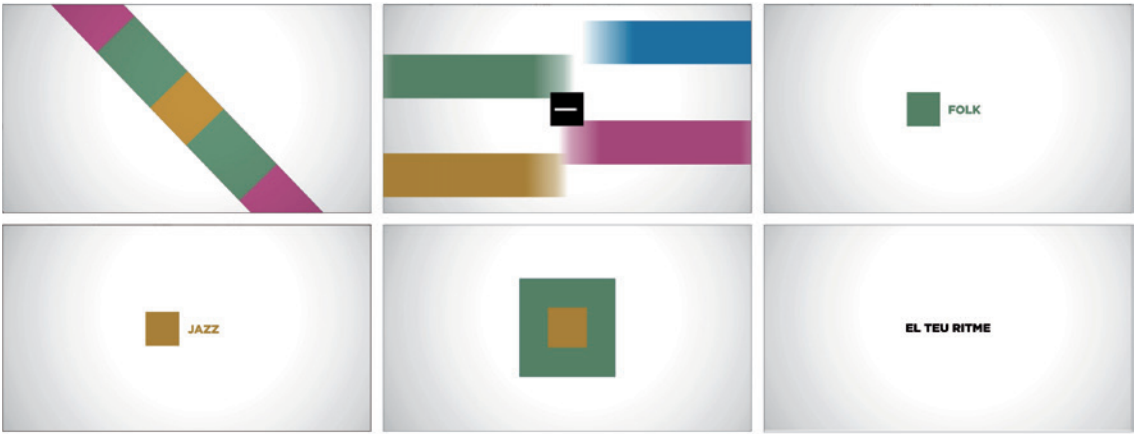
El projecte aprofundeix en la tècnica dels motion graphics i hi experimenta. Aquest enfocament tracta el disseny gràfic des d'una dimensió en què intervenen factors com ara el temps i el moviment.

El projecte se centra en la realització de la identitat corporativa i la gràfica en moviment

per aconseguir desenvolupar un nou canal de televisió, concretament en el context musical.

El factor diferencial del projecte és la diversitat d'estils musicals i el context d'integració en la família de canals que formen part de la televisió pública catalana.

Aconseguir un disseny funcional, adaptar el ritme del moviment fluït a un temps, un so i una forma és crucial per a la bona coherència del canal. S'ha optat per un estil clar, reticulat i funcional que ha facilitat el desenvolupament de la gràfica del canal.





Sila, una marca de bosses handcrafted in Barcelona

La proposta parteix del disseny de producte de la marca de bosses i complements Sila. El projecte d'identitat corporativa dona visibilitat als diferents suports de comunicació d'aquesta marca.

El repte de disseny ha estat crear una comunicació que transmeti els valors de la marca, com ara l'artesania, sense caure en una estètica gastada, i alhora potenciar una bellesa industrial.

Aquests dos factors són els elements que donen identitat a la marca, sempre en equilibri entre el treball amb petits tallers de Barcelona, que només permet fer produccions reduïdes però que assegura la qualitat en els detalls, i una estètica esportiva marcada per l'ús de teixits nàutics. La gràfica també és coherent amb els principis de sostenibilitat, basats en la producció local. D'aquesta manera posicionem i diferenciem la marca per fer-la destacar davant la seva competència.

Irene Sierra







le secret, una col·lecció de vins

Le secret és la marca d'una empresa que es dedica a seleccionar i etiquetar vins. El seu tret diferencial, tal com indica el seu nom, és que tots els seus productes amaguen un secret que el consumidor haurà de descobrir.

El projecte consisteix en una col·lecció de quatre vins de diferents orígens i característiques que tenen un denominador comú: el maridatge entre el món del vi i el de l'òpera.

Aquesta col·lecció ret homenatge a Noémie Schellens, un personatge real erigit en protagonista d'una història fictícia que ha permès unir dos mons en principi tan diferents com el de l'òpera i el del vi i que ha suposat el punt d'inspiració i origen per concebre aquesta col·lecció.

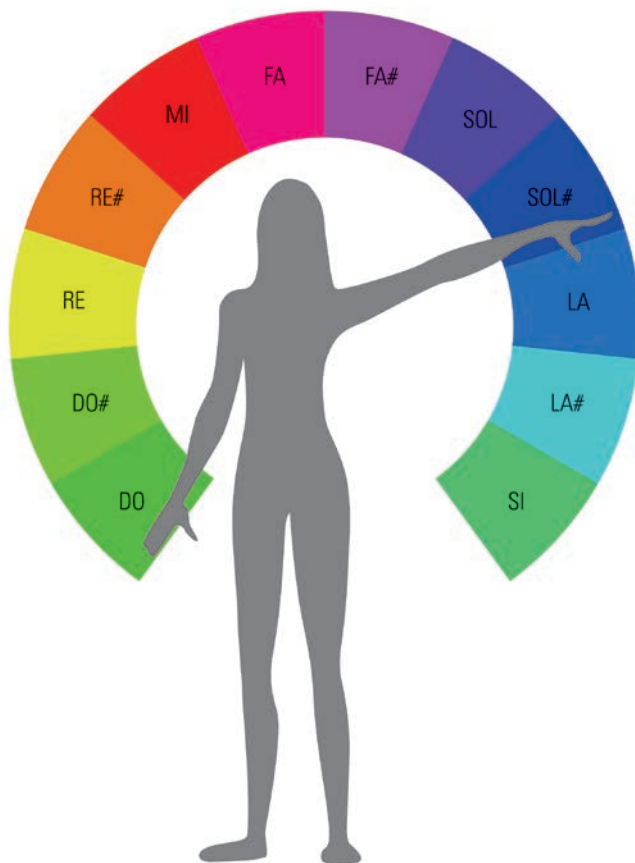
LE SECRET

DEPUIS 1850



Ester Vilaplana Miret





Kinstrument

Kinstrument és una instal·lació interactiva que uneix moviment, so i color. Es planteja com una experiència visual i sonora en què el cos es converteix en l'instrument creador. El moviment és l'element clau del projecte, que permet la unió entre els altres dos paràmetres: imatge i so.

Quan es col·loca davant d'un sensor, cada gest de l'usuari desencadena

un so i genera simultàniament una projecció a temps real. La simultaneïtat i sincronització en què es presenten els diferents elements fan de cada obra una peça única i efímera. D'aquesta manera, la improvisació és la base de l'experiència i la performance és l'obra en si. El cos com a eina creadora, obviant els dispositius intermedis, proporciona una interacció més directa

home-màquina i és el desencadenant de tots els elements que conformen l'obra final.

El projecte es planteja com un procés experimental amb la intenció de sortir de la zona de confort com a grafista i explorar noves eines d'expressió.



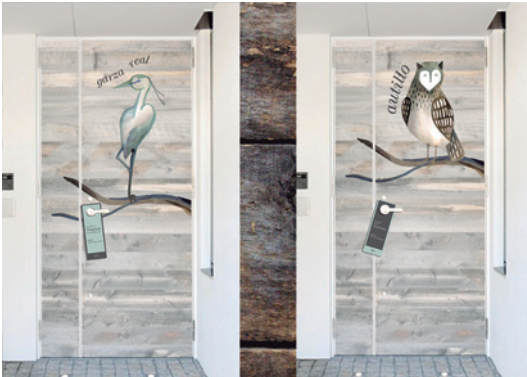
ALBA. Cosmètica natural

ALBA és un projecte d'identitat corporativa que neix de l'observació del creixement actual del mercat de la cosmètica natural. És una nova marca que, a través de la seva identitat visual, pretén reflectir la consciència del seu producte i evidenciar que és transparent i natural. S'endinsa així, inicialment, en el mercat i és produïda i distribuïda a Espanya.

El Projecte Fi de Grau se centra en el desenvolupament de la marca a partir de la identitat visual de la línia de packaging, el naming, el catàleg i els packs promocionals.







Ibar, hotel rural

El projecte proposa la creació i el desenvolupament de la identitat corporativa d'un hotel rural situat a l'entorn natural del Delta de l'Ebre. L'objectiu de la proposta és establir una connexió entre l'usuari i l'espai mitjançant els elements gràfics.

L'avifauna i la flora d'aquest espai són els elements que, juntament amb els valors d'autenticitat i naturalitat, seran els conceptes

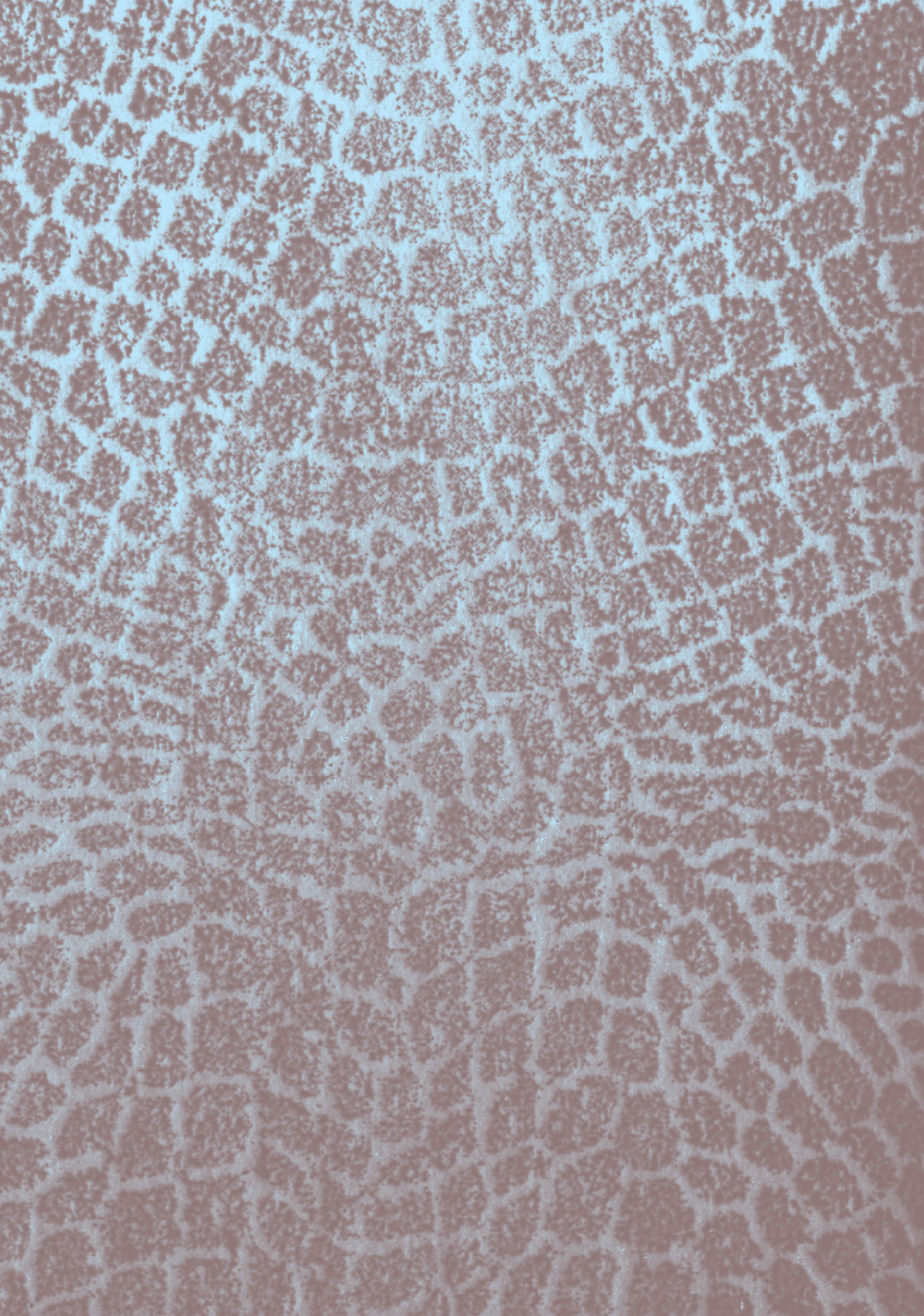
que marcaran la direcció artística d'aquest projecte.

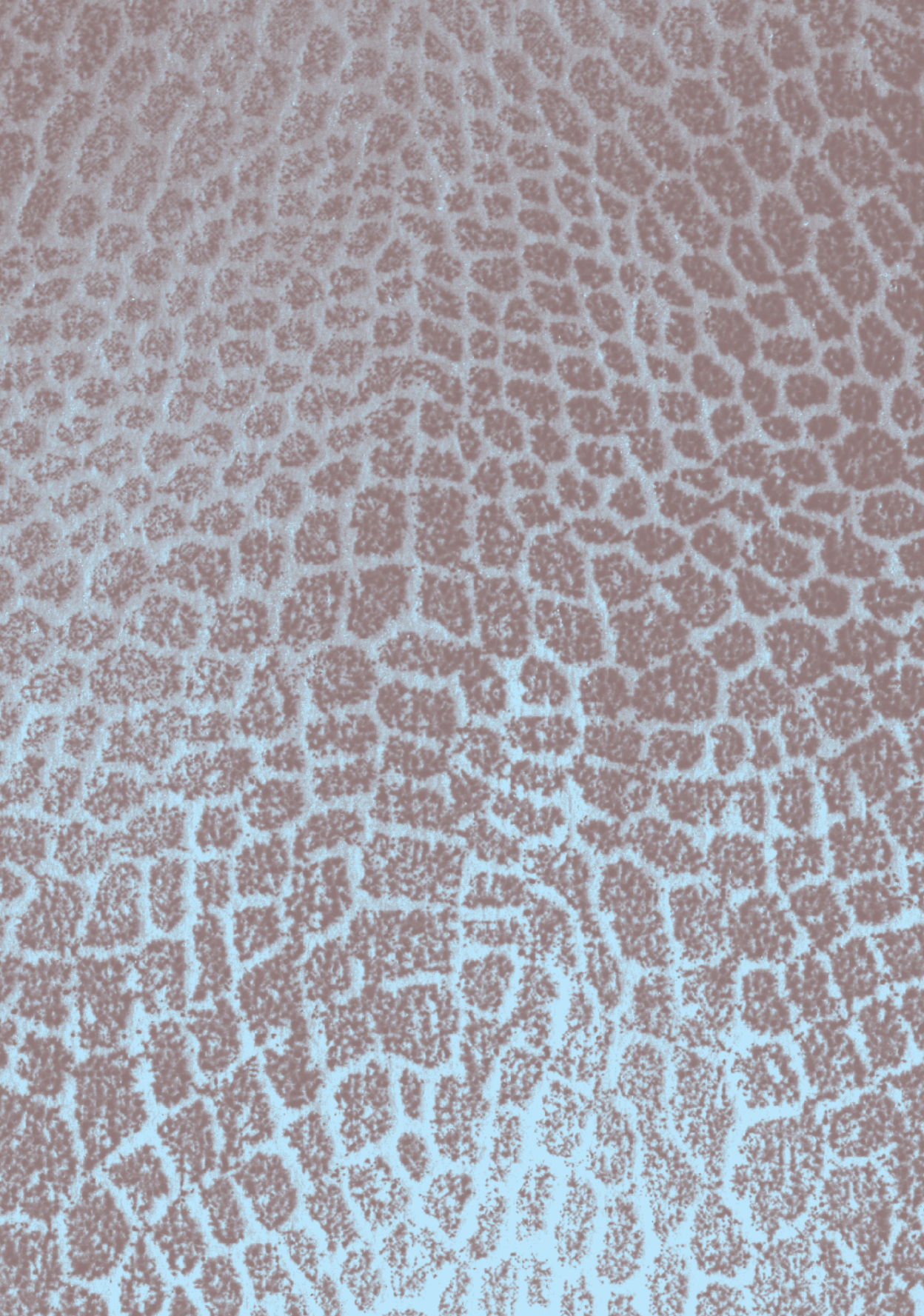
Els valors de la identitat (benestar, autenticitat i integració a la natura) volen trencar amb les propostes turístiques o de grans complexos hotelers en què es viu en un entorn artificial i apostar per un tipus de turisme catalogat com a rural, que busca una interacció entre el visitant, l'entorn i la natura.



Alexia Serena Aleu



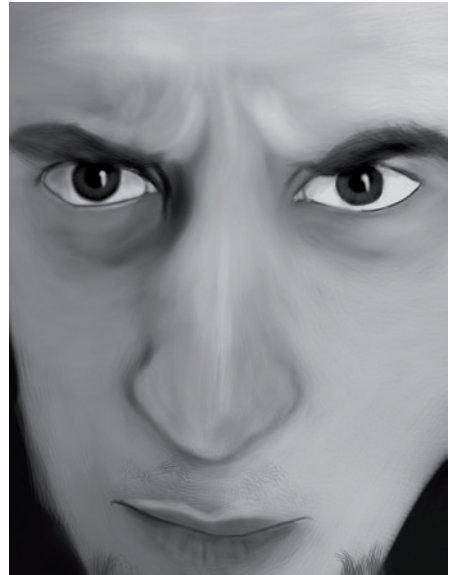
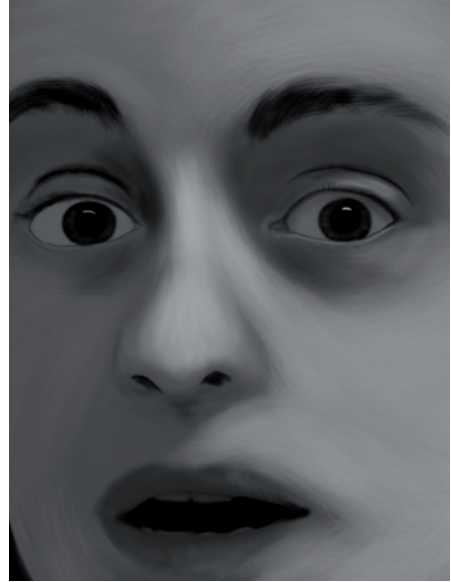
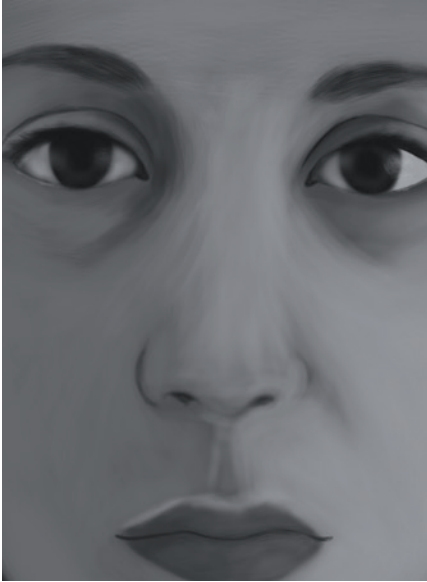




<u>Professor:</u>	Alex Castaño Campos	114
Artur Muñoz	Felipe de San Pedro Franco	115
	Virginia García	116
<u>Tribunal:</u>	Marc Gómez Serrano	118
Enric Font	Thalia Lavaill	120
Enric Mas	Miquel Àngel Oliver Costa	122
Mar Saiz	Jaume Roig Torres	124
	Sandra Tabarés Manges	126

Creació Visual

Alex Castaño Campos



Dibuixant emocions

El meu treball parteix de dues motivacions. La primera és que més d'una vegada persones del meu entorn m'han comentat que sóc força expressiu i que és molt fàcil saber com em sento només de mirar-me; la segona és la impressió que em va causar assistir

a les presentacions dels treballs de final de grau del curs 2013-2014 i veure l'exposició que hi va fer Fèlix Roca, ara ja exestudiant d'EINA, sobre el gest. Aquella exposició em va obrir els ulls i em va ajudar a plantejar-me el tema que volia assumir: adonar-

me que un Treball Final de Grau podia girar entorn als meus dibuixos.

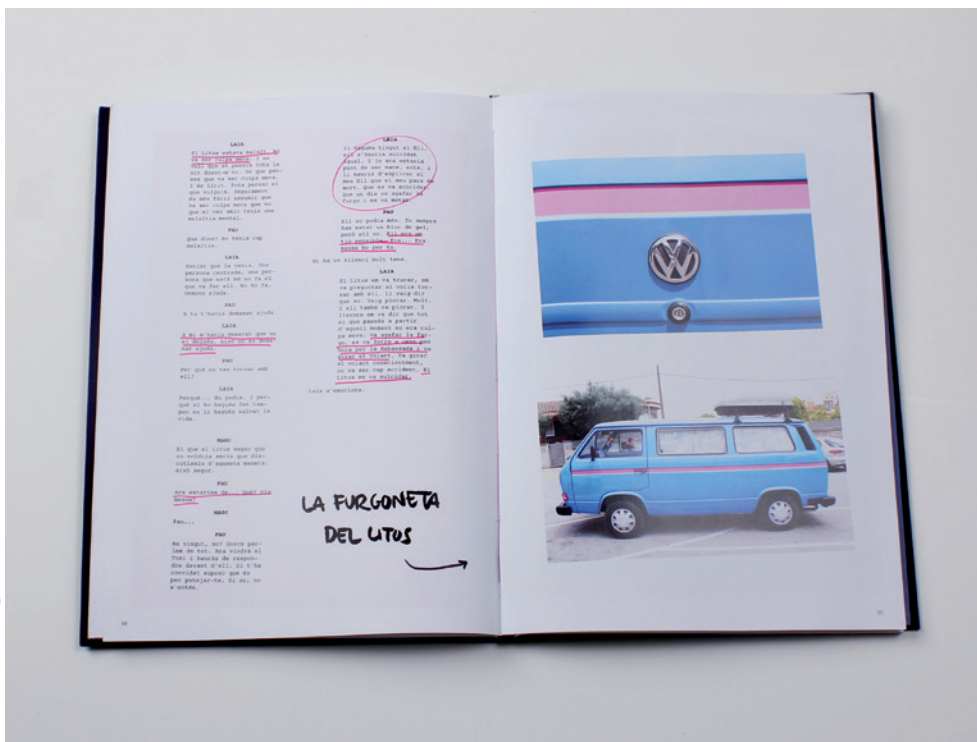
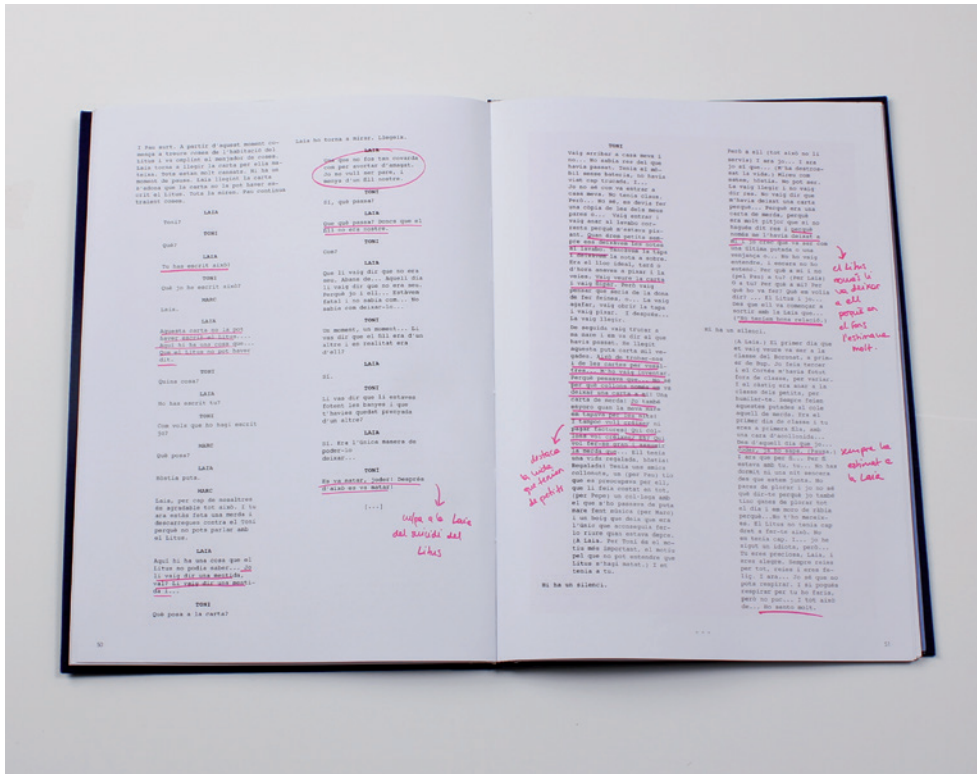
L'objectiu del meu treball és millorar tant la pròpia tècnica com les expressions facials dels diversos retrats.

Redisseny d'un superheroi

Aquest és un projecte en què es troben el disseny d'identitat i el desenvolupament de peces d'art conceptual per donar com a resultat el redisseny, o la revisió, d'un personatge del món del còmic. Es passa el personatge ja existent, Nightwing, per un procés de readaptació, tal com fan les produccions cinematogràfiques o videogràfiques, que el situa en una època més moderna, més actual. Alhora, es dota de més realisme i versemblança el discurs que hi ha darrere el símbol.

Aquest treball neix de la necessitat de cercar i treballar àmbits en què el disseny no és tan reconegut. I al mateix temps, té la intenció d'aprofundir en aquelles habilitats desplegades al llarg dels quatre anys de grau.





