

CUADERNOS BAU 08

**Catálogo de memorias de los
Trabajos de Fin de Grado
Grado en Diseño curso 2018-2019**

CUADERNOS BAU / 08

BAU EDICIONS

Colección Cuadernos BAU

Coordinación:

Teresa Martínez Figuerola



Con la colaboración de GREDITS

www.gredits.org

1ª Edición.

Cantidad de ejemplares 150

Barcelona, España.

Datos para catalogación

Cuadernos BAU / 08

Catálogo de memorias de los Trabajos de Fin de Grado. Grado en Diseño, curso 2018 - 2019

ISSN (Ed. Impresa): 2385-3727

ISSN (Ed. Digital): 2385-3735

Depósito Legal: B 16370-2014

Impresión:

9.disseny

Maquetación:

Best Boy

Tipografías utilizadas

Camptom

Arno Pro

Derechos de la publicación:

BAU, Centro Universitario de Diseño

Derechos de los textos:

Todos los autores

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



BAU, CENTRE
UNIVERSITARI
DE DISSENY
DE BARCELONA



BAU
Edicions
INVESTIGACION
Y TRANSFERENCIA
DE CONOCIMIENTO

CUADERNOS BAU / 08

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

**Grado en Diseño
Curso 2018 - 2019**

ÍNDICE

- 007 Introducción
- 011 Relación de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2018-19
Ordenados alfabéticamente por autor
- 017 Relación de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2018-19
Ordenados alfabéticamente por tutor
- 025 Composición de los tribunales formados para la evaluación de los TFGs presentados en cada uno de los itinerarios
- 033 Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y calificados con matrícula de honor durante el curso académico 2018-19
Ordenados alfabéticamente por autor
- 043 Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2018-19, ordenados alfabéticamente. DISEÑO AUDIOVISUAL
- 055 Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2018-19, ordenados alfabéticamente. DISEÑO DE ESPACIOS / INTERIORES
- 073 Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2018-19, ordenados alfabéticamente. DISEÑO GRÁFICO
- 103 Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2018-19, ordenados alfabéticamente. DISEÑO DE MODA
- 117 Resúmenes de los Trabajos Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2018-19, ordenados alfabéticamente. DISEÑO TRANSVERSAL
- 127 Visualización de datos sobre los Trabajos Fin de Grado del curso académico 2018-19

Introducción

Encontrarse frente a un trabajo final de grado (TFG) es como encontrarse frente a un pulso con el presente. Es el testigo de cómo las y los estudiantes ponen en relación todo lo que han aprendido durante cuatro años con un mundo cambiante y lleno de desafíos. Estos proyectos sirven para testear y poner a prueba intuiciones y saberes adquiridos, para forzar estéticas aprendidas e improvisar nuevos lenguajes propios. Constituyen el lugar ideal para comprobar cómo las inquietudes de las y los estudiantes pueden ser exploradas y transformadas en un plan de investigación. Materializan las preocupaciones, curiosidad e intereses de una comunidad de jóvenes investigadoras/es en diseño. En ese sentido, los TFGs se nos presentan como testigos de una batalla entre lo que sabíamos ayer y lo que podremos saber mañana. Entre lo que aprendimos ayer y mañana ya podremos enseñar.

Este conjunto de proyectos que incluyen sus memorias, imágenes y diagramas, planos, artefactos y prendas, prototipos, explicaciones, patrones y demás evidencias de investigación, entran en diálogo directo con gran parte de los retos y problemas del presente. Perderse por sus palabras clave, sus descripciones e imágenes nos ayudan a hacernos una imagen clara de qué está pasando en la actualidad y cómo afecta e interpela a esta comunidad de jóvenes diseñadores y diseñadoras. Las preguntas que se compendian, las tipografías que se eligen, las bibliografías citadas, los materiales con los que se diseña, los espacios que se imaginan y las imágenes que se construyen reflejan una realidad muy específica. Son instancias de diálogos, peleas y desafíos a un presente vivo, heterogéneo y vibrante.