LITUS, La pel·lícula sense pel·lícula

Tradicionalment la producció cinematogràfica genera peces narratives que parlen llenguatges diferents. Però, què passaria si s'expliqués un relat cinematogràfic únicament des de la direcció d'art?

La recerca es materialitza en un conjunt de peces que expliquen el relat i es donen suport entre si sense el llargmetratge que els dona origen. És a dir, es materialitza en una pel·lícula sense pel·lícula.

Aquest projecte és un procés d'exploració i experimentació sobre nous mètodes narratius tenint en compte les metodologies del cinema i els elements comunicatius del disseny.

Així, LITUS parla de l'amistat, de l'amor, de l'enyorança i de la mort, i ho fa basant-se en mètodes de preproducció, postproducció i explotació cinematogràfica.

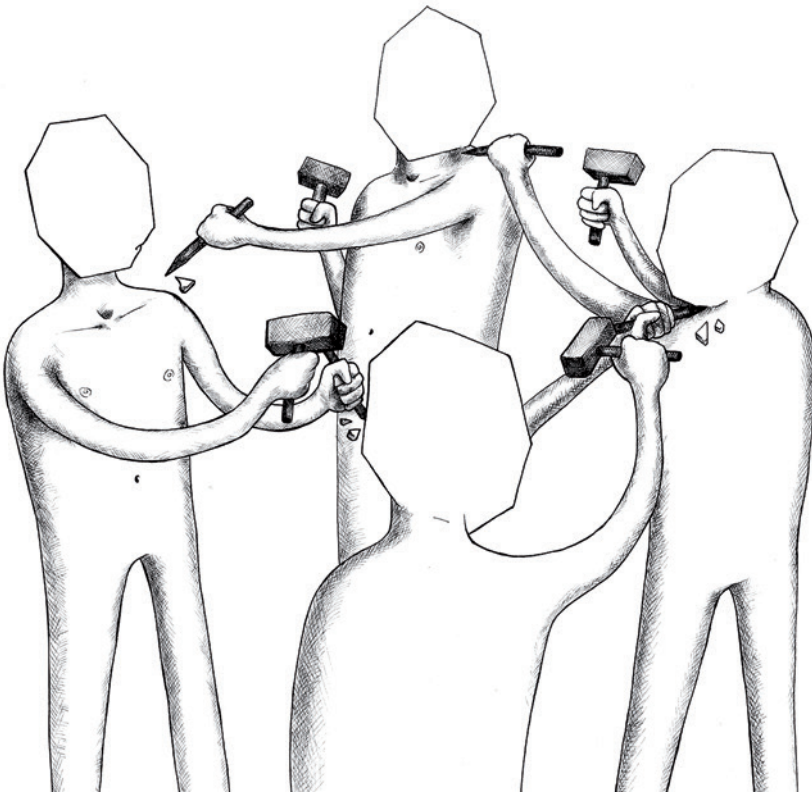


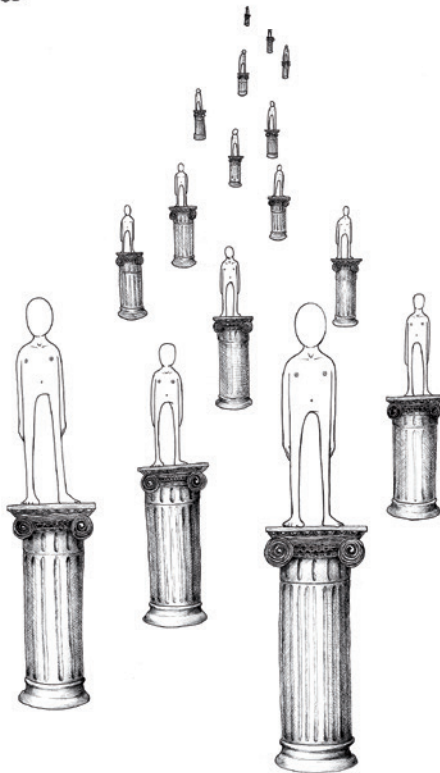
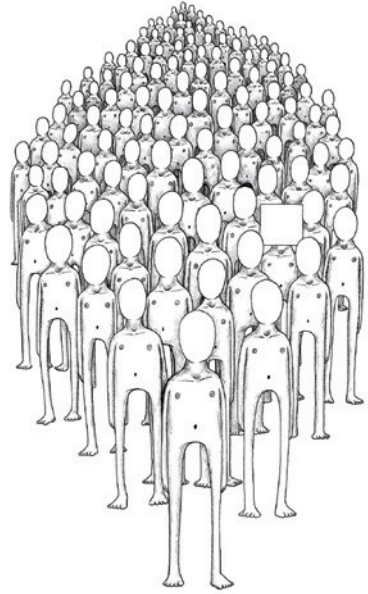
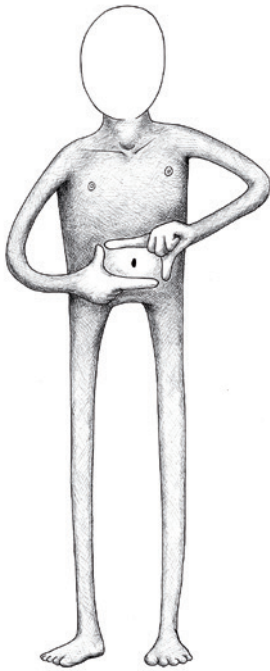
Jo Yo Io I Je Ich

El projecte que proposo consisteix en la creació d'una sèrie d'il·lustracions basades en els pensaments i les reflexions sobre les relacions socials. L'objectiu d'aquesta sèrie és tractar i relacionar temes com les relacions socials, l'ús que donem a les xarxes socials, la creació d'una imatge pròpia i la necessitat d'acceptació social, així com proposar dubtes i convidar a la reflexió a qui llegeixi les imatges. Es tracta d'un projecte d'investigació pràctic en què gran part de la recerca es basa en la producció de l'obra.

El procés de treball realitzat va des de la recerca del tema i la seva ampliació mitjançant fonts d'informació documentades, reflexions i relacions entre conceptes, fins al procés de disseny i creació de les imatges, amb l'objectiu de concloure en una metodologia de treball aplicable a projectes futurs.

Marc Gómez Serrano





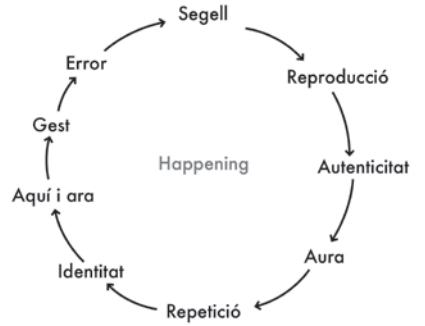


Thalia Lavai

Buscant la repetició

Buscant la repetició és un treball de recerca i experimentació del concepte de repetició. Una reflexió sobre el gest, l'error, el moment de creació, l'autenticitat, la reproducció i la identitat a través de la tècnica del segell com a eina de creació.





Miquel Àngel Oliver Costa



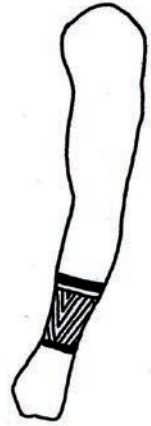
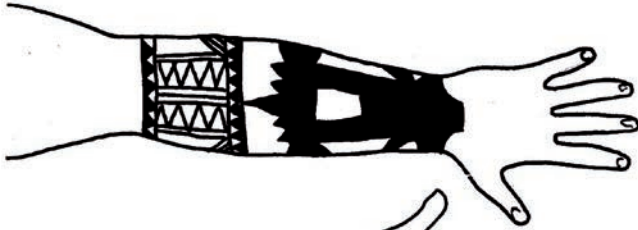
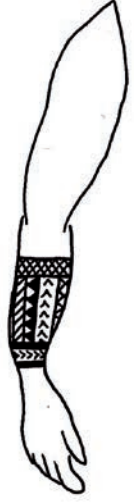
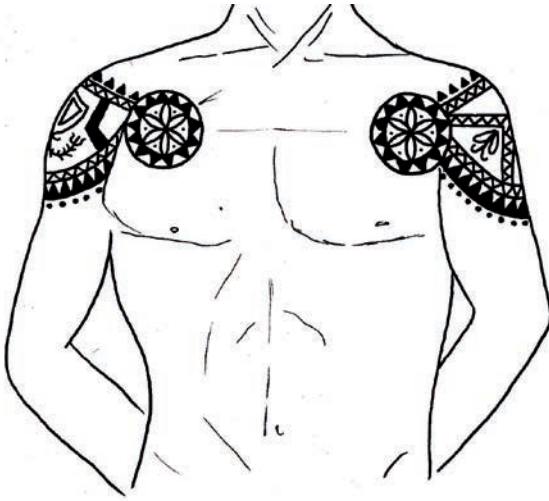
Mà i ment

Feia un any que no m'ho passava bé dibuixant i no sabia per què. No en tenia ganes, però així i tot ho anava fent per no perdre la pràctica. Per què ja no m'agradaven els dibuixos que feia? Havia perdut una visió pròpia del que m'envoltava? Per què el dibuix era tan important per a mi? Només sabia des d'un principi que el que volia fer era un treball final d'il·lustració, era l'eina que més m'ajudava a comunicar i la que m'havia conduït fins aquí. Aquest projecte explica el camí seguit per arribar a la satisfacció de la meva pròpia obra.

Veient-ho tot des d'una visió dualista he anat desenvolupant un projecte en el qual es narra com he anat coneixent els meus dibuixos, però sobretot, com m'he anat coneixent a mi mateix. Des de poder veure quins dibuixos eren errors i quins èxits fins a saber que els meus dibuixos podien sorgir de la interacció de la mà amb el suport o bé crear-se dins la ment.







Jaume Roig Torres



**Tatuatge ètnic
d'Eivissa**

Tatuatge ètnic és un projecte que busca extraure una gràfica definidora d'Eivissa per tal de crear un estil de tatuatge propi de l'illa. La meua intenció és crear un estil de tatuatge que defineixi els eivissencs nadius o coneixedors de la cultura d'Eivissa i unir-los en valors comuns. Aquesta gràfica està extreta dels motius gravats als instruments tradicionals, de la vestimenta típica de l'illa i de la seva mitologia local. D'aquesta manera, els costums i les tradicions eivissencs entraran en contacte amb les noves generacions més desarelades mentre que, alhora, el tatuatge s'aproparà al poble lliure d'aquesta visió negativa i criminalitzada.





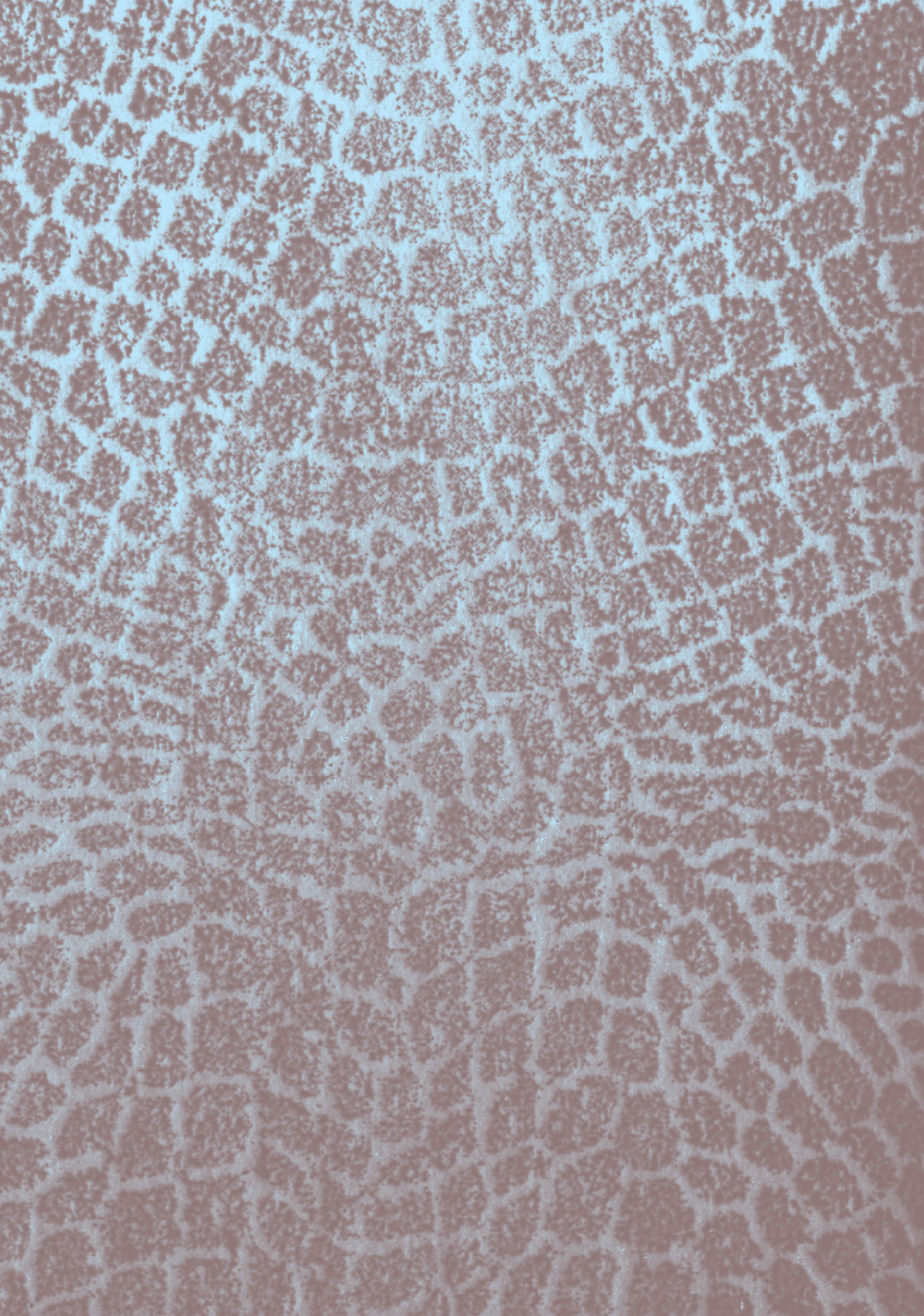
Sandra Tabarés Mangles

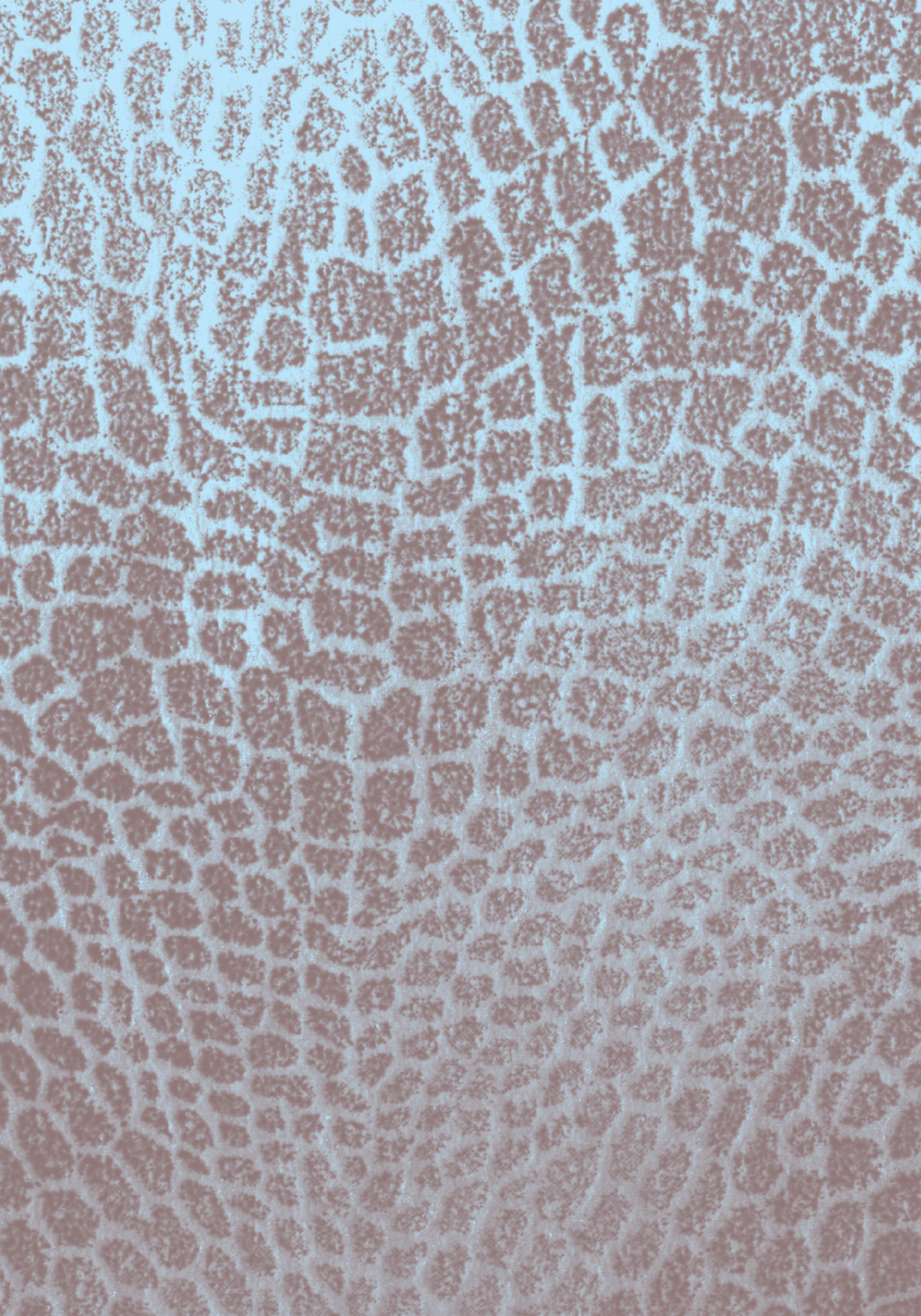
Time-lapse

Time-lapse és un projecte en què, a través de la creació visual, experimento la cerca de la meua identitat com a dona. La feminitat és un estat íntim que muta i es veu influenciat per les situacions viscudes. Des d'una òptica personal, he detectat un problema d'estructuració social: el patriarcat. Aquest ens condueix a rebutjar l'emoció i la intuïció, i condiona la pròpia naturalesa al comportament racional. El meu

propòsit és mostrar una visió calidoscòpica de la dona desproveint-la dels falsos estereotips i situant-la en un context contemporani, que evoqui la recerca d'un mateix. Després de passar per aquest procés, he definit vuit frases que s'identifiquen amb vuit valors. La intenció d'aquestes frases és projectar la meua visió alternativa a la realitat patriarcal, així com la complexitat del món femení. El resultat final no és

una solució rotunda, és una proposta que, de forma desinteressada, m'agradaria compartir amb tot aquell que es creui en el curs del projecte i tingui la voluntat de reflexionar-hi.

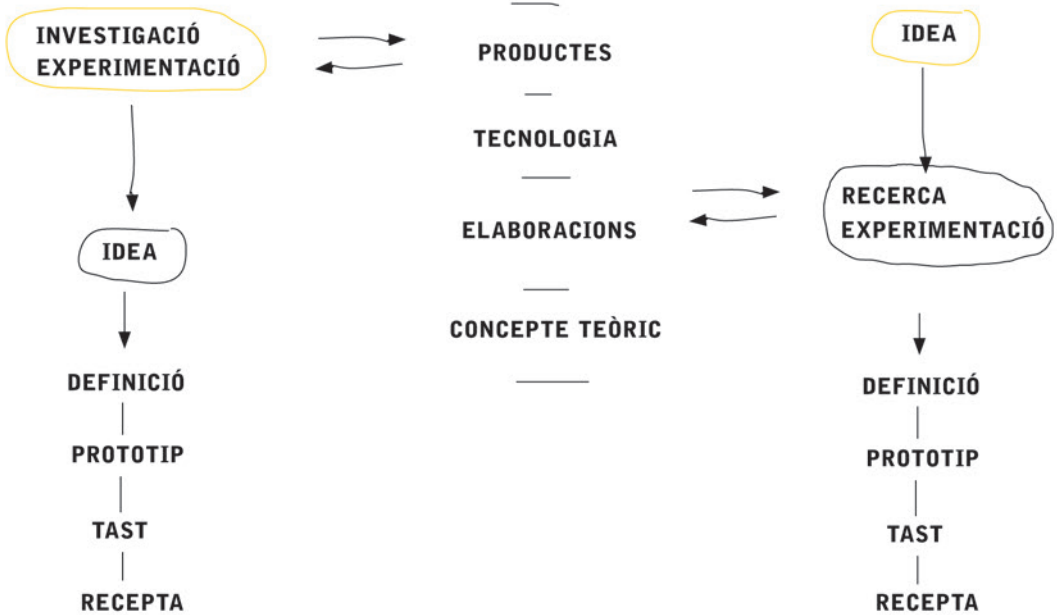




<u>Professors:</u>	Mireia Badosa Orriols	130
Oriol Pibernat	Marina Bertran Comellas	132
Octavi Rofes	Ioana Garmendia De las Muñecas	134
	Alfons de Alarcón Santaularia	136

<u>Tribunal:</u>		
Tània Costa		
Lluís Nacenta		
Dolors Soriano		

Cultura del disseny

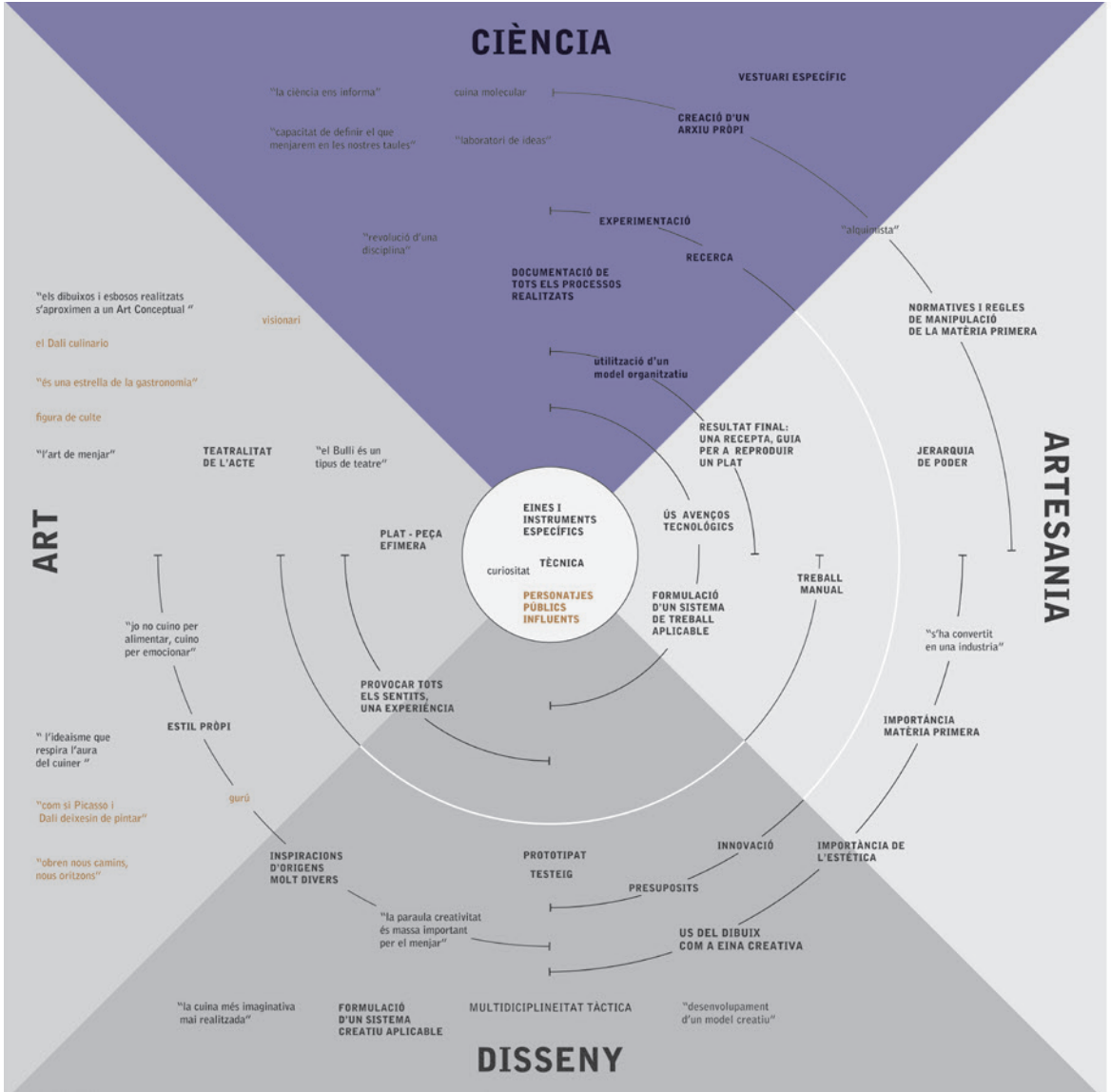


Food & Design

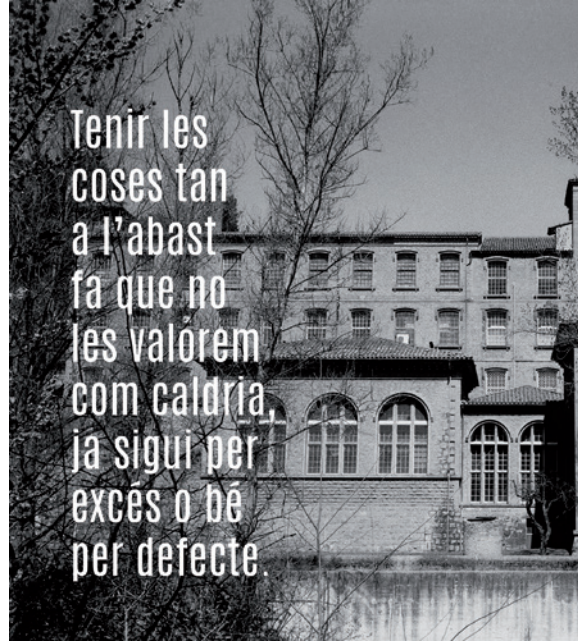
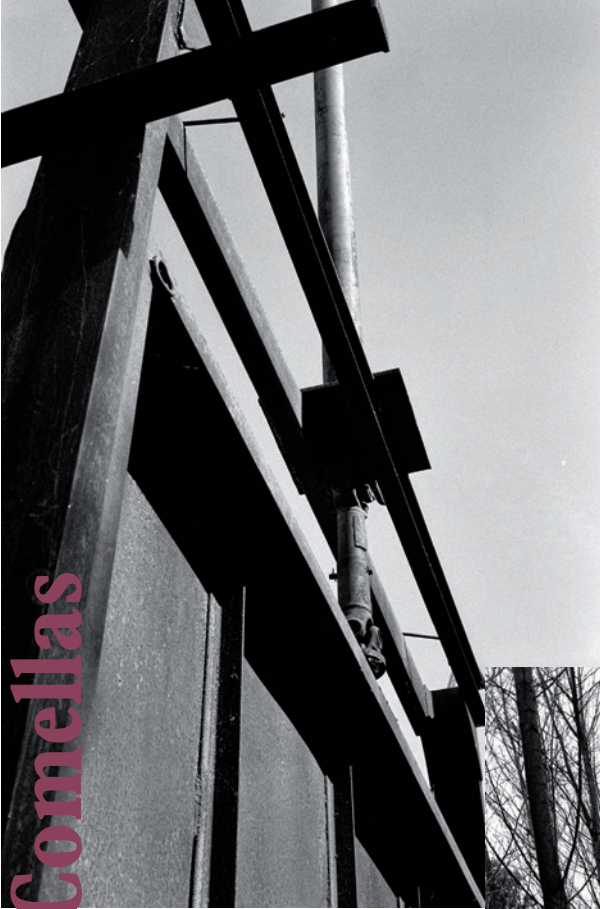
El concepte Food Design (disseny alimentari) és un mot fruit dels canvis que han sofert la gastronomia i el seu entorn en els últims anys. D'aquests canvis, el més significatiu ha estat el que ha experimentat la cuina d'avantguarda, que ha innovat buscant la màxima creativitat i l'estimulació dels comensals. Una evolució culinària que ha tingut com a resultat una nova manera d'entendre la cuina, la cuina creativa.

El sistema de treball i els processos creatius que utilitza aquesta nova cuina s'aproximen a altres disciplines, un fet que desdibuixa la professió de cuiner.

El treball analitza aquest desdibuixament mitjançant una recerca històrica i periodística que vol definir la percepció i la realitat d'aquesta professió, així com les disciplines amb les quals interacciona, per tal de determinar els processos creatius que utilitza. Interaccions que es reflecteixen en un mapa comparatiu que relaciona les disciplines estudiades: el disseny, l'art, l'artesania, la ciència i la cuina creativa.

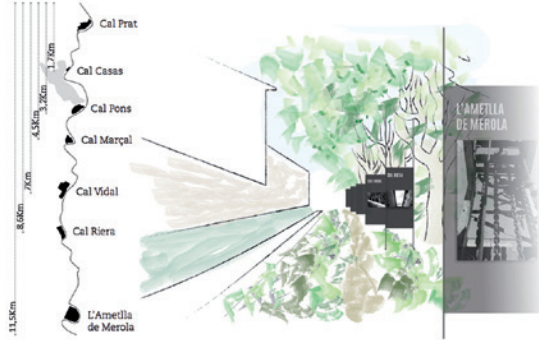


**Marina Bertran
Comellas**



Tenir les
coses tan
a l'abast
fa que no
les valorem
com caldria,
ja sigui per
excés o bé
per defecte.





Riu de confluents. Anàlisi dels mètodes de gestió del patrimoni de les colònies industrials del municipi de Puig-reig i proposta d'actuació alternativa

Les colònies tèxtils industrials, que amb un nivell de conservació més o menys alt, formen part del nostre patrimoni, representen el llegat del procés d'industrialització de Catalunya a la segona meitat del segle XX. Però, quin és el seu estat actual i quina percepció en tenen els veïns que hi conviuen? Els processos fallits per a la seva revaloració han estat el punt de partida d'aquest projecte, que pren com a objecte d'anàlisi i actuació el municipi de Puig-reig.

L'objectiu inicial del treball ha estat explorar fórmules de gestió del patrimoni alternatives a les que s'han utilitzat fins ara, i centrar-les en les necessitats dels veïns per proposar un mètode de gestió que resolgui la relació entre veïns i patrimoni. El que ha empès a la realització d'aquest projecte és l'interès personal en aquesta problemàtica. També, el fet d'haver constatat

en primera persona que resulten molt més positius els projectes de gestió que no han estat supeditats al sentit de patrimoni industrial i de preservació de la memòria històrica.

El treball estudia la història de les colònies tèxtils, analitza les relacions amb el centre urbà, el procés de desindustrialització, el sorgiment del tercer sector i finalment, exposa les conseqüències que han generat els projectes de gestió defallits. A partir d'aquesta anàlisi s'ha trobat un punt crític en el perquè del fracàs o l'èxit d'aquests projectes i s'ha buscat el patró per intervenir el patrimoni a partir d'ara. Tot plegat amb l'objectiu de gestionar i generar un canvi de dinàmica, establir un punt de trobada entre persones i entorn, i generar sinergies positives entre el patrimoni, l'entorn natural i els veïns.

Hauria de produir-se un acte de redescobri-

ment, un moviment diferent entre localitzacions tot propulsant interessos i nous punts de vista de la població. Un projecte que no espanti, que sigui humil i comenci des de dins, repensant una nova manera de presentar les colònies als seus habitants. Canviar la percepció actual que les considera recursos vells i desfasats, una càrrega històrica més que una oportunitat per descobrir noves fórmules a partir del que ja existeix i ha existit.

Com a projecte pràctic s'ha proposat una instal·lació fotogràfica amb imatges en blanc i negre, realitzades amb procés analògic, fruit del deambular per redescobrir les colònies i veure-les des de rere una càmera. D'una banda, aquestes fotografies donen rellevància a la natura que envolta les colònies i, de l'altra, als mecanismes de captació d'aigua per a la generació d'energia.

Punt de trobada. Empresa, disseny i individu: anàlisi i procediment alternatius per a una relació efectiva

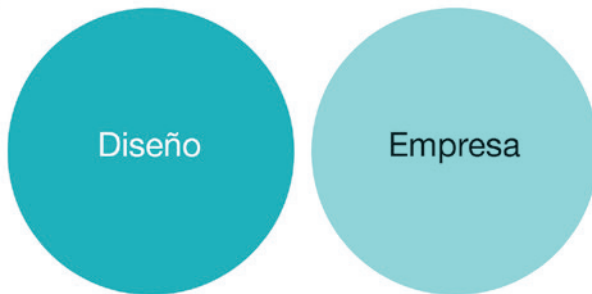
La tendència cap al concepte d'experiència i cap a l'estructura de relat mostra l'apropament entre la pràctica del disseny i l'estratègia empresarial, de manera que col·loca la retòrica com a instrument d'anàlisi i comprensió de la relació entre empresa, disseny i individu. El treball presenta una anàlisi de les característiques i l'evolució tant del disseny i de l'estratègia empresarial com del comportament i la creació d'identitat de l'individu. I culmina amb la proposta d'un procediment per a la petita empresa de disseny adreçada a un entorn local.

Per aconseguir-ho, d'una banda analitza les característiques i maneres d'actuar de la pràctica del disseny, i de l'altra, les de l'estratègia empresarial, a través dels trets identificadors de les activitats i de l'agent que intervé, així com de la seva evolució en el temps. El relat sorgeix com a principi operatiu per fer front als reptes que plantegen l'orientació del disseny, l'economia i l'empresa, així com

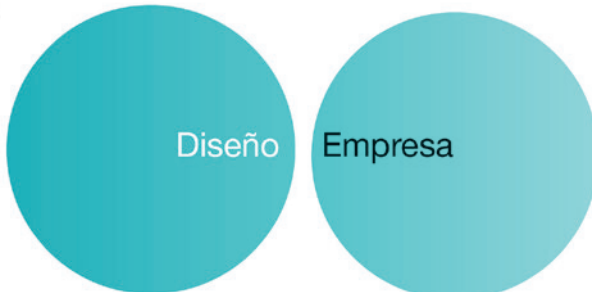
l'individu. Tanmateix, encara es detecten dificultats basades principalment en la comunicació, en la incorporació del component abstracte emocional a l'estratègia i als efectes de la situació econòmica espanyola des del 2007.

Com a resultat, el treball proposa un procediment en un context local, canviant i a llarg termini, per a la relació actual empresa-disseny-individu. Es basa en el format de relat, però vist des del cicle de la vida de l'individu, el situa com a peça central: en una estratègia híbrida entre empresa i disseny; en el posicionament de la marca i la comunicació com a eix estratègic; en una estructura modular; en el reconeixement del factor canvi vinculat al temps i al context. Tot això, per incidir en el diagnòstic de situació realitzat i en la problemàtica comentada, per a una comprensió alternativa d'aquesta relació i una obertura a noves vies d'actuació. El conjunt del treball planteja àmbits d'investigació de caràcter teòric, pràctic i/o moral.

Antes



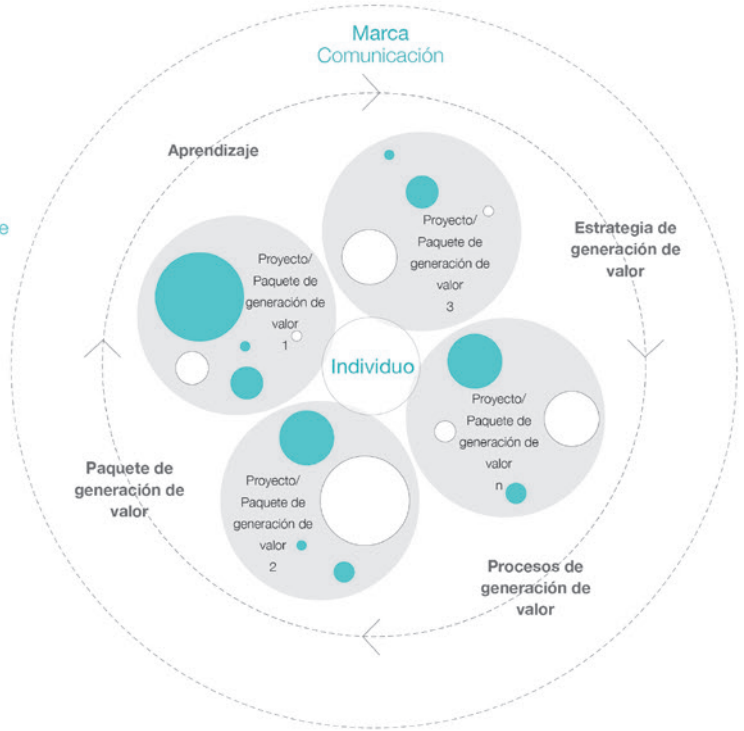
Ahora



Esquema Final

Descripción de las fases clave

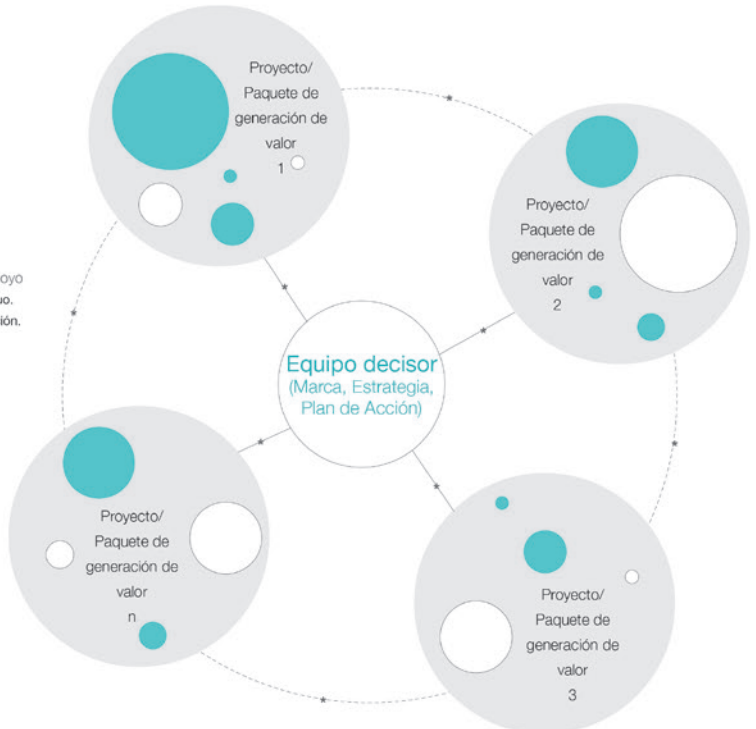
- 1.- Análisis y recogida de información (previo y aplicable a cada fase)
- 2.- Creación de marca
 - Qué es y porqué
- 3.- Estrategia de creación de valor
 - Planificación estratégica
- 4.- Procesos de creación de valor
 - Decisión/ Acción
 - Implementación
- 5.- Solución/ paquete generación de valor
- 6.- Aprendizaje



Esquema Final

Estructura modular

- * Comunicación y Actividades de apoyo
- Fórmulas de comunicación al individuo.
- Administración Sistemas de Información.
- Mantenimiento.
- Asesoría legal.
- Generación de contactos.
- Creación nuevas oportunidades de enriquecimiento.



El temple de la Sagrada Família: percepcions d'una obra inacabada

Aquest treball pretén identificar i analitzar les principals percepcions generades per la societat envers el temple expiatori de la Sagrada Família i els significats que se'n deriven. Amb aquesta finalitat s'estudiarà com afecta la condició d'obra inacabada de Gaudí a través de les diferents anàlisis realitzades sobre les percepcions extremes que caracteritzen el temple de la Sagrada Família. Es demostrarà que els tres àmbits -religiós, monumental, símbol/marcasón subsidiaris d'un mateix concepte, el concepte d'inacabat. Aquest terme ha estat clau per esclarir la relació que hi ha entre cadascuna de les diferents percepcions: religiosa, monumental i simbòlica. Sense la consideració d'aquest factor els àmbits definits no haurien generat un camp comú i, per tant, no es podria partir d'un punt col·lectiu establert per tal de dur a terme l'anàlisi del treball. La base que suporta tota l'anàlisi és el concepte d'inacabat.

El Modernisme ha estat un moviment artístic i arquitectònic originat a Europa, que va tenir gran rellevància a Catalunya amb un nombrós grup d'autors com ara Puig i Cadafalch, Domènech i Montaner o Lluís Muncunill, entre d'altres. Un dels més reconeguts en aquest moviment ha estat Antoni Gaudí, que amb el temps ha obtingut un gran reconeixement no només en l'àmbit nacional, sinó també en l'internacional. L'obra mestra de Gaudí és el temple expiatori de la Sagrada Família a Barcelona. Aquest temple ha guanyat gran importància i reconeixement al llarg del temps, no només per la seva vessant religiosa, sinó també per la seva majestuositat arquitectònica, la transformació en icona de la ciutat de Barcelona i la no finalització de la seva construcció.

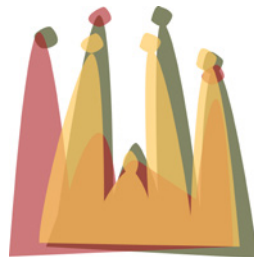
La motivació d'aquest treball neix de l'observació del gran desconeixement que la societat té de la simbologia que envolta la Sagrada Família, tant en l'àmbit religiós com en l'arquitectònic i el simbòlic. Es pretén oferir un millor enteniment d'aquesta simbologia que l'autor volia transmetre i, a la vegada, exposar el simbolisme que se li vol donar des de dins enfront de la percepció directa dels visitants. Concretament, es tractarà aquest últim tema a partir d'una anàlisi feta a una col·lecció de cartells que la Junta Constructora del Temple de la Sagrada

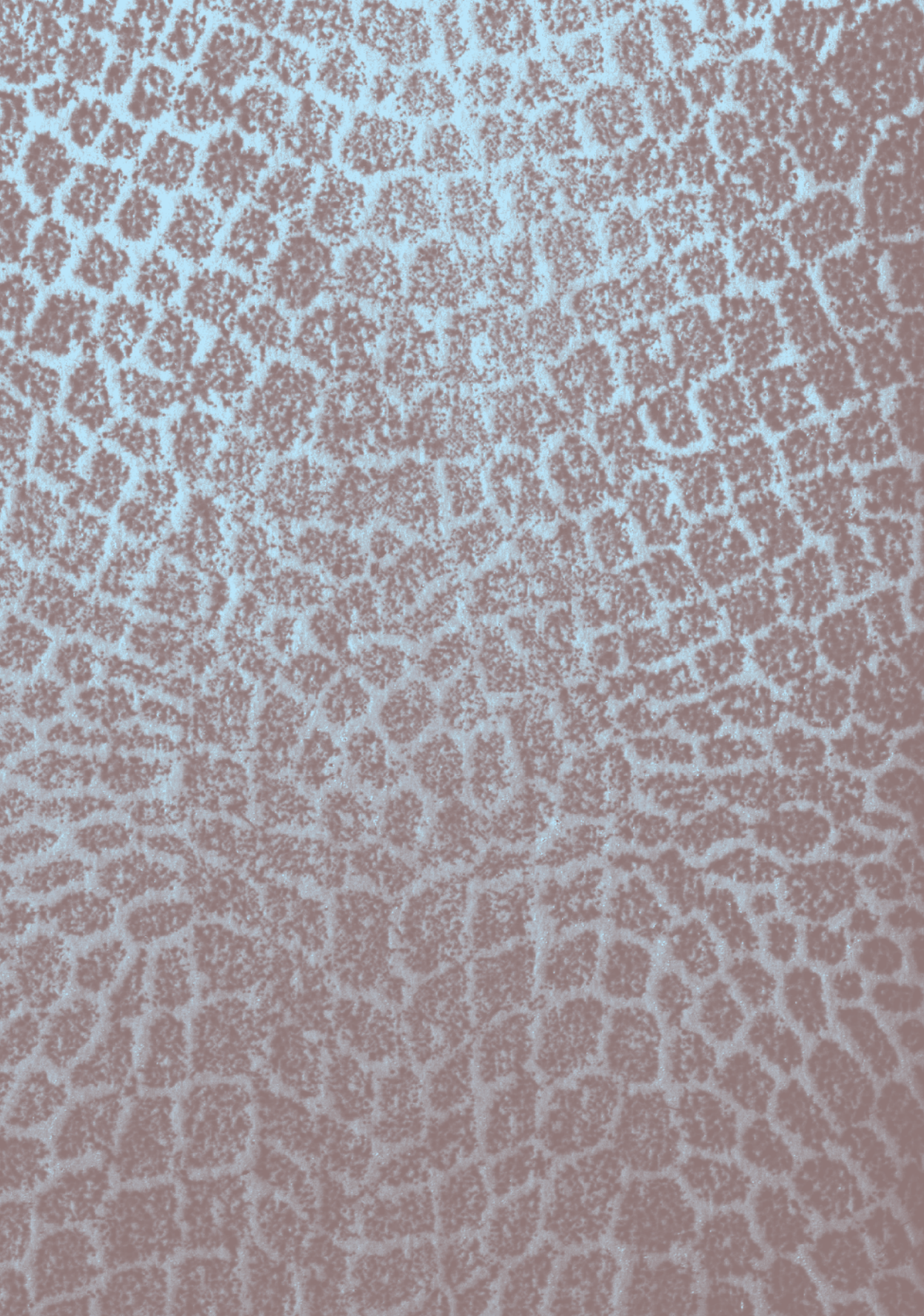
Família mostra anualment, des del 1955, amb finalitat recaptatòria per al finançament de la seva construcció.

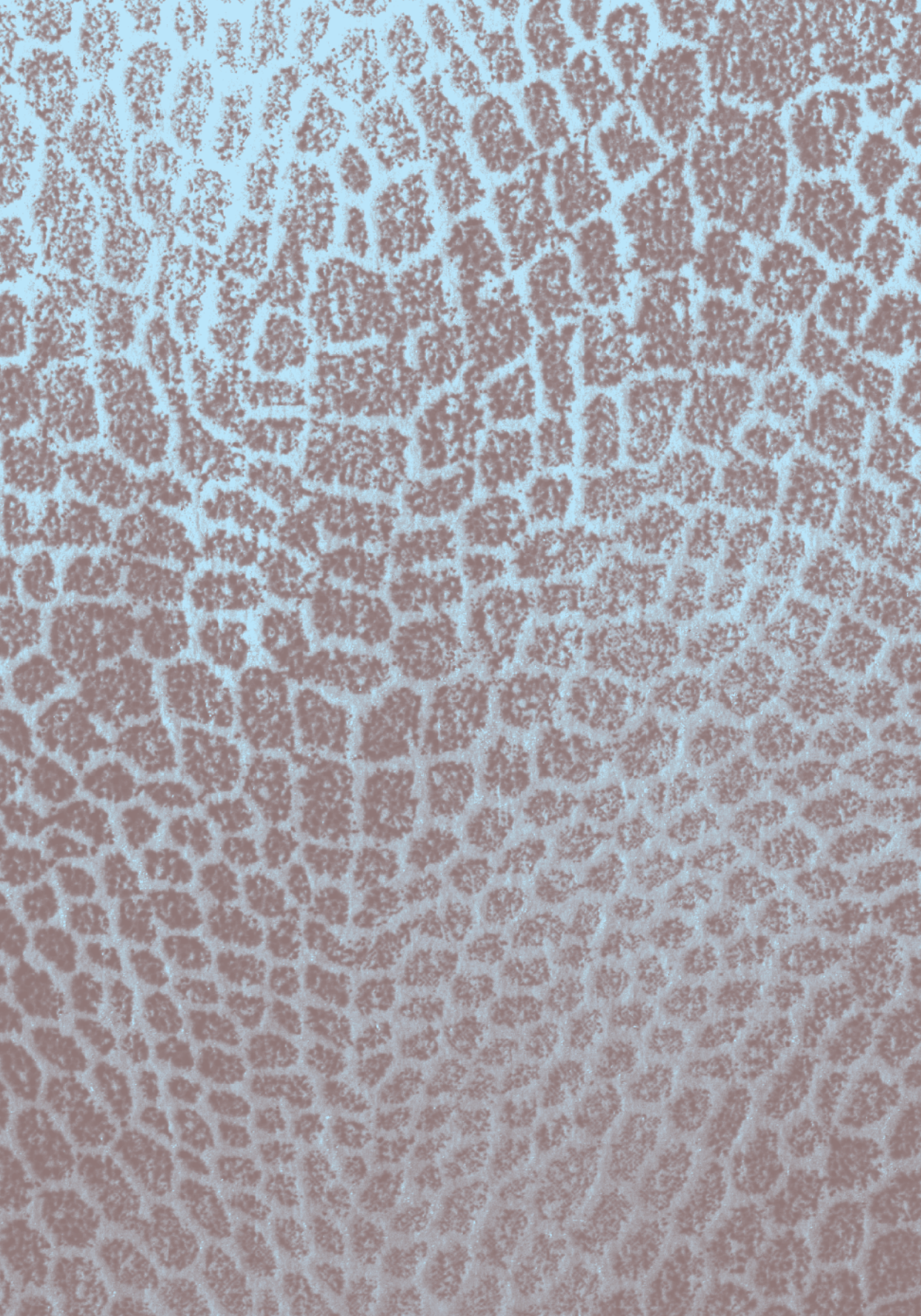
És important valorar que el temple estigui en un procés de continuïtat que finalitzarà l'any 2026, ja que aquest fet ens planteja la qüestió següent: què passarà amb el temple expiatori de la Sagrada Família un cop s'hagi finalitzat? Com afectarà aquest canvi als ingressos del temple? Serà visitat amb la mateixa aflluència actual?