Las inquietudes aquí reunidas estiran lo teórico y ahondan en lo práctico, combinan lo crítico con lo poético, la imaginación con la necesidad de proporcionar ciertas certidumbres. Preguntas muy grandes y preocupaciones muy íntimas. Debates y diálogos con materiales conocidos y experimentos con materiales aún por definir. Cosas que ya sabíamos y cosas que aún tenemos que acabar de entender. En estos

proyectos de investigación encontraremos caminos rectos y otros más sinuosos. Diferentes velocidades y niveles de riesgo. Pero en todo caso, tenemos la constancia del tiempo, esfuerzo, creatividad y energía que han puesto los y las estudiantes por encontrar su proyecto y su voz en un mundo saturado de imágenes, artefactos y ruidos.

10

En definitiva, suponen un acto de generosidad por parte de quienes han dedicado los últimos meses de su vida como estudiantes de grado en trabajar en estos proyectos. Generosidad pues nos desvelan sus intereses y preocupaciones, recursos y trucos, los pasos que han seguido, sus recorridos materiales y mentales, sus miedos y deseos, sus aciertos y sus frustraciones. Comparten con nosotras/os lo que han averiguado y aprendido. Los experimentos que han salido bien y los que han servido para reformular un poco mejor su siguiente experimento. Los pasos que se pueden repetir y los senderos que es mejor no volver a transitar. Los artefactos, ideas y proyectos que ayer no existían y que mañana serán la base para los proyectos que están por venir. Estos TFGs son la constancia de que sin antes aprender, no se puede enseñar. De que sin compartir, no se puede aprender. Y de que sólo se puede enseñar compartiendo. En definitiva, tenemos entre las manos un compendio generoso de saberes y aprendizajes que servirán de base de nuevos proyectos, diseños y formas de entender la realidad.

Jaron Rowan

GRADO EN DISEÑO

**Relación de los Trabajos de Fin de
Grado defendidos y aprobados por
los estudiantes de Grado en Diseño
durante el curso académico 2018-19**

Ordenados alfabéticamente por autor

13

Estudiante

NOMBRE DEL TFG
Itinerario del Grado
Tutor / Tutora

Leire Acebo Azqueta

LÓGICAS DE LO ABSURDO
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Benedito

Noemi Amorin Garcia

EL TIEMPO SE AGOTA
Diseño Audiovisual
Cecilia Górriz

Beatriz Astorga Foronda

RECEIPT
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Katherine Benitez Solf

FOLDS
Diseño de Moda
Fran Casado

Pia Bernales Gordillo

I UNDERSTAND HOW YOU FEEL
Diseño Gráfico
Mònica Mestanza

Artur Caellas Murcia

OUR_SAFE_WORD_IS
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Desirée Cabrero Márquez

WILD PLAYGROUND
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Genís

María José Cano Gutiérrez

ALQUIMIA - WEARABLE COMO
CRÍTICA AL TRANSHUMANISMO
Diseño Audiovisual
Cecilia Górriz

Mar Carbonell Vidal

&ND
Diseño de Moda
Israel Frutos

Sara Cardós Garrigues

FINS AQUÍ
Diseño Audiovisual
Mireia Feliu

Liang Carrillo Zhou

1:1 HUMAN SCALE MIDI THEREMIN
Diseño Audiovisual
Cecilia Górriz

Roser Casals Goimbault

ECO ESPAI
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Genís

Cristina Cases Morante

MUTUALISMO: SILLAS, OBJETOS
Y HUMANOS
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Anna Castellà Nogales

LOS LÍMITES DEL CÓDIGO
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Carla Cepeda Ramirez

ACARICIANDO EL ECLIPSE. LA
FORMA MÁS HUMANA DE ACARICIAR
A DISTANCIA.
Diseño Gráfico
Joan Achón

Núria Lena Cerdà Kronos

DeFORMED
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Daniel Chavarria Iglesias

REFLEXIÓN ARRÍTMICA
Diseño Audiovisual
Cecilia Górriz

Alex Coll Moncunill

CATHODE. UN VIDEOJUEGO
ANALÓGICO
Diseño Gráfico
Joan Achón

María Coso Burriel
+ Yolanda Molina Ortiz
SPECULATE THE FUTURE
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Benedito, Mariona Genís