És una obra que s'ha contemplat sempre entre bastides, amb constructors treballant-hi i grues carregant peces de pedra immenses i elevant escultures a gran alçada. La idea de considerar el temple ja finalitzat porta a plantejar-se la reacció i l'interès social, tan important actualment que permet la seva continuïtat. Actualment el temple també rep visites de persones que ja el coneixen, però que hi tornen perquè la construcció va avançant i sempre hi ha coses noves per conèixer i admirar. Quan el temple estigui acabat, totes aquelles persones que tenen un coneixement profund de l'obra i el sentit de les seves simbologies probablement ja no sentiran aquesta necessitat de continuar assistint a observar-lo i possiblement hi perdran l'interès. Tot i estar finalitzat, el temple continuarà necessitant ingressos a causa del desgast i l'envelliment del material i la construcció, que s'hauran de restaurar i en els quals caldrà intervenir per fer reparacions i manteniment.

El mètode emprat és principalment l'anàlisi documental, basada en una recerca a l'Arxiu Històric de la Sagrada Família d'articles, escrits i crítiques realitzats sobre el temple. Aquesta recerca bibliogràfica ha permès conèixer millor tota la significació al voltant de l'obra, tant a escala històrica com de disseny i de significació.







**Traducciones
Translations**

**Diseño de
Interiores
Interior
Design**

Nora Balcells
Repullo

PROYECTO BABEL
Residencia de creadores
en Tossa de Mar

El proyecto se ha llevado a cabo en el municipio de Tossa de Mar. El espacio utilizado está formado por 3 edificios, uno de 1852 que será restaurado, y dos que a causa de su mal estado se derribarán y se construirán de nuevo. La finalidad del trabajo es lograr una residencia de creadores práctica y funcional que dé vitalidad al pueblo. Eso se quiere lograr a través de dos programas diferentes en función de la época del año: el de la residencia durante el invierno y el del restaurante y salas polivalentes durante el verano. Para la rehabilitación no se mantendrá todo a ultranza, sino que se intentará determinar qué es más relevante desde el punto de vista arquitectónico y potenciarlo con un lenguaje coherente con el resto de elementos del espacio. El edificio rehabilitado acogerá servicios públicos como los espacios polivalentes/talleres mientras que la parte de nueva construcción alojará los servicios privados y las habitaciones de los residentes. El patio es el centro neurálgico del proyecto y todos los edificios lo rodean.

10

BABEL PROJECT
Creators' residence
in Tossa de Mar

The project carried out is in the town of Tossa de Mar. The space used is comprised of three buildings, one from 1852 that will be restored and two that will be pulled down because of their bad state and rebuilt. The aim of the work is to create a practical and functional creators' residence that will bring vitality to the town. This is to be achieved through two different programmes depending on the time of year, the residence in the winter and the restaurant and multi-purpose rooms in the summer. When carrying out the restoration, not everything will be kept at any price, but attempts will be made to choose what is most architecturally relevant and enhance it with a language that is consistent with the rest of the elements of the space. The restored building will house public services such as the multi-purpose spaces/workshops while the newly-built part will be home to the private services and the residents' bedrooms. The courtyard is the nerve centre of the project around which all the buildings revolve.

Nerea Borrell

Espacio familiar
"La nau", Can Batlló

El eje articular del proyecto se basa en el ideario que se extrae del tratamiento de los espacios en las distintas naves que actualmente están en funcionamiento en el recinto barcelonés de la Fabra i Coats. Reutilizando los materiales sobrantes del recinto y utilizando materiales reciclados y económicos, se utiliza de forma repetida el palé como elemento desarrollador de todo el proyecto en sí. El tratamiento que se da al conjunto y al programa del espacio familiar es completamente orgánico y con formas naturales, contrapuesto al continente, completamente ortogonal. Las conclusiones finales son positivas, ya que el aprendizaje obtenido en el proceso del proyecto es importante y personalmente muy enriquecedor. La falta de tiempo contrapuesta a un proceso lento, pero no negativo, no ha permitido ver la realización final, pero seguramente se continuará desarrollando. Eso sí, con muchos cambios.

12

Household space
"La nau", Can Batlló

The central core of the project is based on the idea that has been drawn from the treatment of the spaces in the various warehouses that are currently in operation in the Fabra i Coats complex in Barcelona. Reusing the materials left over in the complex and using recycled and economical materials, the pallet has been repeatedly used as an element developing the entire project in itself. The treatment given to the content and to the programme of the family space is completely organic and with natural forms, counterbalancing the completely orthogonal container. The final conclusions are positive, as the learning achieved during the process of the project is important and, personally, highly enriching. The lack of time for a slow process, but not a negative one, has not enabled me to see the final realisation, but it will certainly continue to develop. Albeit with lots of changes.

Blanca Cuartero
Beltrán

Reforma de una segunda residencia unifamiliar en la provincia de Ciudad Real

Este proyecto propone hacer la reforma de una segunda residencia de dos plantas en un pueblo de Ciudad Real donde la construcción no tiene control alguno, como en la mayoría de los pueblos de España.

El proyecto de reforma trabaja desde el ejercicio equilibrado de reducción del espacio interior y la consiguiente recuperación del espacio exterior de la casa, y también del acto compositivo espacial de un muro que logra articular la planta baja.

La intención del proyecto es adaptar la casa a las necesidades de una familia de diez miembros, al mismo tiempo que se proporciona una nueva identidad espacial a la construcción. Una vez la familia ya ha habitado la casa, ahora necesita que la casa la reciba.

14

Restoration of a second family home in the province of Ciudad Real

The aim of this project is the restoration of a two-storey second home in a town in Ciudad Real where there is no building control, like most towns in Spain.

The restoration project is based on the balanced reduction of the interior space and the subsequent recovery of the exterior space of the house, and also on a spatial compositional treatment of a wall that will articulate the ground floor.

The intention of the project is to adapt the house to the needs of a family of ten, while providing the building with a new spatial identity. Now that the family has lived in the house, they now need the house to receive them.

Irene Duran

Centro intergeneracional en Banyoles

El elemento principal del proyecto es un centro intergeneracional en el que convivirán jóvenes y niños que tienen la necesidad de estar en un centro de acogida, y también gente mayor que tiene que vivir en una residencia geriátrica. La intención del proyecto es que los distintos usuarios se complementen voluntariamente y de manera recíproca, que intercambien aprendizajes, ideas y valores con la finalidad de producir vínculos afectivos y beneficios tanto individuales como comunitarios.

Esta transferencia de vitalidad es el concepto principal del proyecto mientras que el objetivo principal es potenciar los espacios de relación entre los usuarios.

El centro está situado en el hotel Mirallac de Banyoles.

La propuesta ha consistido en distribuir el espacio en tres núcleos centrales que tensionen y articulen el resto del espacio, libre y diáfano.

La intención de los tres núcleos es potenciar el encuentro híbrido. El recurso utilizado para conseguir estos espacios de relación ha sido la flexibilidad, una flexibilidad que se consigue a través de unos paramentos de policarbonato translúcido y de una serie de cortinas que transforman el espacio en función de las necesidades de las actividades que hay que llevar a cabo.

15

Inter-generational Centre in Banyoles

The principal element of the project is an inter-generational centre where young people and children who need to be in a care home will live alongside each other, as well as elderly people who have to live in a geriatric home. The intention of the project is for the different users to complement each other voluntarily and reciprocally, to exchange learning, ideas and values with the aim of producing individual and collective affective and beneficial bonds.

This transfer of vitality is the principal concept of the project while the principal aim is to foster spaces of relationship between the users.

The centre is situated at the Mirallac hotel in Banyoles. The proposal has consisted of distributing the space in three central nuclei that tauten and articulate the rest of the space, which is free and open-plan.

The intention of the three nuclei is to enhance hybrid encounter. The resource used to achieve these spaces of relationship has been flexibility, which is achieved through translucent polycarbonate walls and a series of curtains that transform the space depending on the needs of the activities to be carried out there.

Elena Durán
Sabater

Interpretación y re-
presentación del libro
Cuentos para 365 días

El proyecto de diseño pretende la representación escenográfica del libro de Gloria Fuertes Cuentos para 365 días partiendo de una lectura interpretada.

El libro, dividido en seis categorías que engloban todos los cuentos (circo, naturaleza, aventura, amor y paz, fantasía), será el representado en este proyecto en diferentes espacios, adaptando una sala de un teatro polivalente. El diseño escenográfico se articula a través de una tarima en pendiente. Los visitantes de la obra circularán por ella y se podrán sentar en unas gradas enterradas en la misma tarima. En esta plataforma se han incluido las diferentes tipologías de escenario que existen en el teatro: a la italiana, isabelino, central y lateral, con el fin de poder disfrutar de todas ellas en un mismo espacio y en una misma obra de teatro. Recursos como la luz y el tejido permitirán establecer un hilo conductor en la representación escenográfica.

El objetivo principal del proyecto es romper la barrera entre el escenario y la platea, reclamando al espectador que sea un participante activo en la obra, no en el aspecto teatral, sino vinculándolo a un corpus espacial compartido en sensaciones e incertidumbres.

16

Interpretation and re-
presentation of the book
Stories for 365 Days

The design project aims for the stage presentation of the book by Gloria Fuertes Stories for 365 Days on the basis of a performed reading.

Divided into six categories that encompass all the stories (circus, nature, adventure, love and peace, fantasy), the book will be what is represented in this project in various spaces, adapting a multi-purpose theatre room. The stage design revolves around a hanging dais. Visitors to the work will walk around it and they will be able to sit down on seats buried in the dais itself. This platform includes the different types of stage that there are in the theatre: Italian, Elizabethan, central and side, with the aim of being able to enjoy all of them in the same space and in the same work of drama. Resources such as light and fabric will enable a driving thread to be established in the stage representation.

The main objective of the project is to break down the barrier between the stage and the stalls, calling for the spectator to be an active participant in the work, not in the theatrical aspect, but by connecting them to a shared spatial corpus in sensations and uncertainties.

Pablo Gárate
Escassi

Serpentine Gallery
Winter Pavilion

El Winter Pavilion es una estructura de 220 metros cuadrados ubicada en el césped contiguo a la Serpentine Gallery de Hyde Park, en Londres. Se trata de una estructura con aspecto ligero que proporciona un juego de luces y sombras con forma orgánica, una contrapropuesta al fenómeno anual que se da en verano con la construcción de los Summer Pavilions, así como a la temporada para la que existirá. Un conjunto de tubos de aluminio negro con luces halógenas en cada extremo ordenados en once niveles distintos crean un efecto de lluvia de luz y proporcionan un espacio cálido. Las condiciones climáticas son un factor importante, por lo que el pabellón cuenta con un tejido de planchas de policarbonato transparente a distintos niveles a modo de protección y paravientos. Para conseguir esa sensación de calor algunas de las láminas de policarbonato son de color rojo y crean un ambiente cálido en el interior gracias a una variada gama de tonalidades y sombras que se obtienen mediante la iluminación de la misma estructura.

18

Serpentine Gallery
Winter Pavilion

The Winter Pavilion is a structure of 220 square metres on the grass next to the Serpentine Gallery in London's Hyde Park. It is a structure with a light aspect that provides a play of light and shade with an organic shape, in contrast to the annual phenomenon that occurs in summer with the construction of the Summer Pavilions, and the season for which it will exist. A set of black aluminium tubes with halogen lights at each end arranged in eleven different levels create an effect of raining light and provide a warm space. The climate conditions are an important factor, so the pavilion has a roof of transparent polycarbonate plates at different levels as protection and windbreak. To achieve this feeling of warmth, some of the polycarbonate sheets are red and create a warm atmosphere inside thanks to a varied range of tones and shades, which are obtained through the lighting of the structure itself.

Marina Juan
Huertas

Rehabilitación Casa Clara

Casa Clara es un proyecto de interiorismo que se desarrolla en un antiguo palacete de 600 m² situado en la zona antigua de la isla de Ibiza, en Dalt Vila. El proyecto acondiciona este espacio de mediados del siglo XVIII para que tenga un nuevo uso, para que sea un pequeño hotel de 6 habitaciones rehabilitado bajo las premisas de la arquitectura local. El factor diferencial es la voluntad de expresar cómo son la vida y la tradición de la isla sin dejar de lado las necesidades del público actual. Asimismo, se evita fusilar el estado y la estructura actual de la edificación, ya que la intención es adaptarse a ella al máximo. El reto de diseño es lograr que, mediante distintos métodos, el cliente experimente las raíces de Ibiza sin tenerse que alejar del núcleo de la ciudad y, al mismo tiempo, despertar su interés por las raíces y la tradición de la isla. Así pues, la solución que se ha adoptado ha consistido en crear una diferenciación entre dos épocas gracias al contraste entre materiales. Se ha hecho una operación de vaciado para acondicionar las comunicaciones verticales y se ha redistribuido el mapa de usos del edificio pensando en el usuario potencial. El proyecto, además, con la esmerada y estratégica elección de su emplazamiento, quiere impulsar la activación de la ciudad antigua.

20

Renovation of Casa Clara

Casa Clara is an interior design project carried out in an old mansion measuring 600 m² in the old part of the island of Ibiza, Dalt Vila. The project renovates this mid eighteenth-century space to give it a new use, to become a small six-bedroom hotel refurbished under the premises of local architecture. The differentiating factor is the desire to express what the life and tradition of the island is like without forgetting the needs of today's public. At the same time, it avoids doing away with the present state and structure of the building as it aims to adapt to it as far as possible. The design challenge is to ensure, through different methods, that the customer experiences the roots of Ibiza without having to go far from the city centre, while arousing their interest in the roots and tradition of the island. Consequently, the solution that has been adopted has been to create a differentiation between two eras thanks to the contrast between materials. The building has been emptied to condition the vertical communications and the building's usage map has been redistributed with the potential user in mind. In addition, with the careful and strategic choice of its location, the project seeks to foster the activation of the old town.

Pere Llabata
Ballester

Reforma de un restaurante. Una arquitectura local desaprovechada en Sa Font de Sa Cala

Se plantea la reforma de un restaurante de los años setenta situado en una urbanización cerca del mar en el pueblo de Capdepera, en Mallorca. Con el paso del tiempo y a causa de la baja calidad del turismo, el edificio se ha ido deteriorando y ha perdido su encanto.

El propósito de la reforma es conectar los espacios interiores y exteriores para buscar un hilo conductor entre ellos. Para lograrlo se tiene en cuenta: la mediterraneidad, marcando la relación del restaurante con el entorno; la sostenibilidad, y la cocina de autor, que terminará de integrar la tradición culinaria mediterránea en el local.

Entre las mejoras cabe destacar el diseño de un nuevo jardín que permite que el entorno penetre en el restaurante, la creación de una piel en la fachada del restaurante y la eliminación del tejado que devuelve la rectitud original al edificio; todo ello utilizando materiales autóctonos.

El proyecto, según la viabilidad, demuestra que tiene futuro en su zona, ya que destaca por ser innovador, realizable y coherente, con la realidad medioambiental y social.

22

Restoration of a restaurant. Unused local architecture in Sa Font de Sa Cala

The aim is the restoration of a 1970s restaurant situated in a development by the sea in the town of Capdepera, in Mallorca. Over time and due to the low quality of the tourism, the building has steadily deteriorated and lost its charm.

The aim of the restoration is to connect the interior and exterior spaces to find a central thread. To achieve this, it takes into account: the Mediterranean nature, marking the relationship of the restaurant with the environment; sustainability, and signature cuisine, which will end up integrating the Mediterranean culinary tradition with the premises. Most notable among the improvements is the design of a new garden that will allow the environment to enter the restaurant, the creation of a skin on the restaurant façade and the removal of the roof to return the original rectitude to the building; all of which using local materials.

According to the feasibility, the project shows that it has a future in the area, as it is outstanding for being innovative, doable and consistent with the environmental and social reality.

Laura Massot

24

Cómo habitar cuando no se tiene una vivienda

Cómo habitar cuando no se tiene una vivienda es un trabajo de investigación con dos lecturas paralelas que nacieron de dos motivaciones distintas: la voluntad de profundizar en el concepto de vivienda y en la acción de habitar, y la necesidad de estudiar la capacidad del diseño de dar solución a los problemas de los sin techo en Barcelona.

El trabajo parte de la premisa de que una vivienda está configurada para dos discursos superpuestos: el discurso de la vivienda y el discurso de la domesticidad. El primero hace referencia a las condiciones físicas de este espacio habitable, mientras que el segundo hace referencia al conjunto de relaciones simbólicas que se crean entre el sujeto y este espacio habitado.

Podríamos decir que el primero posibilita casas y el segundo crea hogares. Este debate sobre los mundos separados que conforman el imaginario de casa y el imaginario de hogar se lleva más tarde al terreno de los sin techo, un caso concreto que permite estudiar el significado de estos conceptos para las personas que no disponen ni de una ni de otra. Además, permite marcar unas directrices concretas a partir de las que se puede ver la capacidad del diseño de operar en cada uno de los ámbitos que componen la vivienda.

Una vez detectada la relación de desigualdad con la que se plantea la habitabilidad de la domesticidad desde el diseño, la tarea del trabajo se focaliza en proponer tres herramientas metodológicas que puedan

operar desde la domesticidad con el objetivo de reivindicar su importancia en el diseño de espacios domésticos.

La primera herramienta de este manual es La matriz de las necesidades. Se trata de una dilatación del programa de necesidades, que incluye conceptos que hay que tener en cuenta y que incorpora la variable temporal. La segunda, La metáfora como generadora de espacios, quiere estudiar la capacidad de esta herramienta como vehículo para tratar y traducir en el espacio la transformación personal que viven los sin techo cuando se les coloca en un espacio interior. Para terminar, la última herramienta, Diálogos entre la arquitectura y el sujeto, responde a la voluntad de elaborar un listado de elementos imprescindibles en la creación de cualquier espacio, pero no vistos desde la habitabilidad, sino analizados y tratados con los ojos de la domesticidad.

How to dwell when you don't have a dwelling

How to dwell when you don't have a dwelling is a piece of research work with two parallel readings born of two different motivations: the desire to take an in-depth look at the concept of a dwelling and the action of dwelling, and the need to study the ability of design to provide a solution to the problem of homelessness in Barcelona.

The work starts from the premise that a dwelling is configured by two superimposed discourses: the discourse of habitability and the discourse of domesticity. The first concerns the physical conditions of this habitable space, while the second deals with the series of symbolic relationships that are created between the subjects and this space inhabited.

We could say that the first enables houses and the second creates homes. This debate about the separate worlds that make up the imaginary of house and the imaginary of home leads subsequently to the field of the homeless, a specific case that enables us to study the meaning of these concepts for people who have neither one nor the other. It also allows us to set out specific guidelines on the basis of which the ability of design to operate in each of the spheres that comprise the dwelling can be seen.

Having detected the relationship of inequality that the habitability of domesticity form design poses, the task of the research focuses on proposing three different methodological tools that can operate from domesticity with the aim of making a claim for its

importance in the design of domestic spaces.

The first tool in this manual is The Needs Matrix, an expansion of the needs programme in terms of concepts that need to be taken into account and incorporating the time variable. The second, The Metaphor as Generator of Spaces, seeks to study the ability of this tool as a vehicle for treating and translating into space the personal transformation that the homeless live when they are placed in an interior space. Finally, the last tool, Dialogues Between the Architecture and the Subject, is in response to the desire to draw up a list of essential elements in the creation of any space, however, not seen from habitability, but analysed and treated with the eyes of domesticity.

Blanca Maristany
Mitjana

Drops, Restaurante en
Paseo de Gracia 16

El proyecto consiste en reformar las plantas 11, 12 y 13 del emblemático edificio de Paseo de Gracia 16. El objetivo es diseñar el espacio que resulta tras la entrada de un nuevo programa que incluye un restaurante, una terraza lounge y una zona privada, cuestionando con ello aspectos vinculados a la gastronomía y la tradición, así como la relación del espacio con el exterior. Estrategias formales como el uso de elementos colgantes y estructuras que tienden a la verticalidad permiten adaptar el espacio en su relación con la ciudad, no desde la pertenencia, sino desde la observación. La luz también se utiliza en esta dirección, reforzando la conexión del espacio con la naturaleza, con el espectro celeste, y no tanto con la condición artificial y construida de la ciudad. La aplicación de la luz desde fuera hacia dentro del espacio permite articular el proyecto.

26

Drops, Restaurant at
Paseo de Gracia 16

The project consists of restoring floors 11, 12 and 13 of the iconic building at Paseo de Gracia 16. The aim is to design the space resulting from the entry of a new programme that includes a restaurant, a lounge terrace and a private area, with this questioning aspects related to gastronomy and tradition, and the relationship of the space with the exterior. Formal strategies such as the use of hanging elements and structures that tend towards verticality allow the space to be adapted in its relationship with the city, not from belonging, but from observation. Light is also used in this direction, reinforcing the connection of the space with nature, with the sky blue spectrum, and not so much with the artificial and constructed condition of the city. The application of light from outside into the space enables the project to be articulated.

Gemma Montoy

Escuela de música.
Reforma de una
vivienda de 1790 para
convertirla en un
equipamiento público.
Alcarràs, el Segrià

El tema del TFG es la rehabilitación de una vivienda de 1790 para convertirla en un equipamiento público, en este caso, una escuela de música en Alcarràs, una población de aproximadamente 9.000 habitantes que está muy cerca de la ciudad de Lérida. La idea de este proyecto surge de una doble necesidad de la población: por una parte, rehabilitar parte de su patrimonio histórico y por otra, habilitar un espacio propio que permita resolver algunas de las necesidades del municipio. Se quiere ofrecer una nueva escuela musical, moderna, funcional, atractiva y que represente la política cultural de la población. El concepto es crear un espacio abierto, luminoso y que integre el espacio interior en el exterior del edificio, siempre conservando y respetando sus elementos patrimoniales. Se logra crear un espacio abierto haciendo un gran vaciado central del edificio que unifica las cuatro plantas gracias a una escalera que sube por el centro de este gran agujero luminoso. El espacio interior se integra totalmente en el exterior con un pavimento continuo que lleva desde la entrada principal del edificio hasta el patio exterior mediante unas escaleras y gradas y que continúa hasta el bar situado en un edificio frontal.

28

Music school
Restoration of a building
dating from 1790 to
convert it into a public
facility. Alcarràs, el
Segrià

The subject of the Final Degree project is the renovation of a building dating from 1790 to convert it into a public facility, in this case into a music school in Alcarràs, a town of approximately 9,000 inhabitants very near to the city of Lleida. The idea for this project grew out of a dual need that the town has: on the one hand, to restore part of its historic heritage, and on the other, to renovate a space that will be able to answer one of the town's needs. The aim is to offer a new music school that is modern, functional, attractive and represents the cultural policy of the town. The concept is to create a light, open space that integrates the building's interior space and exterior space, at all times conserving and respecting the elements of its heritage. This achieves the creation of an open space, emptying the central part of the building, which unifies the four floors thanks to a staircase that runs through the centre of this great light-filled opening. The interior space is fully integrated with the exterior with a continuous flooring that leads from the main entrance to the building to the exterior courtyard by steps and stairs and that continues to the bar situated in a front building.

Joan Richarte Fernández

Finca "la Esclusa"

Este proyecto nace de la voluntad de una familia de adquirir una segunda residencia en la zona del Delta del Ebro.

La intención del proyecto partía de buscar una singularidad al espacio que fuera inducida por la presencia de sus ocupantes sin irrumpir con ello en la arquitectura tradicional de la zona, algo que generaría una distorsión en su identidad territorial.

Las características eran sencillas: se buscaba un espacio que huyera de la arquitectura tradicional de la zona pero que también formara parte de ella. La vivienda tenía que proyectarse como segunda residencia familiar, pero también como un espacio que permitiera obtener una rentabilidad alquilándolo en su totalidad o por partes. Estos fueron los puntos de partida del proyecto: crear un espacio que funcionara correctamente de forma privada (uso familiar) y de forma pública (alquiler del espacio).

Todo empezó a gestarse en el momento en que se encontró una antigua fábrica situada en medio del Delta del Ebro. El espacio reunía las características idóneas para transformarlo en lo que buscaban.

La nave es una construcción de finales del siglo XIX, de planta rectangular, aparentemente de fácil distribución pero con un inconveniente: la altura para crear dos niveles no cumple la normativa vigente y la altura actual total no ayuda en el diseño de un espacio a un mismo nivel. Este "inconveniente" ha sido la piedra angular del posterior diseño del espacio.

30

"La Esclusa" estate

This project is born of the desire of a family to buy a second home in the Ebro Delta region.

The intention of the project began by seeking a singularity in the space that was induced by the presence of its occupants without this intruding on the traditional architecture of the region, which would generate a distortion in its regional identity.

The characteristics were simple: a space was sought that fled from the traditional architecture of the region but that was also part of it.

The house had to be planned as a second family home, but also as a space that would allow a profit to be made by renting it out in full or in parts. These were the starting points of the project: to create a space that would work properly privately (family use) and publicly (rental of the space).

Everything began to fall into place when an old factory in the heart of the Ebro Delta was found. The space met the ideal characteristics to become what they were looking for.

The building is a late nineteenth-century construction, rectangular in layout, apparently of an easy distribution but with one drawback: the height for creating two levels does not comply with current regulations and the present total height does not help in the design of a space on the same level. This "drawback" has been the cornerstone of the subsequent design of the space.

Blanca Rocaspana García

Diseño de módulos deportivos

Se diseñan unos módulos prefabricados para mejorar los equipamientos deportivos de pequeños municipios. Se incluyen vestuarios, duchas, baños, almacén, control de entrada, bar y gradas.

Se propone una solución modular, un sistema, que dé respuesta a las exigencias técnicas, funcionales y de programa, y aporte los beneficios que conlleva el uso de un sistema prefabricado: que es desmontable, transportable, sostenible, económico y rápido. Se pretende el encuentro y diálogo del diseño en el lugar.

La versatilidad se obtiene combinando diferentes paneles de cierre y elementos interiores intercambiables.

La adaptabilidad se logra agrupando módulos longitudinalmente en paralelo a las pistas y variando la distancia entre ellos, lo que permite crear espacios de transición que resuelven los accesos a través de los laterales de colores que identifican los distintos usos. La cubierta y la fachada frontal se giran abriéndose hacia las pistas y permitiendo aprovechar los recursos naturales.

El resultado final es un producto versátil, que aporta una nueva opción para el sector.

32

Design of sports modules

Prefabricated modules are designed to improve the sports facilities of small towns and villages. They include changing rooms, showers, bathrooms, storage, entrance control, bar and stands.

A modular system is proposed, a system that provides an answer to technical, functional and programme demands and that offers the benefits of the use of a prefabricated system: it can be disassembled and it is transportable, sustainable, economic and quick. The aim is the encounter and dialogue of the design in the place.

Versatility is obtained by combining different closure panels and interchangeable interior elements.

Adaptability is achieved by grouping modules lengthwise parallel to the tracks and varying the distance between them, which allows the creation of transition spaces that solve access through the sides, which are coloured to identify the different uses. The roof and the front façade turn, opening up to the tracks and allowing the natural resources to be used.

The final result is a versatile product that brings a new option to the sector.

Amadeu Ventayol
Soler

Arquizofrenia

ARQUIZOFRENIA es una reflexión entre un profesor de Diseño (Raúl Oliva) y un ex alumno y colaborador (Amadeu Ventayol) sobre una minoría de la arquitectura barcelonesa que se presenta con graves impedimentos para constituirse de manera lógica y relacionarse normalmente en situaciones sociales. Una arquitectura producto de las alucinaciones de unos pocos, desorganizada y dividida del resto, que presenta unos síntomas comunes.

Trata:

La arqueología y el mundo de los vestigios, dónde se estudian las diferentes tipologías de ruinas y sus características.

El mundo visual y la representación artística de la ruina a lo largo de la era moderna y el simbolismo que adopta en cada época hasta la actualidad.

La crítica al planeamiento urbanístico de Barcelona y a sus actuaciones arquitectónicas concretas.

La creación de imágenes virtuales mediante herramientas informáticas.

34

Arquizofrenia

ARQUIZOFRENIA is a reflection between a design teacher (Raúl Oliva) and a former student and collaborator (Amadeu Ventayol) on a minority of Barcelona architecture that displays serious impediments to constituting itself logically and relating normally in social situations. An architecture that is the product of the hallucinations of a few, disorganised and divided from the rest, that displays common symptoms.

Treatment:

Archaeology and the world of remains, where the different types of ruins and their characteristics are studied.

The visual world and the artistic representation of the ruin throughout the modern era and the symbolism that it adopts in each era until the present day.

Critique of the urban planning of Barcelona and of its specific architectural actions.

The creation of virtual images using computer tools.

Georgina Vera

Propuesta de un modelo de turismo slow adaptando la arquitectura local al nuevo uso

Este proyecto hace una inmersión en el mundo slow aprovechando la voluntad de reformar una casa típica en Menorca. El principal objetivo es revalorar y rearticular este tipo de casas que han quedado obsoletas en cuanto a su uso inicial. En este caso se plantea dar a la casa un pequeño uso turístico. El turismo slow es un sector emergente que aporta características muy interesantes y, además, huye del turismo de masas que perjudica la imagen visual del entorno, algo primordial para el proyecto. Se ha trabajado el proyecto desde la integración, la armonía y el respeto del entorno con la voluntad de destacar y recuperar los valores tradicionales mezclados con los valores slow.

El programa se desdobra: por una parte tenemos la aplicación de los requisitos para lograr una vivienda slow y por otra, la readaptación de la casa preexistente que permite hacer posible este nuevo uso. Así pues, se ha situado el primer uso en el jardín, con la formalización de nuevas construcciones, y el segundo, dentro de la construcción preexistente. Por tanto, este proyecto necesita el diálogo entre el exterior y el interior, entre la nueva construcción y la rehabilitación, y también, aspectos vinculados a la "domesticidad turística".

36

Proposed slow tourism model adapting local architecture to a new use

This project is an immersion in the slow world, using the desire to restore a typical house in Menorca. The main aim is to revalue and rechannel this type of house, which has become obsolete with regard to its initial use. In this case, the idea is to give the house a small tourism use. Slow tourism is an emerging sector that offers very interesting characteristics and, also, moves away from the mass tourism that harms the visual image of the environment, an essential fact for this project.

The project has been worked on from the point of view of integration, harmony and respect for the environment with a desire to highlight and recover traditional values fused with slow values.

The programme has a dual aspect: on the one hand, we have the application of the requirements to achieve slow accommodation, and on the other is the adaptation of the existing house to make this new use possible.

Consequently, the first use has been situated in the garden, with the formalisation of new constructions, and the second is inside the existing construction. Therefore, this project needs a dialogue between the exterior and the interior, between new construction and restoration, as well as aspects related to "tourist domesticity".

Jeannette Welters Tarifa

Restaurante en Argel

Cultura, tradición y respeto son tres palabras clave para este trabajo.

Este proyecto está basado en la relación entre dos culturas diferentes como son la occidental y la oriental.

Situado en la ciudad de Argel, funde la madera de roble y la cerámica hidráulica para crear un espacio tradicional y al mismo tiempo moderno.

Un local con tres niveles se divide para crear diferentes espacios pensados para distintos clientes como son las familias con niños y los empresarios.

El diseño quiere acercarse al concepto familiar creando así un espacio acogedor en el que las familias se sientan libres de disfrutar su tiempo en familia. Cada una de las tres plantas tiene su propia personalidad y aporta un estilo distinto que, a su vez, se relaciona con el resto de los espacios a través del mobiliario, creando así una mezcla de estilos que generen un espacio polivalente y sofisticado.

La cultura, la tradición y el juego de materiales son conceptos que se unen en este restaurante para generar un espacio nuevo, en el cual la estética mediterránea y la tradición argelina se funden en un solo concepto. Un espacio tradicional a la vez que innovador y sofisticado.

38

Restaurant in Algiers

Culture, tradition and respect are three keywords for this work. This project is based on the relationship between two such different cultures as western and eastern.

Situated in the city of Algiers, it fuses oak and hydraulic ceramics to create a traditional yet at the same time modern space.

Over three floors, the restaurant is divided to create different spaces designed for different types of customer, such as families with children and business people.

The design seeks to approach the family concept, so creating a cosy space where families feel free to enjoy their time together as a family.

Each of the three floors has its own personality and offers a distinct style which, in turn, relates to the other spaces through the furniture, so creating a blend of styles that generate a multi-purpose and sophisticated space.

Culture, tradition and the set of materials are concepts that come together in this restaurant to create a new space, in which the Mediterranean aesthetic and Algerian tradition fuse in a single concept. A traditional space that is also innovative and sophisticated.

Mariona Guanter Eusebio

Reforma Can Saseres

El trabajo plantea la reforma de una masía del siglo XV situada al norte de la ciudad de Gerona que con el paso de los años ha perdido funcionalidad. El propósito de la reforma es combinar los espacios comunes y privados para adaptarlos al cambio de necesidades de los usuarios. Para lograrlo se ha aprovechado la arquitectura existente y se ha tenido en cuenta el entorno y la sostenibilidad, utilizando materiales autóctonos e intentando que la nueva construcción sea de larga duración.

La reforma reordena el exterior y redistribuye el interior, de manera que habilita espacios que antes se dedicaban a funciones productivas o de almacenamiento. Las modificaciones que cabe destacar son el cierre total de uno de los espacios exteriores, la construcción de las nuevas escaleras y la creación de una nueva abertura en la fachada posterior.

En este proyecto también se tiene en cuenta el ahorro energético, y por eso se cambian los cristales y se aísla la cubierta para lograr tener temperaturas confortables durante todo el año.

40

Restoration of Can Saseres

The work proposes the restoration of a fifteenth-century farm, to the north of the city of Girona, that has lost its functionality over the years.

The aim of the restoration is to combine the communal and private spaces to adapt them to the users' changes of needs. To do this, I have used the existing architecture and taken the environment and sustainability into account, using local materials and ensuring that the new construction is long-lasting. The restoration rearranges the exterior and redistributes the interior in a way that uses spaces that were previously used for production or storage purposes. Modifications worthy of highlighting are the complete enclosure of one of the exterior spaces, the construction of new stairs and the creation of a new opening on the rear façade. This project also takes energy savings into account, so the window glass is changed and the roof is insulated to achieve comfortable temperatures all year round.

Diseño de
Producto
Industrial
Industrial
Product
Design

Octavio Barrera

44

Germin

El proyecto aborda la concepción y el diseño de un germinador de brotes para el uso doméstico que facilite y permita la germinación de varias semillas al mismo tiempo, en lugares donde las condiciones espaciales y lumínicas no permitan todo tipo de cultivo. Esa es la clave de mi proyecto, ya que los germinados son un aliado del cultivo tradicional o plantel pero, al contrario que estos, no necesitan grandes condiciones para su crecimiento. Cultivar nuestros propios alimentos nos ayuda a construir una soberanía alimentaria propia. Los grupos de autoconsumo alimentario y los huertos urbanos comunitarios son algunos de los agentes que han estado incidiendo en la educación y difusión del consumo local, como un modelo encaminado a la sostenibilidad, frente al modelo de explotación, distribución y consumo agroalimentario dominante. Por ello aquí veo una vía de desarrollo abierta y en la que se puede incidir de manera notable. El proyecto intenta familiarizar al usuario con los alimentos del día a día. Al mismo tiempo pretende tener contacto directo con éste para iniciar un camino hacia un nuevo posible hábito de consumo.

Germin

The project tackles the conception and the design of a bean sprout germinator for domestic use that aids and permits the germination of various seeds at the same time in places where the special and lighting conditions do not allow all types of growing. This is the key to my project, as bean sprouts are an ally of traditional or nursery growing, but unlike these, they do not need great conditions for their growth. Growing our own food helps us build our own food sovereignty. Food auto-consumption groups and community allotments are some of the agents that have had an impact on the education and dissemination of local consumption as a model aimed at sustainability, compared with the dominant model of agro-alimentary farming, distribution and consumption. This is why I see here an open path of development on which we can have a considerable impact. The project aims to familiarise users with everyday food. At the same time it seeks to have direct contact with them so they start out on a path towards a possible new habit of consumption.

Fanny Basanta

46

Silma

Silma es un guante para prótesis superiores pasivas que protege su función estética y permite que el usuario se sienta más seguro a la hora de utilizar su prótesis en actividades domésticas y cotidianas, sin miedo de poner en peligro su muñón y evitando forzar la espalda. Aprovechando la oportunidad de estudiar las prótesis de extremidades, decidí centrarme en las prótesis de miembro superior pasivas por la facilidad que tendría para estudiarlas de manera detallada. Vi que el problema radica en la accesibilidad que los usuarios tienen a aquel tipo de prótesis que cubren todas sus necesidades. Por distintos motivos, no todo lo que existe termina estando disponible, así que decidí diseñar algo que mejorara su calidad de vida. Para hacerlo observé, sobre todo, los movimientos que la prótesis puede realizar con facilidad y cómo se comporta el usuario ante aquellas actividades "obstáculo" que se encuentran en el día a día. Silma está formado por una estructura de silicona que se cierra y se adapta al muñón con dos tiras de nailon. Se plantean 3 cortes para poder llegar a un público más amplio y dos colores para diferenciar la mano derecha de la izquierda. El volumen facetado hace que, en contacto con una superficie, las aristas presenten menos fricción y por tanto el movimiento sea más ligero, de modo que los objetos se pueden mover con facilidad. En cambio, las caras del volumen hacen aumentar la fricción con la superficie, de modo que el movimiento se hace más lento, pero perfecto para sostener objetos.

Silma

Silma is a glove for passive upper prostheses that protect the aesthetic function and enable the user to feel safer when using their prosthesis in domestic and everyday activities, without fear of endangering their stump and preventing them from straining their back. I saw that the problem was in the accessibility that users have with this type of prosthesis that covers all their needs. For different reasons, not everything that exists is within reach, so I decided to design something that improved their quality of life. To do this, I observed, above all, the movements that the prosthesis can do easily and how the user performs when faced with "obstacle" activities in their day to day. Silma is made of a silicone structure that closes and adapts to the stump with two nylon strips. Three sizes are considered to be able to reach a wider public, and two colours to differentiate the right hand from the left. The faceted function works so that, when coming into contact with a surface, the edges make the friction less and the movement is therefore slighter so that objects can be moved more easily. By contrast, the sides of the volume increase the friction with the surface, so that the movement becomes slower, but perfect to pick up objects. Silma is, therefore, a proposal that incentivises a small change in users' habits thanks to an adapted silicone glove that protects them and gives them security without having to change the prosthesis that they have.

Ernest Cadena

48

3D Elements. Print Your Shelf

La colección de baño ha quedado estancada en las mismas piezas de siempre a causa de la variedad y multitud de productos de higiene y cosmética que hay en el mercado. El proyecto aprovecha la impresión en 3D para dar una solución a este estancamiento y ordenar los productos que tenemos en el baño. Esta tecnología logra que la colección de baño pueda crecer y cambiar, creando un ciclo de uso en función de los productos nuevos que compramos. Podremos fundir una impresión para crear una nueva forma y así, sucesivamente, la colección de baño se amolda a nuestras necesidades. Una idea inclusiva que deja en manos del usuario el 50% del proceso del diseño. La intención es ofrecer un accesorio de baño industrializado como soporte base a partir del cual se puedan añadir compartimentos impresos en 3D, adaptados a los productos de cada consumidor. Un soporte de pared incentivará al consumidor tradicional a imprimir el accesorio que quiere en 3D siguiendo las indicaciones de una página web dedicada a la personalización del accesorio de baño.

3D Elements. Print Your Shelf

The bath collection has stagnated in the same pieces as always because of the variety and multitude of hygiene and cosmetics products that there are on the market. The project uses 3D printing to provide a solution to this stagnation and arrange the products that we have in the bathroom. This technology ensures that the bath collection can grow and change, creating a cycle of use according to the new products we buy. We can melt down a print to create a new form and so, successively, the bath collection moulds to our needs. An inclusive idea that leaves 50% of the design process in the hands of the user. The intention is to offer an industrialised bathroom accessory as a base support to which 3D printed compartments can be added, adapted to each consumer's products. A wall support will incentivise the traditional consumer to print the accessory that they want in 3D following the instructions on a website devoted to personalising the bathroom accessory.

Natàlia Anna Carbonell

50

Constructorapia

La constructorapia es una nueva terapia ocupacional para enfermos de Parkinson, una actividad que se lleva a cabo con piezas de construcciones arquitectónicas. Gracias al diseño adaptado y a la terapia que se desarrolla, se ejercitan las extremidades superiores y de ese modo se frena la evolución de los síntomas típicos de la enfermedad, el temblor y la rigidez muscular. Los ejercicios se basan en movimientos de detalle, precisión, coordinación y fortaleza muscular. Puesto que los síntomas evolucionan progresivamente, hay dos grados de complejidad. El Grado 1 para los estadios 1 y 2, con síntomas leves, y el Grado 2 para los estadios 3, 4 y 5, con síntomas graves. La constructorapia es una actividad creativa, didáctica y de grupo. Se favorecen las relaciones interpersonales y de ocio, la imaginación y la libertad a la hora de tomar decisiones. Gracias al trabajo emocional y a la satisfacción de sentir que el esfuerzo de la terapia tiene un resultado final y propio, se logra mejorar la motivación, la autonomía y la calidad de la vida del enfermo. Todos los componentes están almacenados en un packaging que contiene un cuaderno explicativo, diferentes piezas geométricas, cuatro bases y conectores para poder unir cada pieza.

Constructotherapy

Constructotherapy is a new occupational therapy for patients with Parkinson's disease, an activity that is carried out with architectural construction pieces. Thanks to the adapted design and the therapy carried out, the upper limbs are exercised, so slowing down the evolution of the typical symptoms of the disease, trembling and muscular rigidity. The exercises are based on detailed movements, precision, coordination and muscular strength. Since the symptoms evolve progressively, there are two degrees of complexity. Degree 1 for stages 1 and 2, with minor symptoms, and Degree 2 for stages 3 and 4, with severe symptoms. Constructotherapy is a creative, educational and group activity. It fosters interpersonal and leisure relations, imagination and freedom in taking decisions. Thanks to the emotional work and to the satisfaction of feeling that the hard work of the therapy has a final and personal result, it better achieves the motivation, autonomy and quality of life of the patient. All of the components are stored in packaging that contains an explanatory book, different geometric pieces, four bases and connectors to join each piece together.

Lilia Garcia
Alcalde

52

Tendedero para fachadas

El proyecto propone un sistema para tender la ropa integrado en las fachadas de los bloques de pisos que dé nuevas soluciones adaptadas a las necesidades de los usuarios.

La posibilidad de personalizar los colores y los acabados del producto permite que este se adapte a la fachada y armonice con ella. Se oculta la ropa de la vista desde la vía pública y así se rompe con la imagen de la ropa tendida en la calle, sin orden ni concierto, para ajustarse a las cada vez más difundidas normativas municipales. Para mejorar la comunicación usuario – producto, se han tenido en cuenta ergonómica y funcionalmente las necesidades del usuario, y eso ha dado lugar a un producto que no solo se adapta a la fachada, sino también a la persona, que muchas veces es ignorada tras los aspectos más formales del diseño.

Clothes line for façades

The project proposes a system for hanging out washing that is integrated into the façades of apartment blocks that provides new solutions adapted to the users' needs.

The possibility of personalising the colours and the finishes of the product allows this to be adapted to the façade and to harmonise with it. The washing is hidden from view from the public highway, so doing away with the image of clothes hanging out to dry over the street, without any order or arrangement, to come into line with the increasingly more widespread municipal regulations.

In order to improve the user-product communication, the user's needs have been taken into account ergonomically and functionally, which has led to a product that not only adapts to the façade but also to the person, who is very often ignored in the more formal aspects of design.

Andrea Gelpí
López

54

Esto no es una silla

Esto no es una silla nace de la inquietud por experimentar nuevos procesos artesanales. Está centrado en un estudio previo del material plástico en el que se descubre su gran potencial. Exporto al proyecto la cita "Vuestro futuro está en el camión de basura", extraída de la revista Modern Plastic, y me centro en los residuos como oportunidad. Propongo un ciclo de reciclaje local y a pequeña escala en el que en un horno de leña se harán las pruebas para fabricar un producto muestra, una silla, que me permitirá abrir una puerta a la experimentación y la transformación del plástico a niveles artesanales. El proyecto se ha fijado en las nuevas tendencias de diseño y futuro, como por ejemplo los movimientos de apertura como el Open Design, y las tendencias del productor como Fab Lab, Do it yourself, etc. Por eso se comparte toda la información a través de una web y se explica cómo se ha hecho para que se pueda reproducir.

Esto no es una silla

Esto no es una silla (This is not a chair) was born out of the concern for experimenting with new craft processes. It is focused on a prior study of plastic, in which its great potential is discovered. I export to the project the saying "Your future is on a garbage truck", taken from the Modern Plastic journal, and I focus on waste as an opportunity. I propose local, small-scale recycling in which a wood-burning oven will be used for the trials to manufacture a sample product, a chair, which will allow me to open a door onto experimentation and the transformation of plastic at craft levels. The project has focused on the new trends in design and future, such as the open movements like Open Design, and the trends of producers such as Fab Lab, Do it yourself, etc. This is why all the information is shared via a website and an explanation is given of how it was done so that it can be reproduced.

Sonia González
Martín

Blum, envases de
cosmética orgánica de
alta gama

Blum es una gama de cuidado facial de ingredientes orgánicos que busca la diferenciación en un sector en auge, frente a marcas que utilizan envases estándar. Busca posicionarse en la alta gama respetando los cánones de este ámbito pero manteniendo cualidades de conservación y respetuosas con el medio ambiente.

Tras analizar el mercado y evaluar la cantidad de material que usan otros envases así como la cantidad de residuo que queda en ellos una vez terminada su vida útil, decidimos mejorar ambos conceptos para hacer un producto más ecológico, y para ello agregamos una serie de valores añadidos que hacen que el envase se adecue mucho mejor a su contenido.

El envase final es un sistema airless que consta de un envase duradero y una serie de recambios mensuales, con lo que alargamos la vida útil de componentes más elaborados y desechamos otros de menor complejidad, reduciendo así los desechos a largo plazo. Por otra parte, se generan varios embalajes para estos productos y una marca gráfica provisional de soporte para todo el proyecto.

56

Blum, top-range organic
cosmetics container

Blum is a face care range with organic ingredients that seeks differentiation in a growing market against brands that use standard containers. It seeks to position itself in the top range, respecting the conventions of this sphere but maintaining environment-friendly conservation qualities. After analysing the market and assessing the amount of material that other containers use and the amount of waste that they create once their useful life has ended, we decided to improve both concepts to make a more ecological product, for which we added a series of added values that mean that the container adapts better to its content. The final container is an airless system that has a long-lasting container and a series of monthly replacement parts, with which we lengthen the useful life of the more elaborate products and we throw away others of less complexity, so reducing long-term waste.

Besides this, various types of packaging for these products are generated and a provisional support graphic brand for the whole project.

Clara Niubò Casas

Nimfes (νύμφαι), joyas
para novias

Nimfas (νύμφαι) es una colección de joyas para novia formada por broches y tocados. Son piezas realizadas con procesos totalmente artesanales. Este proyecto se basa en la aportación de cambios de funcionamiento y estéticos a la joya nupcial. Como aportación al ámbito estético diseño unas joyas cálidas con materiales naturales, las cuales se adaptan a la nueva tendencia de bodas vintage, caracterizadas por celebrarse al aire libre y por cuidar hasta el último detalle. Como aportación al ámbito de funcionamiento diseño unas bases para poderme adaptar al máximo al peinado, al vestido y a la nueva novia, y así poder realizar un producto totalmente personalizado, mejorando el uso, la ergonomía y la sujeción de las agujas y los tocados.

58

Nimfes (νύμφαι), jewelry
for brides

Nymphs (νύμφαι) is a jewellery collection for brides, composed of brooches and headdresses. These pieces are made completely using craft processes. The project is based on the contribution of changes in function and aesthetics to bridal jewellery. In the aesthetic field, I design warm jewels using natural materials that perfectly adapt to the new trend of vintage weddings, characterised by being held outside and with everything down to the last detail taken care of.

In the functional and operational area, I design bases to adapt as much as possible to the hairstyle, the bridal dress and to each bride, in order to create a totally bespoke product, improving the use, the ergonomics, and the correct fastening of the brooches and headdresses.

Raúl Rodríguez
Ferrera

60

KINEG, movilizador
pasivo de rodilla

En la actualidad existe la necesidad de integrar las nuevas tecnologías con los conocimientos interdisciplinares del diseño industrial en la creación de productos que beneficien la actividad de los fisioterapeutas y especialistas, quienes cumplen una labor de servicio directo con la comunidad. En este trabajo se aborda la investigación y el desarrollo de un sistema que integra diseño industrial, mecánica e ingeniería con el objetivo de crear un dispositivo de apoyo para la rehabilitación en los tratamientos posquirúrgicos por rotura de ligamentos de rodilla.

KINEG es un sistema portátil que permite realizar el movimiento de flexo-extensión de la rodilla. Controla el aumento progresivo de los ángulos de movimiento a los cuales es sometido el paciente y mejora el proceso de medición angular. Durante la terapia el usuario se encuentra en posición decúbito supino, posición en la que deja descansar la pierna sobre un brazo articulado sin realizar resistencia sobre el mecanismo. Este mismo brazo se desliza linealmente y todo el conjunto realiza un movimiento fluido que simula el movimiento de flexión de la pierna.

El sistema logra integrar factores funcionales, ergonómicos, productivos, económicos y formales para establecer un nuevo concepto de dispositivo que suple la necesidad de rehabilitar la rodilla de forma controlada, favoreciendo la terapia y haciéndola más amena tanto para el paciente como para el especialista.