Ariadna del Hoyo Eixarch
EXAGERADA
Diseño Gráfico
David Torrents

Noelia Del Olmo Yélamos
IGEN
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Laura Delgado Dicenta
VEO—VEO
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Aina Eguiluz Serra
A QUÈ SONA LA PARAULA SILS?
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Jonathan Espino Zarzuela
UNITY
Diseño Gráfico
Mònica Mestanza

Josep Espriu i Hernández
LA CONSCIÈNCIA DEL MOVIMENT
Diseño Gráfico
David Torrents

Noelia Fandos Martín
NATTURN
Diseño Gráfico
Joan Achón

Alba Fernández González
COETERES
Diseño Gráfico
David Torrents

Inés Fornesa Llavina
INTRADUALISMO
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Marc-Efrén G. Fernández
STATIKOS
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Olivia Garcia de Palau Roca
VACAS CON RETÍCULA Y FLORES
SALVAJES ORDENADAS
Diseño Audiovisual
Raúl Goñi

Albert Gené Salgado
DEMAGOGIATV
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Pau Gómez Miquel
REMINI
Diseño Gráfico
Joan Achón

Ana Guerrero Ferro
10 PROCESOS, 9 SILLAS,
1 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Genís

Cristina Guillamet Saladrigas
LA (RE) HUMANITZACIÓ DE L'ESPAI
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Genís

Marta Guilemany Cantalejo
ARTIGIANATO
Diseño Audiovisual
Cecília Górriz

Alejandro Gutierrez Garcia
LA ALTERNATIVA NORMALIDAD
Diseño Audiovisual
Mireia Feliu

Alba Lucia Hernández Pérez
DES—H—ECHOS
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Genís

Jordi Hernández Quintana
BIBLIOTHEKE
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Benedito

Alejandro Huichalao Magaña

MASSIVE AMOUNTS OF TRASH ARE
ATTRACTING RATS — AND RUINING
THIS NEIGHBORHOOD.

Diseño Gráfico

Mònica Mestanza

Ariadna Jobani Puiguriguer

INMOVE

Diseño Audiovisual

Cecília Górriz

Jasmin Juan Torres

SUBCULTURECRACY

Diseño de Moda

Fran Casado

Oscar Ledesma Fernández

TE FALLÉ · LA DEFORMIDAD DE LO
COTIDIANO

Diseño Gráfico

David Torrents

Jordi Llloch Bueno

ILARGI

Diseño Audiovisual

Mireia Feliu

Emma Llorente Palacio

RECIPIENTES. ESPACIOS DE
TRANSFORMACIÓN

Diseño de Espacios / Interiores

Joan Achón

Clara López Ventura

RETÍCULA DE LO COTIDIANO

Diseño Gráfico

Raúl Goñi

Desiree Lopez Pujol

MELOCOTÓN AZUL

Diseño Audiovisual

Cecília Górriz

Mónica López Cruz

HEIMAT

Diseño de Espacios / Interiores

Mariona Genís

Víctor López García

(NEO)WASTE

Diseño de Espacios / Interiores

Mariona Benedito

Ariadna Margenat Suárez

RETHINKING

Diseño de Moda

Fran Casado

Álvaro Martín Donquiles

I LOST MY PHONE CHARGER -
SPECULATING THROUGH
PERFORMANCE

Diseño Gráfico

Raúl Goñi

Ana Martin Ljungström

MISCELÁNEA

Diseño de Moda

Fran Casado, Israel Frutos

Paula Martínez Soriano

ESTO VA DE VISIBILIZAR

Diseño Gráfico

David Torrents

Melissa Liset Mejia Luna

ANONYMITY AS OF NOW

Moda

Fran Casado, Israel Frutos

Julieta A. Mendizábal Dinucci

IMPERCEPTIBLE: DESCUBRIENDO LOS
DETALLES DE LA VIDA COTIDIANA

Diseño Gráfico

David Torrents

Marta Miralles Jimenez

BERGUEDÀ. TERRA DE MINES

Diseño Gráfico

Joan Achón

Nerea Mohedano Leal

1.276 METROS

Diseño de Espacios / Interiores

Mariona Benedito

Ariadna Montón Munuera

NUEVA ESPERANZA 2133

Diseño Audiovisual

Mireia Feliu

Andrea Mora Olmos

FALTAS DE ORTOGRAFÍA

Diseño de Moda

Fran Casado, Israel Frutos

Maria Moreno Rodríguez
24H, HABITAR SIN ESTAR
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Benedito