KINEG, passive knee
mobiliser

Today there is a need to integrate new technologies with the interdisciplinary knowledge of industrial design in the creation of products that benefit the work of physiotherapists and specialists, who provide a direct service to the community. This work tackles the research and development of a system that integrates industrial design, mechanics and engineering with the aim of creating a rehabilitation support device in after-surgery treatments for knee ligament breaks.

KINEG is a portable system that allows the flexo-extension movement of the knee to be made. It controls the progressive increase in the angles of movement to which the patient is submitted and it improves the angular measurement process. During therapy, the user finds themselves in a supine position in which they let their leg rest on an articulate arm without placing any resistance on the mechanism. This arm slides linearly and the whole piece makes a fluid movement that simulates the movement of a leg bending.

The system manages to integrate functional, ergonomic, productive, economic and formal factors to establish a new concept of device that meets the needs of rehabilitating the knee in a controlled way, favouring the therapy and making it easier both for the patient and for the specialist. The development of the system poses functional, formal, usage and technical/productive design requirements with which a final proposal is constructed.

Gregorio Rojas
Ortega

62

Extrem

La idea de Extrem nace de la voluntad de cambiar la percepción asociada a llevar una prótesis corporal, tanto por parte del usuario como de su entorno. La pérdida de un miembro es algo traumático y difícil de asumir. Por ello, lo que se busca con el proyecto es facilitar la aceptación de este hecho.

La propuesta consiste en una funda estética preparada para proteger una prótesis de pierna y sus componentes. Este armazón externo está formado por dos partes, una situada por debajo de la rodilla, y la otra, en el pie. Se trata de piezas intercambiables y que se pueden personalizar, preparadas para llevar un ritmo de vida deportivo.

Extrem

The idea of Extrem arises from the desire to change the perception associated with wearing a body prosthesis, both by the user and by their environment. The loss of a limb is a traumatic event that is difficult to assume. For this reason, what is sought with the project is to aid the acceptance of this fact. The proposal consists of an aesthetic sleeve prepared to protect a prosthetic leg and its components. This external shell is comprised of two parts, one placed below the knee and the other on the foot. They are interchangeable pieces that can be personalised and prepared for a sporty pace of life.

Diseño
Gráfico
Graphic
Design

Óscar Bagués
López

INFOOD

INFOOD es una revista divulgativa que nace con la intención de darnos a conocer los principales datos alimentarios en el ámbito mundial. Cada revista publicada, de carácter trimestral, se dedica a analizar los principales datos de un alimento. La selección de los contenidos responde a la voluntad honesta y pedagógica de mostrar el estado actual de cada alimento. El análisis de los datos es un rasgo diferencial muy importante, por lo que la presencia y el tratamiento infográfico son el eje principal del proyecto editorial. El diseño de la revista nos ha permitido una buena comprensión de los contenidos y ha de favorecer el desarrollo de las infografías. El principal desafío es la elaboración de un sistema de infografías que comunique los datos seleccionados de forma clara, rápida y creíble y al mismo tiempo defina la identidad visual de la revista. El recurso utilizado para generar y unificar el sistema infográfico es la fotografía.

66

INFOOD

INFOOD is an informative magazine created with the intention of showing us the principal food data worldwide. Each issue published, on a quarterly basis, analyses the principal data of a foodstuff. The selection of the contents is in response to the honest and educational desire to show the current state of each foodstuff. The analysis of the data is a very important differentiating trait, which is why the infographic presence and treatment are the cornerstone of the publishing project. The design of the magazine must afford us a good understanding of the contents and foster the development of infographics. The main challenge is the creation of a system of infographics that communicates the data selected clearly, quickly and credibly and that also defines the visual identity of the magazine. The resource used to generate and unify the infographic system is photography.

Olivia Boix
de la Cruz

FOOD FOOD, Diseño de una marca de comida rápida de calidad

FOOD FOOD es un proyecto de identidad corporativa para un establecimiento de comida rápida de cocina regional en camiones itinerantes. El objetivo de este proyecto es dignificar la comida rápida y alejarla de las connotaciones negativas que la rodean, al mismo tiempo que se divulgan la alimentación local y los productos de temporada en el contexto de un negocio en crecimiento. Es un modelo de restaurante atractivo para todo tipo de transeúntes, tanto residentes como visitantes. FOOD FOOD debe tener un diseño cercano, sencillo y atractivo. La identidad gráfica estará formada por diferentes elementos de comunicación, packaging y papelería para un negocio de estas características.

68

FOOD FOOD, Design of a quality fast food brand

FOOD FOOD is a corporate identity project for a regional cuisine fast food establishment in travelling vans. The aim of the project is to dignify fast food and take it away from the negative connotations that surround it, while at the same time publicising local food and seasonal products in the context of a growing business. It is an attractive model of restaurant for all types of pedestrians, both residents and visitors. FOOD FOOD must have its own simple and attractive design. The graphic identity will be comprised of different elements of communication, packaging and stationery for a business of this type.

Miguel Bustos

70

Cocina con plantas silvestres del Sénia

Cocina con plantas silvestres de la Sénia es un proyecto que pretende recuperar y redimensionar la cultura gastronómica basada en recursos naturales del territorio delimitado por el río Sénia, muy cerca de Cataluña, el País Valenciano y Aragón. Los ejes en los que se basa el proyecto son: cocina, naturaleza y territorio. El resultado del Trabajo Final de Grado toma forma de proyecto editorial, con una publicación formada por dos volúmenes. La guía contiene las fichas de las plantas disponibles para su uso culinario, así como la información necesaria para poder hacer una recolección satisfactoria; descripción de hábitats y calendario de recolección. El segundo volumen (recetas) reúne el conjunto de recetas que podemos elaborar con todas las plantas.

Cooking with wild plants from the Sénia

Cooking with wild plants from the Sénia is a project that aims to recover and redimension the culinary culture based on natural resources from the area demarcated by the course of the Sénia river, running through Catalonia, the Valencian Community and Aragon. The cornerstones of the project are cooking, nature and region. The result of the Final Degree Project takes the form of an editorial project, with a publication comprised of two volumes.

The guide contains the specifications of the plants available for use in cooking, and the information needed to be able to pick them satisfactorily; description of habitats and picking calendar. The second volume (recipes) includes all the recipes that we can make with all the plants.

Albert Coy
Unión

Pick'n'roll

Pick'n'roll es una app destinada a entrenadores y jugadores de ligas no pertenecientes a la élite del baloncesto. Aporta al usuario funcionalidades que por ahora requieren soporte web. Con esta propuesta ganamos practicidad, optimizamos los tiempos de consulta y aportamos al usuario la capacidad de estar enlazado tanto con la federación como con su propio equipo de forma inmediata.

Pick'n'roll ofrecerá a los usuarios (tanto al jugador como al entrenador) la posibilidad de hacer un seguimiento cuantitativo y cualitativo de sus progresos a lo largo de la práctica deportiva.

La app queda abierta a posibles extensiones en las que se ofrecerá la posibilidad de aplicar las funcionalidades a otros perfiles federativos y arbitrales, o a otras categorías deportivas.

72

Pick'n'roll

Pick'n'roll is an app for trainers and players in non-elite basketball leagues. It offers users functions that at present require web support. With this proposal, we gain practicality, we optimise query times and we offer users the ability to be linked both to the federation and to their own team immediately. Pick'n'roll will offer users (both players and trainers) the possibility of carrying out a quantitative and qualitative monitoring of their progress over the course of the sporting event. The app is open to possible extension that will offer the possibility of applying the functions to other federation and refereeing profiles, or to other sports categories.

Aleix Farràs
Martínez

Myx, agregador de chats
instantáneos

Myx es una app destinada a todas aquellas personas que utilicen varios chats simultáneamente para comunicarse con sus amistades.

La finalidad de esta app es simplificar el acto de chatear, es decir, compatibilizar todas las funcionalidades de las distintas tipologías de chat (enviar fotografías, vídeos, mensajes de voz, hacer videollamadas, etc).

La propuesta recoge los mensajes de los distintos chats y los visualiza en una sola interfaz que ofrece todas las funcionalidades y de este modo logra ahorrar tiempo y minimizar los retrasos o la ausencia de respuesta que produce no estar conectado a uno de los chats de origen de un mensaje de nuestros contactos.

74

Myx, instant chat
aggregator

Myx is an app aimed at anyone who uses various chats simultaneously to keep in touch with their friends.

The aim of the app is to simplify the act of chatting, i.e. to make all the functions of the various types of chat compatible (sending photos, videos, voice messages, making video calls, etc.).

The idea brings together all the messages from the various chats and displays them on a single interface that offers all the functions, so saving time and minimising delays or a lack of response caused by not being connected to one of the chats from which a message comes.

Fran Baixas
Estradé

Vídia

Vídia es una marca de vino pensada para llenar un vacío en el mercado. Está destinada a un target de gente inexperta, pero impaciente por iniciarse en el mundo de las catas de vinos.

La propuesta crea su identidad basada en un código visual formado por las cinco características básicas que este consumidor percibe en cada vino.

Escogiendo vinos con caracteres suficientemente diferenciados, la marca, como eje central de su filosofía, ofrece un pack de juego de cata para explorar la parte sensorial del vino a modo de aprendizaje.

El principal objetivo es estrechar los vínculos entre el consumidor y el producto y liberar al primero de la incertidumbre que produce este mundo elitista.

76

Vídia

Vídia is a brand of wine designed to fill a gap in the market. It is aimed at an inexperienced target, but one that is impatient to get into the world of wine tasting. The proposal creates its identity based in a visual code comprised of the five basic characteristics that this consumer perceives in each wine.

By choosing wines with rather different characters, the brand, as the cornerstone of its philosophy, offers a tasting game pack to explore the sensorial part of wine as a way of learning.

The principal aim is to strengthen the bonds between the consumer and the product and to liberate the consumer from the uncertainty caused by this elitist world.

Marcel Figueras
Cardós

Rediseño de la identidad
y el packaging de
Bonàrea

El proyecto consiste en el rediseño de una marca blanca en el ámbito de los supermercados (Bonàrea). El carácter del rediseño está enfocado a mejorar la experiencia de la compra para los usuarios.

El objetivo de este proyecto es proponer una forma racional de seducir, potenciando la sinceridad respecto de lo que se ofrece. La estrategia de diseño gira alrededor de la sencillez y busca resolver la variedad de embalajes de productos diferentes con una unidad de imagen compacta.

De manera coherente con la propuesta se apuesta por gráficos de datos que informan sobre el contenido del producto y se convierten en su rasgo más característico. Así se convierten en el principal vehículo de la identidad gráfica de la marca, aunque apuntalada también por otros elementos de los envases.

El desarrollo del diseño se centra en el packaging, concretamente en generar un sistema gráfico que se pueda extender y adaptar a múltiples productos.

77

Redesign of the identity
and packaging of
Bonàrea

The project consists of the redesign of a white label brand in the sphere of supermarkets (Bonàrea). The character of the redesign is focused on improving the users' shopping experience.

The aim of this project is to propose a rational way of seducing, promoting the sincerity with regard to what is offered. The design strategy revolves around simplicity and seeks to resolve the variety of different product packaging with a compact brand unity.

Consistent with the proposal, I have opted for data graphics that inform on the content of the product and that become the most characteristic feature. This way, they become the principal vehicle of the brand's graphic identity, although underpinned also for other elements of the containers.

The development of the design is focused on the packaging, specifically on generating a graphic system that can be extended and adapted to multiple products.

Alberto García
Barba

FOLIO, una nueva
manera de crear
documentos

En la actualidad muchas son las instituciones, empresas o personas físicas que hacen uso a diario de procesadores de texto para realizar sus documentos. Sin embargo, estas aplicaciones dejan siempre en manos del usuario final la toma de decisiones relacionadas con el diseño, como la composición, la estructura, las jerarquías y las familias tipográficas.

FOLIO es una aplicación para iPad que propone una solución novedosa para la elaboración de documentos. No importa si el usuario dispone o no de los conocimientos necesarios sobre diseño gráfico para crear documentos correctamente, ya que la atención se centra en el contenido del documento y no en su diseño final.

La aplicación ofrece una serie de plantillas predefinidas. FOLIO adapta de forma automática todo el contenido a la estructura del documento deseado a través de la jerarquización de la información, otorgando al documento final el valor añadido de un diseño funcional.

78

FOLIO, a new way of
creating documents

Nowadays, many institutions, businesses and people use word processors every day to create their documents. However, these applications always leave the decisions relating to design, such as composition, structure, hierarchies and typographic families, up to the end user.

FOLIO is an iPad app that proposes a novel solution for creating documents. It does not matter if the user has the necessary knowledge about graphic design or not to create documents correctly, as the attention is focused on the content of the document and not on its final design.

The app offers a series of pre-defined templates. FOLIO automatically adapts all of the content to the structure of the desired document through the hierarchisation of the information, giving the final document the added value of a functional design.

Eduard Inglés

80

Farándula

El trabajo consiste en la creación de una nueva revista del corazón y en la resolución gráfica de un proyecto editorial: innovar en las revistas del corazón a través del diseño gráfico.

La propuesta editorial se enfoca en la transmisión de los lenguajes gráficos habituales de las revistas populares, tanto en contenidos como visualmente, para generar una nueva publicación funcional y atractiva.

El desafío de diseño explota el uso adecuado de la comunicación gráfica con el hito de actualizarse formalmente. Esta exploración debe mantener su carácter ágil, ameno y seductor tanto para el lector actual como para nuevos perfiles de consumidor que se quieran obtener.

En el proceso de diseño se evalúa la combinación y la armonía del diseño gráfico, con un lenguaje popular y simple que quiere ser comprensible y al mismo tiempo quiere continuar siendo un lenguaje visualmente innovador.

Farándula

The work consists of the creation of a new celebrity lifestyle magazine and the graphic resolution of a publishing project: innovating in celebrity lifestyle magazines through graphic design.

The publishing proposal focuses on conveying the usual graphic languages of popular magazines, both in terms of content and visually, to create a new functional and attractive publication.

The design challenge explores the adequate use of graphic communication with the milestone of formally updating it. This exploration has to maintain the agile, easy and seductive nature both for the present reader and for the new consumer profiles to be achieved.

The design process evaluates the combination and the harmony of the graphic design with a popular and simple language that seeks to be easily understood while continuing to be a visually innovative language.

Mireia Llach

82

Miles de cuentos. Diseño de un juego narrativo

Miles de cuentos es un proyecto editorial que responde al desafío de crear un juego narrativo y pedagógico para niños, que a través de la fragmentación de los elementos básicos de cuatro cuentos, ofrece nuevas vías de navegación exploratoria. Gracias a la múltiple combinación de escenarios y personajes, surgen miles de nuevas historias con contenidos narrativos variados, cambiantes, únicos y personales. Por tanto, jugar a crear la propia historia impulsa al usuario a ser autolector y elegir el recorrido narrativo que le plazca, según sus criterios de unión de nexos. Este generador de cuentos es una herramienta en la que la educación y el juego se formalizan conjuntamente en una actividad estimuladora, placentera, evocativa y que favorece potencialmente la imaginación, la expresión verbal y el aprendizaje.

Thousands of Stories. Design of a narrative game

Thousands of Stories is a publishing project in response to the challenge to create a narrative and educational game for children that, through fragmentation of the basic elements of four stories, offers new ways of exploratory navigation. Thanks to the multiple combination of scenarios and characters, thousands of new stories emerge with varied, changing, unique and personal narrative contents. Therefore, playing to create their own story incites the user to be a self-reader and choose the narrative route that they like, depending on their criteria for linking unions. This story generator is a tool in which education and play formalise jointly into a stimulating, pleasurable and evocative activity that potentially favours the imagination, verbal expression and learning.

Judit Maldonado
Abad

Vetter, sistema de gestión integral de clínicas veterinarias

Los animales están expuestos a una gran variedad de enfermedades y accidentes y cuando estos se producen se hace necesaria la intervención de los veterinarios, que además de darles una buena atención, deben mantener informados a los propietarios sobre la evolución de la salud.

Vetter es un sistema de control de historias clínicas veterinarias en forma de web-app que está orientado y enfocado a mejorar la atención sanitaria y veterinaria de las mascotas y a informar a sus propietarios. Al mismo tiempo, ayuda a que las visitas de los técnicos y auxiliares veterinarios sean más eficaces, y permite controlar la tienda o las ventas que siempre están vinculadas al mismo establecimiento, de modo que se convierte en una importante y útil herramienta para la gestión integral de la clínica.

La mejora consiste en tener el alcance toda la información de los pacientes, que permite ofrecer una mejor atención. Además, simultáneamente, desde un mismo lugar se pueden controlar otros aspectos de la clínica, como por ejemplo la agenda o las ventas de la tienda.

84

Vetter, integral veterinary clinic management system

Animals are exposed to a great variety of diseases and accidents and when these occur, they need to be treated by a vet, who besides caring well for them must keep the owners informed of the progress of their animals' health.

Vetter is a veterinary clinical history monitoring system in the form of a web-app, which is aimed and focused on improving health and veterinary care of pets and informing their owners of this. At the same time, it helps make visits by veterinary technicians and auxiliaries more effective and it allows the shop or sales to be monitored as these are always linked to the same establishment, so becoming an important and useful tool in the integral management of the clinic.

The improvement consists of having all the patients' information to hand, allowing better care to be offered. In addition, the same place simultaneously allows other aspects of the clinic to be monitored, such as the diary and sales in the shop.

Helio Lozano
Carreras

Síntoma

Síntoma es un proyecto de identidad y packaging de medicamentos de uso general que quiere hacer más sencilla y comprensible la información que ofrecen. Algunos medicamentos ya hace más de cincuenta años que lo han logrado, pero todavía hay muchos que tienen una presentación difícil de interpretar.

Síntoma dice las cosas por su nombre, y por eso se ha diseñado una colección de medicamentos en la que el nombre del producto indica la afección que cura: Acidez, Resfriado, Quemadas, Mareo, Dolor, Insomnio y Tos seca. Este proyecto afronta la necesidad de presentar y jerarquizar la información de forma clara y efectiva para que el producto sea accesible a adultos y gente mayor, utilizando un código tipográfico sencillo y cómodo de leer.

Por otra parte, su impacto ecológico es mínimo, ya que cada caja se trabaja a una tinta y se produce con cartón certificado FSC (Forest Stewardship Council).

Síntoma es una colección de medicamentos pensada y diseñada para el usuario.

86

Symptom

Symptom is an identity and packaging project for general medicines that aims to make the information they offer simpler and easier to understand. Some medicines managed this over fifty years ago, but there are still very many that have a presentation that is difficult to interpret.

Symptom says things as they are, which is why a collection of medicines has been designed in which the name of the product indicates the ailment that it cures: Acidity, Cold, Burns, Seasickness, Pain, Insomnia and Dry Cough. This project tackles the need to present and hierarchise the information clearly and effectively so that the product is accessible to adults and the elderly, using a simple and easy-to-read typographic code. Besides this, its ecological impact is minimal as every box is worked on in one ink and is produced from FSC (Forest Stewardship Council) certified cardboard. Symptom is a collection of medicines designed with the user in mind.

Ángel Montoy
Alonso

UNIC bicycles

En la disciplina del ciclismo de montaña, el freeriding (pilotaje estilo) se postula como la propuesta más radical. Estos riders bajan laderas de montañas que el usuario estándar de mountain bike no se atrevería a bajar a pie. Saltan desde acantilados y por encima de rocas a grandes distancias. Esta actividad requiere unos ajustes y unas especificaciones cambiantes en la bicicleta a lo largo de la práctica deportiva.

UNIC bicycles es una marca de bicicletas de montaña especializada en las modalidades más extremas de esta disciplina. El valor añadido de la marca es la incorporación de nuevas tecnologías a las bicicletas.

Este proyecto se centra en plantear una empresa con rasgos innovadores en el ámbito o el contexto de las bicicletas de montaña, en expresar y transmitir visualmente los valores de esta marca para diferenciarla y para darle visibilidad en el mercado.

87

UNIC bicycles

In the discipline of mountain biking, freeriding is seen as the most radical form. These riders descend mountain slopes that ordinary mountain bikers wouldn't dare to do on foot. They jump off cliffs and over rocks at great distances. This activity requires adjustments and changing specifications to the bicycle over the practice of the sport.

UNIC bicycles is a brand of mountain bike that specialises in the most extreme forms of this discipline. The added value of the brand is the inclusion of new technologies on bicycles.

The project centres on proposing a company with innovative traits in the sphere or the context of mountain bikes to express and convey visually the values of this brand in order to differentiate and raise its profile in the market.

Héctor Olivares

88

The tool store

"The tool store" es un proyecto de identidad global con una vertiente experimental, ya que plantea la reinterpretación de un comercio clásico como es la ferretería.

El principal objetivo es dignificar un entorno poco cuidado gráficamente, simplificando y ordenando la gama de productos, de manera que sea accesible a personas ajenas a un entorno técnico y complejo, manteniendo siempre la coherencia con el contenido.

El punto diferencial del proyecto es su vocación práctica, pues da mayor valor a la parte funcional básica de los productos que a su descripción técnica. Es más importante entender para qué sirve algo que conocer exactamente sus características y su composición. El uso del lenguaje jugará un papel fundamental porque se resaltarán la parte más irracional de ciertos productos para que adquieran así valor añadido

El proyecto propone aplicaciones que van desde el naming, la creación del logotipo y la identidad visual, hasta la clasificación y el diseño de productos. También quiere marcar las bases del diseño de retail y de aplicaciones digitales. El sistema visual planteado pretende ser extensible y exportable a otras gamas de productos de ferretería, de cara a una hipotética producción de franquicias del concepto de marca.

The tool store

"The tool store" is a global identity project with an experimental aspect as it proposes the reinterpretation of a classical trade such as ironmongery.

The principal aim is to dignify an environment that is rarely graphically aware, simplifying and arranging the product range so that it is accessible to people outside a technical and complex environment, at all times maintaining consistency with the content.

The differentiating point of the project is its practical vocation, as it gives greater value to the basic functional part of the products than to their technical description. It is more important to understand what something is for than it is to know its characteristics and its composition exactly.

The use of language will play a fundamental part because the most irrational part of some products will be highlighted so that they acquire added value.

The project proposes applications that go from naming, creating the logo and the visual identity to the classification and design of products. It also aims to set out the bases for the retail and digital applications design. The visual system proposed seeks to be extendible and exportable to other ironmongery product ranges with a view to a hypothetical production of franchises of the brand concept.

Iune Moya
Ijurco

Heráldica futbolística

El fútbol es, sin duda, uno de los deportes más consumidos hoy en día y aunque en muchos aspectos se renueva, hay un elemento que parece impasible al paso de los años: los escudos.

Este proyecto consiste en el análisis de la gráfica heráldica del fútbol desde sus inicios y propone un nuevo cambio mucho más actual. Haciendo una retrospectiva del uso de los escudos en los ámbitos de la identidad se ha realizado un estudio con el propósito de comprender mejor su origen y siguiendo las normas que dicta la heráldica se ha creado un nuevo sistema con el que articular los nuevos escudos.

El reto de este proyecto ha sido configurar una transformación que haga visible un cambio sin poner en riesgo la identidad y los valores tanto del equipo como de la ciudad que representa cada escudo. Con el fin de crear piezas promocionales complementarias a los escudos, se han diseñado una serie de pósteres y también una app que permite a los usuarios crear sus propios escudos.

90

Football heraldry

Football is, without a doubt, one of the most consumed sports today, and although it many aspects it is renewing itself, there is an element that appears to be impervious to the passage of time: the badges.

This project consists of the analysis of the heraldic graphics of football from its beginnings and proposes a new and much more modern change. Offering a retrospective of the use of badges in the spheres of identity, a study has been made with the aim of better understanding their origins, and following the rules set out by heraldry, a new system has been created with which to articulate the new badges.

The challenge of this project has been to configure a transformation that makes a change visible without endangering the identity and the values both of the team and of the city that each badge represents.

With the aim of creating promotional pieces complementary to the badges, a series of posters has been designed, as well as an app that allows users to create their own badges.

Noa Paz
Giménez

Diseño de identidad –
Triple Onda

Actualmente las empresas intentan destacar por encima de la competencia para superar la difícil situación de mercado en la que se encuentran. En el caso de la empresa de imagen y sonido Triple Onda, faltaba la comunicación visual, que no tenía conjunto ni sistema. Por eso se ha creado una nueva identidad corporativa que refleja sus valores y su actividad empresarial.

Mediante un análisis interno de la empresa, un análisis de la competencia y fuentes externas relevantes, se buscó una solución para cohesionar todos los valores y las funciones empresariales para crear este sistema de identidad unitario que a partir de este momento ofrecerá la imagen de la empresa en el mercado. Además, a partir de este proceso se han elaborado las piezas que representarían a Triple Onda en el área de comunicación, publicidad y transporte, que son útiles para reconocer los productos y los eventos de iluminación y sonido que organizan.

91

Identity design – Triple
Onda

Businesses today are looking to stand out above the competition to overcome the difficult market situation in which they find themselves. In the case of the Triple Onda image and sound company, it lacked visual communication, which had no coherence or system. This is why a new corporate identity has been created that reflects its values and its business activity.

Through an internal analysis of the company, an analysis of the competition and relevant external sources, a solution was sought to bring together all the values and business functions to create this unitary identity system, which will offer the image and the representation of the company to the market from now on. In addition, based on this process, the pieces that would represent Triple Onda in the area of communication, advertising and transport have been created, which are useful for recognising the products and the lighting and sound events that they organise.

Gerard Pellisa
Escudé

De la letra al pictograma

El proyecto representa una experimentación sobre la morfología de la letra especulando con la viabilidad del dibujo de pictogramas a partir de tipografías. En el recorrido, se investigan los principios básicos de la semiótica, los proyectos relacionados con la temática y se exploran las posibilidades constructivas del carácter. El trazo, la modulación, la estructura y todos los demás elementos intrínsecos del dibujo de caracteres se trabajan para generar un sistema. El resultado final es un conjunto de ejemplos extraídos de cada tipografía trabajada que se presentan de forma explicativa, y unas conclusiones sobre la experimentación en las que se exponen tanto los beneficios como las limitaciones del proceso.

92

From the letter to the pictogram

The project represents an experimentation on the morphology of the letter, speculating with the feasibility of the drawing of pictograms on the basis of typefaces. During the course of the project, I look at the basic principles of semiotics and the projects related to the subject area, and I explore the constructive possibilities of the character. Sketching, modulation, structure and all the other intrinsic elements of drawing characters are worked on to generate a system. The final result is a set of examples drawn from each typeface worked on, which are presented with an explanation, and a number of conclusions on experimentation that set out both the benefits and the limitations of the process.

Laura Puig
Pratdesaba

Rediseño del Diari de Manlleu, El Serpent

El Serpent es un proyecto de diseño editorial que rediseña un semanario local, El Diari de Manlleu. Actualmente este semanario se limita a la redacción y publicación de diferentes noticias vinculadas a la población a la que pertenece, pero no tiene una estructura clara en el diseño de la información. Esta carencia hace que la publicación se aleje de la población más joven y se mantenga solo gracias al hábito de lectura del sector de más edad de la población. Con el rediseño se quiere reorganizar toda esta información, dotar al semanario de un estilo propio y acercarlo a todos los integrantes de Manlleu. Por eso el objetivo es conseguir un estilo neutro, abierto, funcional, práctico y ordenado. Para implementar el diseño se han analizado exhaustivamente los contenidos del semanario para poder entender las necesidades que tiene y aportar una solución de diseño editorial. La solución adoptada ha consistido en utilizar elementos gráficos que proporcionen este carácter renovador y al mismo tiempo cumplan funciones de estructura, orden y jerarquía.

94

Redesign of the Diari de Manlleu, El Serpent

El Serpent is a publishing design project that redesigns a local weekly newspaper, the Diari de Manlleu. At present, this weekly paper limits itself to the writing and publishing of a range of news related to the town to which it belongs, but it does not have a clear structure in the design of the information. This shortcoming means that the publication is distant from the younger population and is maintained solely thanks to the reading habit of the older sector of the population. The aim of the redesign is to reorganise all of this information, to provide the weekly with its own style and to bring it nearer all the people of Manlleu. For this reason, the objective is to achieve a neutral, open, functional, practical and orderly style. In implementing the design, the contents of the weekly paper have been analysed exhaustively to be able to understand the needs and provide a solution to the editorial design. The solution adopted has been to use graphic elements that provide this renewing character while fulfilling functions of structure, order and hierarchy.

Sabela Ros
Comesaña

VIGO. Sistema de
identidad visual para
transporte público

VIGO es un proyecto de identidad corporativa que consiste en el rediseño de la identidad actual del sistema de transporte público de la ciudad de Vigo.

La idea base del proyecto es la direccionalidad y el movimiento. Partiendo de la inicial de la palabra Vigo, la V, y de la forma direccional que esta posee, se llega a diseñar un código visual, de carácter tipográfico, que crea dinamismo y movilidad, características propias del transporte.

El principal objetivo es crear un sistema visual propio y único que forme parte de la identidad de la ciudad. La inexistencia actual de una imagen propia y reconocible hace evidente la necesidad de intervenir. El carácter real de la propuesta, además de intervenir en aspectos de diseño gráfico, convierte este proyecto en un proyecto gráfico de interés social. El proyecto se centra en el desarrollo de una identidad a través del diseño de las diferentes piezas de comunicación gráfica y de señalización propias de un sistema de transporte público.

96

VIGO. Visual identity
system for public
transport

VIGO is a corporate identity project that consist of the redesign of the present identity of the public transport system in the city of Vigo.

The base idea of the project is directionality and movement. Using the initial letter of the word Vigo, V, and the directional form that it has, a visual code was designed of a typographic nature that creates dynamism and mobility, specific characteristics of transport. The main aim is to create a specific and unique visual system that is part of the city's identity. The current lack of existence of a specific and recognisable image makes the need to act evident. Besides taking part in graphic design aspects, the real nature of the proposal turns this project into a graphic project of social interest.

The project focuses on the development of an identity through the design of the various graphic communication and signposting pieces of the public transport system.

Dani Rubio
Araúna

Foto Araúna

Colección de publicaciones de producción sencilla y pequeño formato que pretende ordenar y hacer público el archivo de los fotógrafos Joaquín y José Luis Araúna. Éste reúne imágenes tomadas en Cantabria a lo largo de todo el siglo XX, en la mayoría de casos dentro del ámbito de la prensa local. Se trata de imágenes ubicadas en un contexto ajeno que además fueron concebidas para acompañar artículos de prensa o informes textuales.

El principal reto es dotar a las fotografías de la contextualización y la didáctica necesarias para lograr su total comprensión hoy en día y, a la vez, respetar al máximo la integridad de la instantánea original, dado su valor de pieza histórica y de obra de autor. La guía a través de dicha puesta en contexto es el testimonio del propio José Luis Araúna, que provee de palabras a las imágenes a través de comentarios extraídos de horas de conversaciones.

98

Photo Araúna

Collection of simply-produced, small-format publications that seeks to arrange and publicise the archive of photographers Joaquín and José Luis Araúna. This brings together pictures taken in Cantabria throughout the whole of the twentieth century, in most cases as part of the local press. They are pictures located in a distant context that were also conceived to accompany press articles or written reports. The main challenge is to imbue the photographs with the contextualisation and the educational detail necessary to achieve their complete understanding today, while also respecting to the utmost the integrity of the original instant, given their value as historic piece and signature work. The guide through this contextualisation is the account of José Luis Araúna himself, which gives words to the pictures through comments taken from hours of conversations.

Karina Sayas
Bofi

Canal de Televisión 3/4

El proyecto profundiza en la técnica de los motion graphics y experimenta con ellos. Este enfoque trata el diseño gráfico desde una dimensión en la que intervienen factores como el tiempo y el movimiento. El proyecto se centra en la realización de la identidad corporativa y la gráfica en movimiento para lograr desarrollar un nuevo canal de televisión, concretamente en el contexto musical. El factor diferencial del proyecto es la diversidad de estilos musicales y el contexto de integración en la familia de canales que forman parte de la televisión pública catalana. Lograr un diseño funcional, adaptar el ritmo del movimiento fluido a un tiempo, un sonido y una forma es crucial para la buena coherencia del canal. Se ha optado por un estilo claro, reticulado y funcional que ha facilitado el desarrollo de la gráfica del canal.

100

3/4 Television Channel

The project goes more deeply into the technique of motion graphics and experiments with it. This focus treats the graphic design from a dimension in which such factors as time and motion intervene. The project centres on the creation of the corporate identity and the motion graphics to develop a new television channel, specifically in the area of music. The differentiating factor of the project is the diversity of musical styles and the context of integration in the family of channels that are part of Catalan public television. Achieving a functional design, and adapting the rhythm of fluid motion to a time, a sound and a form are crucial for the proper coherence of the channel. I have opted for a clear, reticulated and functional design, which has enabled the development of the channel's graphics.

Irene Sierra

Sila, una marca de bolsos handcrafted in Barcelona

La propuesta parte del diseño de producto de la marca de bolsos y complementos Sila. El proyecto de identidad corporativa da visibilidad a los diferentes soportes de comunicación de esta marca. El reto de diseño ha sido crear una comunicación que transmita los valores de la marca, como la artesanía, sin caer en una estética manida, a la vez que potenciar una belleza industrial. Estos dos factores son los elementos que dan identidad a la marca, siempre en equilibrio entre el trabajo con pequeños talleres de Barcelona, que solo permite hacer producciones reducidas pero que asegura la calidad en los detalles, y una estética deportiva marcada por el uso de tejidos náuticos. La gráfica también es coherente con los principios de sostenibilidad, basados en la producción local. De esta forma posicionamos y diferenciamos la marca para hacerla destacar frente a su competencia.

102

Sila, a brand of handcrafted handbags in Barcelona

The proposal is on the basis of the product design of the Sila brand of handbags and accessories. The corporate identity project gives visibility to the various communication supports of the brand. The design challenge has been to create a communication that conveys brand values, such as handcrafting, without falling into a hackneyed aesthetic, while enhancing an industrial beauty. These two factors are the elements that give identity to the brand, at all times in balance between the work with small workshops in Barcelona, which only allows small production to be made but that ensures the quality of the details, and a sporty look marked by the use of nautical fabrics. The graphics are also consistent with the principles of sustainability, based on local production. This way we position and differentiate the brand to make it stand out from the competition.

Mariona Valdés
Omedes

Le secret, una colección
de vinos

Le secret es la marca de una empresa que se dedica a seleccionar y etiquetar vinos. Su rasgo diferencial, como su nombre indica, es que todos sus productos ocultan un secreto que el consumidor deberá descubrir.

El proyecto consiste en una colección de cuatro vinos de diferentes orígenes y características que tienen un denominador común: el maridaje entre el mundo del vino y el de la ópera. Esta colección rinde homenaje a Noémie Schellens, un personaje real erigido en protagonista de una historia ficticia que ha permitido unir dos mundos en principio tan diferentes como el de la ópera y el del vino y que ha supuesto el punto de inspiración y origen para concebir esta colección.

104

Le secret, a collection
of wines

Le secret is the brand of a company that works in the selection and labelling of wines. As its name indicates, its differentiating trait is that all of its products hide a secret that the consumer will have to discover.

The project consists of a collection of four wines of different origins and characteristics that have a common denominator: the marriage between wine and opera.

This collection pays tribute to Noémie Schellens, a real character who becomes the protagonist of a story of fiction that has allowed the two worlds of opera and wine, which are in principle so different from each other, to come together and that has been the source of inspiration and origin for the conception of this collection.

Ester Vilaplana
Miret

Kinstrument

Kinstrument es una instalación interactiva que une movimiento, sonido y color. Se plantea como una experiencia visual y sonora en la que el cuerpo se convierte en el instrumento creador. El movimiento es el elemento clave del proyecto, ya que permite la unión entre los otros dos parámetros: imagen y sonido. Cuando se coloca frente a un sensor, cada gesto del usuario desencadena un sonido y genera simultáneamente una proyección en tiempo real. La simultaneidad y sincronización con la que se presentan los distintos elementos hacen de cada obra una pieza única y efímera. De este modo, la improvisación es la base de la experiencia y la performance es la obra en sí. El cuerpo como herramienta creadora, obviando los dispositivos intermedios, proporciona una interacción más directa hombre-máquina y es el desencadenante de todos los elementos que conforman la obra final. El proyecto se plantea como un proceso experimental con la intención de salir de la zona de confort como grafista y explorar nuevas herramientas de expresión.

106

Kinstrument

Kinstrument is an interactive installation that brings together movement, sound and colour. It is planned as a visual and sound experience in which the body becomes a creative instrument.

Movement is the key element of the project, allowing the union between the other two parameters: image and sound.

When placed in front of a sensor, every gesture by the user sets off a sound and simultaneously generates a real-time projection.

The simultaneity and synchronisation in which the different elements are presented make each work a unique and ephemeral piece.

This way, improvisation is the basis of the experience and the performance is the work in itself. The body as creative tool, doing away with intermediary devices, provides a more direct man-machine interaction and is what sets off all the elements that comprise the final work. The project is planned as an experimental process with the intention of coming out of the comfort zone as a graphic designer and exploring new tools of expression.

Alexandra
Zielaskiewicz Lahoz

ALBA. Cosmética
natural

ALBA es un proyecto de identidad corporativa que nace de la observación del crecimiento actual del mercado de la cosmética natural. Es una nueva marca que, a través de su identidad visual, pretende reflejar la conciencia de su producto y evidenciar que es transparente y natural. Se adentra así, inicialmente, en el mercado y se produce y se distribuye en España.

El Proyecto de Fin de Grado se centra en el desarrollo de la marca a partir de la identidad visual de la línea de packaging, el catálogo y los packs promocionales.

108

ALBA. Natural cosmetic

ALBA is a corporate identity project that is born from the observation of the current growth in the natural cosmetics market. It is a new brand that seeks, through its visual identity, to reflect the awareness of the new product and highlight that it is transparent and natural. Initially, it enters the market this way and is produced and distributed in Spain. The Final Degree Project centres on the development of the brand on the basis of the visual identity of the line of packaging, the naming, the catalogue and the promotional packs.

Alexia Serena
Aleu

Ibar, hotel rural

El proyecto propone la creación y el desarrollo de la identidad corporativa de un hotel rural situado en el entorno natural del Delta del Ebro. El objetivo de la propuesta es establecer una conexión entre el usuario y el espacio mediante los elementos gráficos. La avifauna y la flora de este espacio son los elementos que, junto a los valores de autenticidad y naturalidad, serán los conceptos que marcarán la dirección artística de este proyecto. Los valores de la identidad (bienestar, autenticidad e integración en la naturaleza) pretenden romper con las propuestas turísticas o de grandes complejos hoteleros donde se vive en un entorno artificial y apostar por un tipo de turismo catalogado como rural, que busca una interacción entre el visitante, el entorno y la naturaleza.

110

Ibar, rural hotel

The project proposes the creation and development of the corporate identity of a rural hotel situated in the natural environment of the Ebro Delta. The aim of the proposal is to establish a connection between the user and the space through the graphic elements. The bird life and the flora of this space are the elements that, together with the values of authenticity and naturalness, will be the concepts that will mark out the artistic direction of the project. The values of identity (wellbeing, authenticity and integration in nature) seek to break with the tourist or large hotel complex mould, where you live in an artificial environment, and to commit to a type of tourism classed as rural, which looks for an interaction between the visitor, the environment and nature.

Creación
Visual
Visual
Creation

Alex Castaño Campos **114**

Dibujando emociones

Mi trabajo parte de dos motivaciones. La primera es que más de una vez personas de mi entorno me han comentado que soy bastante expresivo y que es muy fácil saber cómo me siento solo mirándome; la segunda, es la impresión que me provocó asistir a las presentaciones de los trabajos de final de grado del curso 2013-2014 y ver la exposición que hizo Fèlix Roca, ahora ya ex estudiante de EINA, sobre el gesto. Aquella exposición me abrió los ojos y me ayudó a plantearme el tema que quería asumir: darme cuenta de que un Trabajo de Final de Grado podía versar sobre mis dibujos. El objetivo de mi trabajo es mejorar tanto la propia técnica como las expresiones faciales de los distintos retratos.

Drawing emotions

My work springs from two motivations. The first is that people around me often tell me that I am fairly expressive and that it's very easy to know how I'm feeling just by looking at me; the second is the impression that the presentations of the final degree projects of the 2013-2014 year left on me and seeing the presentation given by Fèlix Roca, now a former student at EINA, on gesture. That presentation opened my eyes and helped me consider the subject that I wanted to take on: realise that a Final Degree Project could revolve around my drawings. The aim of my work is to improve both my own technique and the facial expressions of the various portraits.

Felipe de San Pedro Franco **115**

Rediseño de un superhéroe

Este es un proyecto en el que se encuentran el diseño de identidad y el desarrollo de piezas de arte conceptual para dar como resultado el rediseño, o la revisión, de un personaje del mundo del cómic. Se pasa al personaje ya existente, Nightwing, por un proceso de readaptación, como hacen las producciones cinematográficas o videográficas, que lo sitúa en una época más moderna, más actual. Al mismo tiempo, se dota de más realismo y verosimilitud al discurso que hay detrás del símbolo. Este trabajo nace de la necesidad de buscar y trabajar ámbitos en los que el diseño no es tan reconocido. Y al mismo tiempo, tiene la intención de profundizar en aquellas habilidades desplegadas a lo largo de los cuatro años de grado.

Redesign of a superhero

This is a project in which identity design and the development of pieces of conceptual art come together to result in the redesign, or the revision, of a character from comic books. The existing character, Nightwing, undergoes a process of adaptation, as film or video productions do, that places him in more modern, more up to date era. At the same time, the discourse that lies behind the symbol is imbued with more realism and more credibility. This work arises from the need to search for and work in spheres in which design is not so recognised, while at the same time, with the intention of taking a deeper look at the skills deployed over the four years of the degree.

Virginia García

116

LITUS, la película sin película

Tradicionalmente la producción cinematográfica genera piezas narrativas que hablan lenguajes distintos. Pero ¿qué pasaría si se explicara un relato cinematográfico únicamente desde la dirección de arte? Este proyecto es un proceso de exploración y experimentación sobre nuevos métodos narrativos teniendo en cuenta las metodologías del cine y los elementos comunicativos del diseño. La investigación se materializa en un conjunto de piezas que explican el relato y se apoyan entre sí sin el largometraje que les da origen. Es decir, se materializa en una película sin película. Así, LITUS habla de la amistad, del amor, de la añoranza y de la muerte, y lo hace basándose en métodos de preproducción, posproducción y explotación cinematográfica.

LITUS, the film without film

Traditionally, film production creates narrative pieces that speak different languages. But what would happen if we told a cinema story solely using art direction? This project is a process of exploration and experimentation of new narrative methods, taking into account cinema methodologies and the communicative elements of design. The research materialises in a series of pieces that tell the story and provide support to each other without the feature film that gives rise to them. In other words, it materialises in a film without film. So, LITUS speaks of friendship, love, longing and death, and it does so based on pre-production, post-production and cinema operation methods.

Marc Gómez Serrano

Jo Yo lo I Je Ich

El proyecto que propongo consiste en la creación de una serie de ilustraciones basadas en los pensamientos y las reflexiones sobre las relaciones sociales. El objetivo de esta serie es tratar y relacionar temas como las relaciones sociales, el uso que damos a las redes sociales, la creación de una imagen propia y la necesidad de aceptación social, así como proponer dudas e invitar a la reflexión a quien lee las imágenes. Se trata de un proyecto de investigación práctica en el que gran parte de la investigación se basa en la producción de la obra. El proceso de trabajo realizado va desde la búsqueda del tema y su ampliación mediante fuentes de información documentadas, reflexiones y relaciones entre conceptos, hasta el proceso de diseño y creación de las imágenes, con el objetivo de desembocar en una metodología de trabajo aplicable a proyectos futuros.

118

Jo Yo lo I Je Ich

The project that I propose consists of the creation of a series of illustrations based on thoughts and reflections on social relations. The aim of this series is to tackle and relate subjects such as social relations, the use that we make of social media, the creation of one's own image and the need for social acceptance, and to put forward doubts and invite anyone who reads the images to reflect. It is a research project in practice in which a large part of the research is based on the production of the work. The work process carried out goes from the research into the subject and its extension using documented information sources, reflections and relations between concepts, to the image design and creation process, with the aim of concluding in a work methodology applicable to future projects.

Thalia Lavail

120

**BUSCANDO LA
REPETICIÓN**

Buscando la repetición es un trabajo de investigación y experimentación del concepto de repetición. Una reflexión sobre el gesto, el error, el momento de creación, la autenticidad, la reproducción y la identidad a través de la técnica del sello como herramienta de creación.

**SEEKING THE
REPETITION**

Seeking the repetition is a work of research and experimentation into the concept of repetition. A reflection on gesture, mistake, the moment of creation, authenticity, reproduction and identity through the stamping technique as a creative tool.

**Miquel Àngel
Oliver Costa**

122

Mano y mente

Hacía un año que no me lo pasaba bien dibujando y no sabía por qué. No tenía ganas, pero aun así continuaba dibujando para no perder la práctica. ¿Por qué no me gustaban los dibujos que hacía? ¿Había perdido una visión propia de lo que me rodeaba? ¿Por qué el dibujo era tan importante para mí? Solo sabía desde un principio que lo que quería hacer era un trabajo final de ilustración, era la herramienta que más me ayudaba a comunicar y la que me ha traído hasta aquí. Este proyecto explica el camino seguido para llegar a la satisfacción de mi propia obra. Viéndolo todo desde una visión dualista he ido desarrollando un proyecto en el que se narra cómo he ido conociendo mis dibujos, pero sobre todo, cómo me he ido conociendo a mí mismo. Desde poder ver qué dibujos eran errores y cuáles eran éxitos hasta saber que mis dibujos podían surgir de la interacción de la mano con el soporte o bien crearse dentro de la mente.

Hand and mind

A year ago I wasn't enjoying drawing and I didn't know why. I had no appetite for it, but even so I carried on doing it not to get out of practice. Why did I no longer like the drawings I was doing? Had I lost my own vision of what was around me? Why was drawing so important to me? I only knew from the start that what I wanted to do was a final illustration project, it was the tool that most helped me communicate and the one that had brought me this far. This project explains the path taken to reach satisfaction with my own work. Seeing it all from a dual point of view, I've steadily created a project in which I tell how I've got to know my drawings, but above all how I've got to know myself. From being able to see which drawings were mistakes and which were successes to knowing that my drawings could emerge from the interaction of the hand with the support or be created in the mind.

Jaume Roig
Torres

Tatuaje étnico de Ibiza

Tatuaje étnico es un proyecto que quiere extraer una gráfica definidora de Ibiza para crear un estilo de tatuaje propio de la isla. Mi intención es crear un estilo de tatuaje que defina a los ibicencos nativos o conocedores de la cultura de Ibiza y unirlos en valores comunes. Esta gráfica está extraída de los motivos grabados en los instrumentos tradicionales, de la vestimenta típica de la isla y de su mitología local. De este modo, las costumbres y las tradiciones ibicencas entrarán en contacto con las nuevas generaciones más desarraigadas mientras que, al mismo tiempo, el tatuaje se acercará al pueblo libre de esta visión negativa y criminalizada.

124

Ethnic tattoos from Ibiza

Ethnic tattooing is a project that seeks to extract a graphic that defines Ibiza to create a style of tattoo exclusive to the island. My intention is to create a style of tattoo that defines native Ibicans or people who know Ibizan culture and bring them together in common values. The graphics are taken from the motifs engraved on traditional instruments, the typical costume of the island and its local legends. This way, Ibizan customs and traditions will come into contact with the newer more unrooted generations while at the same time the tattoos will be brought to the people free of this negative and criminalised vision.

Sandra Tabarés
Mangues

Time-lapse

Time-Lapse es un proyecto con el que, a través de la creación visual, experimento la búsqueda de mi identidad como mujer. La feminidad es un estado íntimo que muta y se ve influenciado por las situaciones vividas. Desde una óptica personal, he detectado un problema de estructuración social: el patriarcado. Este nos conduce a rechazar la emoción y la intuición, condicionando la propia naturaleza al comportamiento racional. Mi propósito es mostrar una visión caleidoscópica de la mujer desprovéyendola de los falsos estereotipos y situándola en un contexto contemporáneo, evocando la búsqueda de uno mismo. Después de pasar por este proceso, he definido ocho frases que se identifican con ocho valores. La intención de estas frases es proyectar mi visión alternativa a la realidad patriarcal, así como la complejidad del mundo femenino. El resultado final no es una solución rotunda, es una propuesta que, de forma desinteresada, me gustaría compartir con todo aquel que se cruce en el curso del proyecto y tenga la voluntad de reflexionar al respecto.

126

Time-lapse

Time-Lapse is a project where, through visual creation, I experience the search for my identity as a woman. Femininity is an intimate state that mutates and is influenced by the situations experienced. From a personal perspective, I have encountered a problem of social structuring: the patriarchy. It leads us to reject emotion and intuition, conditioning one's own nature to a rational behaviour. My aim is to show a kaleidoscopic view of woman, taking away false stereotypes from her and placing her in a contemporary context, evoking the search for the self. After going through this process, I have defined eight statements that identify eight values. The intent of these sentences is to project my alternative vision to the patriarchal reality, as well as the complexity of the feminine world. The final result is not an outright solution, it is a proposal that I, unselfishly, would like to share with anyone who may come across the project and is willing to think about it.

Cultura
del Diseño
Design
Culture

Mireia Badosa
Orriols

Food & Design

El concepto Food Design (diseño alimentario) es un vocablo fruto de los cambios que ha sufrido la gastronomía y su entorno en los últimos años. De estos cambios, el más significativo ha sido el que ha experimentado la cocina, la cocina creativa. El sistema de trabajo y los procesos creativos que utiliza esta nueva cocina se aproximan a otras disciplinas, algo que desdibuja la profesión de cocinero. El trabajo analiza este proceso de desdibujamiento mediante una investigación histórica y periodística que quiere definir la percepción y la realidad de esta profesión, así como las disciplinas con las que interacciona, para determinar los procesos creativos que utiliza. Dichas interacciones se reflejan en un mapa comparativo que relaciona las disciplinas estudiadas: el diseño, el arte, la artesanía, la ciencia y la cocina creativa.

130

Food & Design

The Food Design concept is a word resulting from the changes that gastronomy and its surroundings have undergone in recent years. Of these changes, the most significant has been the one undergone by avant-garde cuisine, which has innovated seeking the maximum creativity and the stimulation of diners. A culinary evolution that has resulted in a new way of understanding cuisine, creative cuisine. The work system and the creative processes that this new cuisine uses are similar to other disciplines, a fact that blurs the profession of chef. The work analyses this blurring through historical and journalistic research that seeks to define the perception and reality of this profession, and the disciplines with which it interacts, in order to determine the creative processes that it uses. These interactions are reflected on a comparative map that relates the disciplines studied: design, art, crafts, science and creative cuisine.

Marina Bertran
Comellas

Río de confluents.

Análisis de los métodos de gestión del patrimonio de las colonias industriales del municipio de Puig-reig y propuesta de actuación alternativa

Las colonias textiles industriales, que con un nivel de conservación más o menos alto, forman parte de nuestro patrimonio, representan el legado del proceso de industrialización de Cataluña en la segunda mitad del siglo XX. Pero ¿cuál es su estado actual y qué percepción tienen de ellas los vecinos que allí conviven? Los procesos fallidos para su revalorización han sido el punto de partida de este proyecto, que toma como objeto de análisis y actuación el municipio de Puig-reig. El objetivo inicial del trabajo ha sido explorar fórmulas de gestión del patrimonio alternativas a las que se han utilizado hasta el momento, y centrarlas en las necesidades de los vecinos para proponer un método de gestión que resuelva la relación entre vecinos y patrimonio. Lo que ha llevado a la realización de este proyecto es el interés personal en esta problemática. También la constatación en primera persona de que resultan mucho más positivos los proyectos de gestión que no han estado supeditados al sentido de patrimonio industrial y de preservación de la memoria histórica. El trabajo estudia la historia de las colonias textiles, analiza las relaciones con el centro urbano, el proceso de desindustrialización, el surgimiento del tercer sector y finalmente, expone las consecuencias que han generado los proyectos de gestión fallidos. A

132

partir de este análisis se ha encontrado un punto crítico en el porqué del fracaso o el éxito de estos proyectos y se ha buscado el patrón para intervenir en el patrimonio a partir de ahora. Todo ello con el objetivo de gestionar y generar un cambio de dinámica, establecer un punto de encuentro entre personas y entorno, y generar sinergias positivas entre el patrimonio, el entorno natural y los vecinos. Debería producirse un acto de redescubrimiento, un movimiento diferente entre localizaciones propulsando intereses y nuevos puntos de vista de la población. Un proyecto que no asuste, que sea humilde y empiece desde dentro, repensando una nueva manera de presentar las colonias a sus habitantes y de cambiar la percepción actual que las considera recursos viejos y desfasados, una carga histórica más que una oportunidad para descubrir nuevas fórmulas a partir de lo que ya existe y ha existido. Como proyecto práctico se ha propuesto una instalación fotográfica con imágenes en blanco y negro, realizadas con proceso analógico, fruto del deambular para redescubrir las colonias y verlas desde detrás de una cámara. Por una parte, estas fotografías dan relevancia a la naturaleza que rodea las colonias y, por otra, a los mecanismos de captación de agua para la generación de energía.

River of confluences. Analysis of the heritage management methods of the industrial districts of the town of Puig-reig and proposed alternative action.

The industrial textile districts, which are part of our heritage with a more or less high level of conservation, represent the legacy of the industrialisation process of Catalonia in the second half of the twentieth century. However, what is their present state and what perception do the people who live there have of them? The failed processes for their restoration have been the starting point of this project, which takes the town of Puig-reig as the subject of analysis and action. The initial aim of the work has been to explore alternative forms of heritage management to the ones that have been used to date, and to focus on the needs of the residents to put forward a management method that resolves the relationship between residents and heritage. What inspired me to take on this project was my own interest in this problem. Also, the fact of having experienced for myself that the management projects that are not subordinate to the sense of industrial heritage and the preservation of the historical memory prove to be much more positive. The work studies the history of the textile districts, analyses the relationships with the town centre, the process of de-industrialisation, the emergence of the tertiary sector and, finally, it highlights the consequences brought about by failed management methods. On the basis of this analysis, a critical point has been found as to the why of the failure or success of these projects

and the template has been sought for action in heritage from now on. All of this is with the aim of managing and generating a change of dynamic, establishing a meeting point between people and environment, and generating positive synergies between heritage, the natural environment and residents. An act of rediscovery should occur, a different movement between locations, fostering interests and new points of view of the population. A project that does not incite fear, that is humble and begins from within, rethinking a new way of presenting the districts to their inhabitants. Changing the current perception that sees them as old and outdated resources, a historical burden rather than an opportunity to discover new ways on the basis of what is and what has been.

As a practical project, a photographic installation has been proposed with black and white pictures, made using an analogue process, the result of wandering to rediscover the districts and see them from behind a camera. On the one hand, these photographs give relevance to the nature that surrounds the districts and, on the other, to the mechanisms for capturing water to generate power.

Ioana Garmendia de las Muñecas

Punto de encuentro. Empresa, diseño e individuo: Análisis y Procedimiento alternativos para una relación efectiva

La tendencia hacia el concepto de experiencia y hacia la estructura de relato muestra el acercamiento entre la práctica del diseño y la estrategia empresarial, de manera que coloca a la retórica como instrumento de análisis y comprensión de la relación entre empresa, diseño e individuo. El trabajo presenta un análisis de las características y la evolución tanto del diseño y de la estrategia empresarial como del comportamiento y la creación de identidad del individuo. Y culmina con la propuesta de un procedimiento para la pequeña empresa de diseño dirigida a un entorno local.

Para ello analiza, por un lado, las características y modos de actuación de la práctica del diseño y, por otro, las de la estrategia empresarial, a través de los rasgos identificativos de las actividades y del agente que interviene así como de su evolución en el tiempo. El relato surge como principio operativo para afrontar los retos que plantean la orientación del diseño, la economía y la empresa, así como el individuo. No obstante, se detectan aún dificultades principalmente basadas en la comunicación, en la incorporación del componente abstracto emocional a la estrategia y en los efectos de la situación económica española desde 2007.

Como resultado, el trabajo propone un procedimiento en un contexto local, cambiante y a largo plazo para la relación actual empresa-

134

diseño-individuo. Se basa en el formato de relato, pero visto desde el ciclo de vida del individuo, situándolo como pieza central: en una estrategia híbrida entre empresa y diseño; en el posicionamiento de la marca y la comunicación como eje estratégico; en una estructura modular; en el reconocimiento del factor cambio vinculado al tiempo y al contexto. Todo ello, para incidir en el diagnóstico de situación realizado y en la problemática comentada, para una comprensión alternativa de esta relación y una apertura a nuevas vías de actuación. El conjunto del trabajo plantea nuevos ámbitos de investigación de carácter teórico, práctico y/o moral.

Meeting point. Business, design and individual: alternative analysis and procedure for an effective relationship

Meeting point. Business, design and individual: alternative analysis and procedure for an effective relationship. The tendency towards the concept of experience and towards the story structure shows the rapprochement between the practice of design and business strategy in a way that places rhetoric as an instrument of analysis and understanding of the relationship between business, design and individual. The work presents an analysis of the characteristics and the evolution both of design and business strategy and of the behaviour and creation of identity of the individual. It ends with the proposal for a procedure for small design businesses aimed at a local environment.

For this, it analyses, on the one hand, the characteristics and forms of action of the practice of design, and on the other, those of business strategy, through the identifying traits of the activities and of the agent who takes part and their evolution over time. The story emerges as operative principle to tackle the challenges posed by the orientation of design, the economy and the business, as well as the individual. However, difficulties are still detected primarily based on communication, on the inclusion of the emotional abstract component in the strategy and on the effects of the economic situation in Spain since 2007.

As a result, the work proposes a procedure in a local, changing and long-term context for the present business-design-individual relationship. It is based on the story format but seen

from the life cycle of the individual, placing them as the central part: in a hybrid strategy between business and design; in the brand positioning and communication as strategic axis; in a modular structure; in the recognition of the change factor linked to time and the context. All of this is to impact on the diagnosis of the situation made and on the problem commented on for an alternative understanding of this relationship and an opening up to new ways of action. The whole of the work poses new spheres of research of a theoretical, practical and/or moral nature.

Alfons de Alarcón
Santaularia

El templo de la Sagrada Familia: percepciones de una obra inacabada

Este trabajo pretende identificar y analizar las principales percepciones generadas por la sociedad sobre el templo expiatorio de la Sagrada Familia y los significados que se derivan. Con esta finalidad se estudiará cómo afecta la condición de obra inacabada de Gaudí a través de los diferentes análisis realizados sobre las percepciones extraídas que caracterizan el templo de la Sagrada Familia. Se demostrará que los tres ámbitos –religioso, monumental, símbolo/ marca– son subsidiarios de un mismo concepto, el concepto de inacabado. Este término ha sido clave para aclarar la relación que hay entre cada una de las diferentes percepciones: religiosa, monumental y simbólica. Sin la consideración de este factor los ámbitos definidos no habrían generado un campo común y, por tanto, no se podría partir de un punto colectivo establecido para llevar a cabo el análisis del trabajo. La base que soporta todo el análisis es el concepto de inacabado. El Modernismo fue un movimiento artístico y arquitectónico que nació en Europa y que tuvo una gran relevancia en Cataluña con un numeroso grupo de autores como Puig i Cadafalch, Domènech i Montaner o Lluís Muncunill, entre otros. Uno de los más reconocidos de este movimiento fue Antoni Gaudí, que con el tiempo ha logrado un gran reconocimiento no solo en el ámbito nacional, sino también en el internacional. La obra maestra de Gaudí es el templo expiatorio

136

de la Sagrada Familia de Barcelona. Este templo ha ganado gran importancia y reconocimiento con el paso del tiempo, no solo por su vertiente religiosa, sino también por su majestuosidad arquitectónica, la transformación en icono de la ciudad de Barcelona y la no finalización de su construcción.

La motivación de este trabajo nace de la observación del gran desconocimiento que la sociedad tiene de la simbología que rodea la Sagrada Familia, tanto en el ámbito religioso como en el arquitectónico y el simbólico. Se pretende ofrecer una mejor comprensión de esta simbología que el autor quería transmitir y, a la vez, exponer el simbolismo que se le quiere dar desde dentro frente a lo que recibe de la percepción directa de los visitantes. Concretamente, se tratará este último tema a partir de un análisis realizado a una colección de carteles que la Junta Constructora del Templo de la Sagrada Familia expone anualmente, desde 1955, con fines recaudatorios para la financiación de su construcción.

Es importante valorar que el templo esté en un proceso de continuidad que terminará el año 2026, ya que eso nos plantea la pregunta siguiente: ¿qué pasará con el templo expiatorio de la Sagrada Familia cuando se haya terminado? ¿Cómo afectará este cambio en los ingresos del templo? ¿Será visitado con la misma afluencia actual?

Es una obra que se ha contemplado siempre entre andamios, con constructores trabajando y grúas cargando piezas de piedra y elevando esculturas a gran altura. La idea

de considerar el templo ya finalizado lleva a plantearse la reacción y el interés social, tan importante actualmente que permite su continuación. Actualmente el templo también recibe visitas de personas que ya lo conocen pero que vuelven porque la construcción va avanzando y siempre hay cosas nuevas por conocer y admirar. Cuando el templo esté acabado, todas aquellas personas que tienen un conocimiento profundo de la obra y el sentido de sus simbologías probablemente ya no sentirán esta necesidad de continuar asistiendo a observarlo y posiblemente perderán el interés. Aunque esté terminado, el templo continuará necesitando ingresos a causa del desgaste y el envejecimiento del material y la construcción, que se tendrán que restaurar y en los que habrá que intervenir para hacer reparaciones y mantenimiento. El método utilizado es principalmente el análisis documental, basado en una investigación en el Archivo Histórico de la Sagrada Familia de artículos, escritos y críticas realizados sobre el templo. Esta investigación bibliográfica ha permitido conocer mejor toda la significación alrededor de la obra, tanto a escala historiográfica desde que Gaudí la empezó en 1883 como de diseño y de significación.

The Sagrada Família:
perceptions of
unfinished work

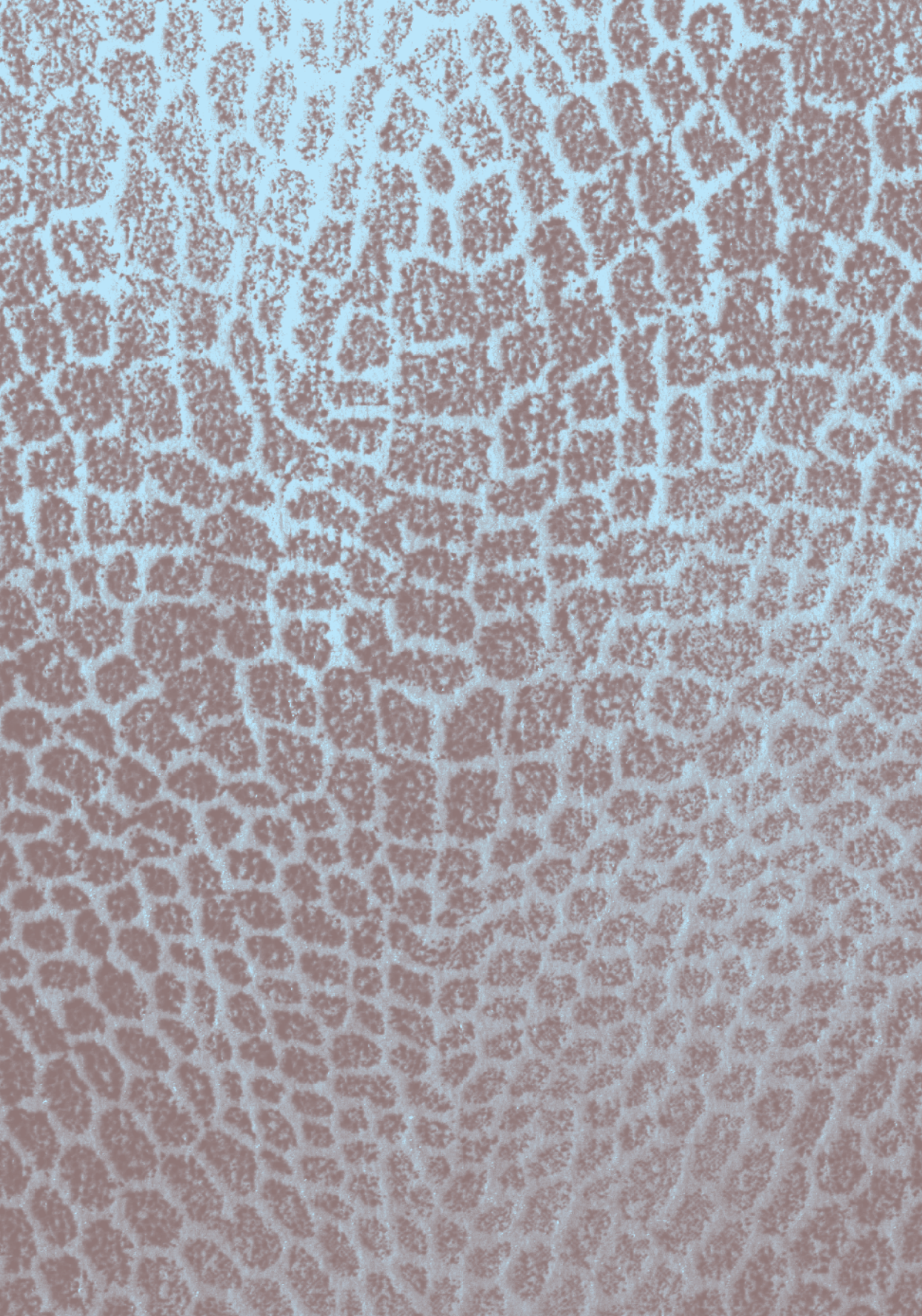
This work seeks to identify and analyse the principal perceptions created by society towards the expiatory church of the Sagrada Família and the meanings that are derived from this. With this aim, I will be studying how the status of Gaudí's unfinished work affects matters through the various analyses conducted into the perceptions drawn that characterise the Sagrada Família. It will show that the three spheres – religious, monumental, symbol/brand – are subsidiary to a single concept, the concept of unfinished. This term has been key in clarifying the relationship that exists between each of the different, monumental and symbolic. Without the consideration of this factor, the spheres defined would not have generated a common field and, therefore, we could not start from an established collective point in order to conduct the analysis of the work. The base that supports all of the analysis is the concept of unfinished. Art Nouveau was an artistic and architectural movement that began in Europe and that had great relevance in Catalonia with Catalan Modernism, with a numerous group of creators such as Puig i Cadafalch, Domènech i Montaner and Lluís Muncunill. One of the most acclaimed in this movement was Antoni Gaudí, who has earned huge recognition over the years not only nationally but also internationally. Gaudí's masterpiece is the expiatory church of the Sagrada Família in Barcelona. This church has gained great importance and recognition overtime, not only because of

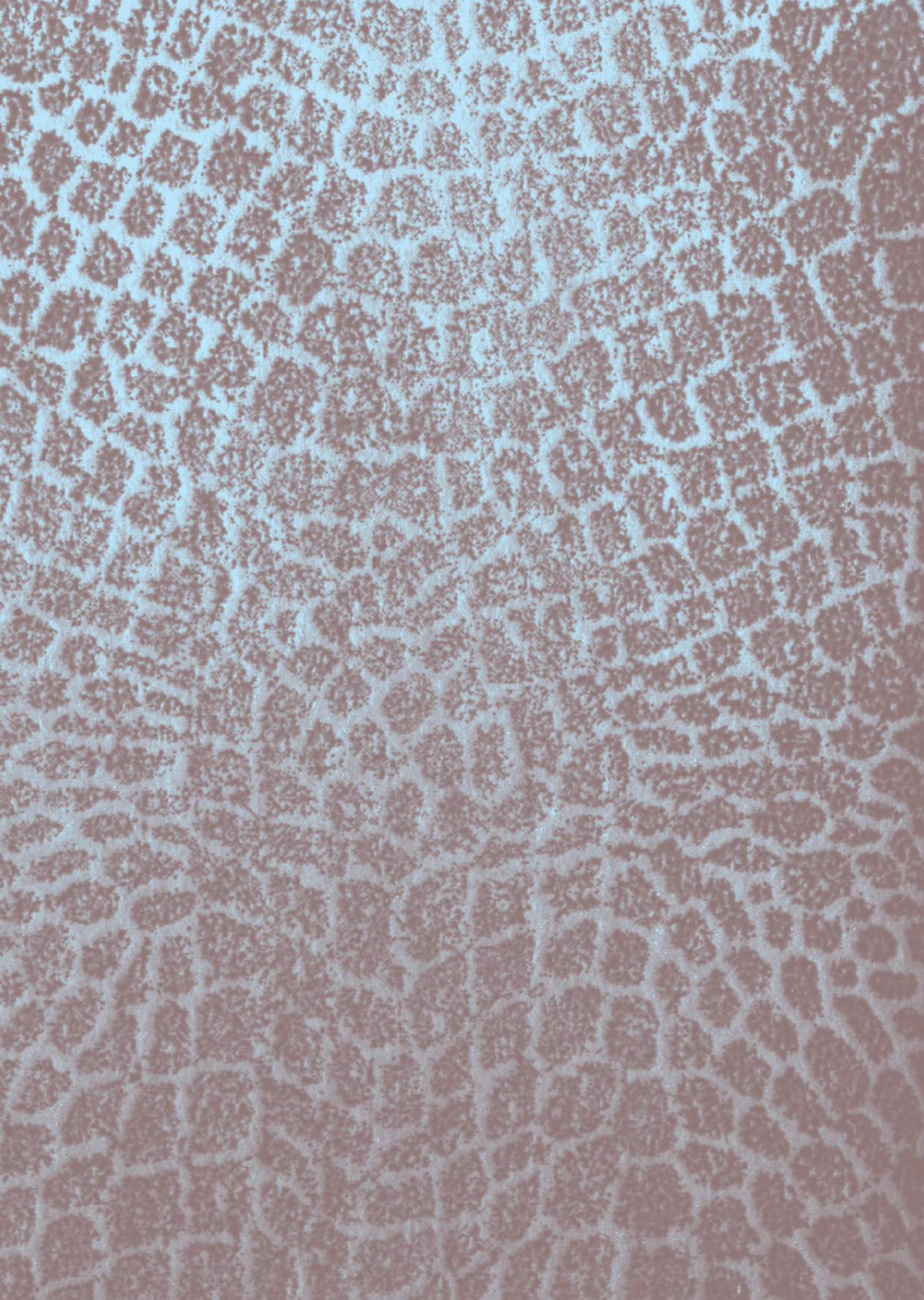
its religious aspect, but also for its architectural splendour, the transformation into an icon of the city of Barcelona and then non-completion of its construction.

The motivation of this work arose from the observation of the great lack of knowledge that society has of the symbology that surrounds the Sagrada Família, both in the religious sphere and in the architectural and symbolic. It aims to offer a better understanding of this symbology that the creator wanted to convey, while highlighting the symbolism sought to be conveyed from inside compared with the direct perception of the visitors. Specifically, this latter issue will be tackled on the basis of an analysis conducted on a collection of posters that the Sagrada Família Construction Committee has shown every year, since 1955, with the aim of raising funds to finance its construction. It is important to state that the church is in a process of continuity that will end in 2026, as this fact poses the following question: what will happen to the expiatory church of the Sagrada Família once it has been finished? How will this change affect the church's revenue? Will it be visited with the same rate as today? It is a work that has always been viewed through scaffolding, with builders working on it and cranes carrying immense pieces of stone and lifting sculptures to great heights. The idea of considering the finished church leads us to look at social reaction and interest, so important at present that it enables its continuation. Today, the church also receives visits by people who already know it, but who come back because the construction is advancing and there are always new

things to discover and admire. When the church is finished, all these people who have a deep knowledge of the work and the sense of its symbols will probably no longer feel this need to continue to come to observe it and they will possibly lose interest. Despite being finished, the church will continue to need revenue due to the wear and tear and the ageing of the material and the construction, which will have to be restored and on which repairs and maintenance will have to be carried out.

The method employed is primarily documentary analysis, based on research at the Historical Archive of the Sagrada Família of articles, written documents and critiques made of the church. This bibliographical research has enabled a better knowledge of all of the significance surrounding the work, both at a historiographical level since Gaudí began it in 1883 and at a design and meaning level.





Disseny Gràfic

clasebcn.com

Coordinació Editorial

Lluc Massaguer

Maquetació

Sònia Vivó

Traduccions

Traduccions Mon S.L.

© Dels textos i de les imatges el seus autors

Imprès a SYL

ISBN-13: 978-84-697-1727-1

D.L. B 25028-2014

Monografies d'Eina núm. 29

Barcelona, desembre 2014

eina.cat

E

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

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

mbadosa@eina.cat
obagues@eina.cat
fbaixas@eina.cat
nbalcells@eina.cat
obarreraf@eina.cat
ebasanta@eina.cat
mbertran@eina.cat
oboix@eina.cat
nborrell@eina.cat
mbustos@eina.cat
ecadena@eina.cat
ncarbonell@eina.cat
acastano@eina.cat
acoy@eina.cat
bcuartero@eina.cat
adealarcon@eina.cat
ffranco@eina.cat
iduran@eina.cat
eduran@eina.cat
afarras@eina.cat
mfigueras@eina.cat
pgarate@eina.cat
lgarciaa@eina.cat
agarciab@eina.cat
vgarciag@eina.cat
igarmendia@eina.cat
agelpi@eina.cat
mgomezs@eina.cat
sgonzalezm@eina.cat
mguanter@eina.cat
ingles@eina.cat
mjuanh@eina.cat
tlavaill@eina.cat
pllataba@eina.cat
mllach@eina.cat
hlozano@eina.cat
jmaldonado@eina.cat
bmaristany@eina.cat
lmassot@eina.cat
amontoy@eina.cat
gmontoy@eina.cat
imoya@eina.cat
cniubo@eina.cat
holivares@eina.cat
moliver@eina.cat

npaz@eina.cat
gpellisa@eina.cat
lpuig@eina.cat
jricharte@eina.cat
brocaspana@eina.cat
rrodriguez@eina.cat
jroig@eina.cat
grojas@eina.cat
sros@eina.cat
drubio@eina.cat
ksayas@eina.cat
aserena@eina.cat
isierra@eina.cat
stabares@eina.cat
mvaldes@eina.cat
aventayol@eina.cat
gvera@eina.cat
evilaplana@eina.cat
jwelters@eina.cat
azielaskiewi@eina.cat

I

N

A