Marc Muñoz Mora
LÓGICAS ONÍRICAS
Diseño Audiovisual
Mireia Felíu

Marta Navarro Márquez
VACUUS. UN VIAJE A TRAVÉS
DE LA DEPRESIÓN
Diseño Audiovisual
Cecília Górriz

Pedro Navarro González
MUASCAE VOLITANTES
Diseño Gráfico
Mònica Mestanza

Andrea Olivé Morlà
MAMOTETRIS
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Benedito

Iñigo Osés Fisure
DIVERSITYTYPE
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Josep Pagà Lleixà
CONTENEDOR
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Andrea Pascual Odena
COTIDIANAMENTE
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Júlia Pasquina Trillo
+ Meritxell Ventura Espallargas
uhXge2afjzA
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Aina Payeras Seguí
2m2 SKIN
Diseño de Moda
Fran Casado

David Paz Tetilla
NO CAMBIARÁS EL MUNDO
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Silvia Pérez Gutierrez
KATAKANA
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Miranda Pérez-Hita Carrasco
EMBRACE A COLUMN. NUEVAS
MANERAS DE HABITAR Y PENSAR
EL ESPACIO MUSEO
Diseño Gráfico
Mònica Mestanza

Maria Pineda Alcover
NOMADIC ROOM
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Genís

Pau Pino Ferrer
THODA THODA
Diseño Audiovisual
Mireia Felíu

Andrea Plana Garrido
CONTRACULTURA POPULAR
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Andrea Prat Pons
VIURE AMB TAITXÍ
Diseño Gráfico
Mònica Mestanza

Sergi Quiles Torres
CARNISMO. IDEOLOGÍA INVISIBLE
Diseño Gráfico
Joan Achón

Guillem Ramos Gil
GRIND THE RINGS
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Ignasi Riola Colet
SECURITY BOOST
Diseño Audiovisual
Cecilia Górriz

Paula Román Martínez
ECOSISTEMA DE DEPENDENCIA
Diseño Gráfico
Joan Achón

Clàudia Romero Camín
ALEGORÍA
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Benedito

Carla Romeu Baltiérrez
CONTRA EL TEMPS
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Benedito

Roger Sabaté Ferré
CA L'ANDIANO
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Meritxell Sagrera Olivé
ALTER EGO
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Judith Saladié González
MEETFEST
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Benedito

Claudia Sánchez Calvillo
EIRA. UNA GUÍA DE COSMÉTICA
CONSCIENTE
Diseño Gráfico
Joan Achón

Laura Solana Grau
REPENSAR LA NORMA
Diseño Gráfico
Raúl Goñi

Anna Soriano Martí
TARATS. QUAN L'IMPERFECCIÓ
ESDEVÉ DEIXALLA
Diseño Gráfico
David Torrents

Lucas M. Suárez
THIS ISN'T JUST A POSTER
Diseño Gráfico
Joan Achón

Ariadna Tarifa Gómez
SI DIGO MAR...
Diseño Audiovisual
Mireia Feliu

Max Valls Gassol
12_05_19
Diseño Audiovisual
Cecilia Górriz

Carme Via Fonollà
41°26'55.2"N 2°15'11.0"E
Diseño de Moda
Fran Casado, Israel Frutos

Eduard Vizcarro Carmona
CAREOFMYCELIUM
Diseño de Espacios / Interiores
Mariona Genís

Relación de los Trabajos de Fin de Grado defendidos por los estudiantes de Grado en Diseño y aprobados durante el curso académico 2018-19

Ordenados alfabéticamente por tutor

19

JOAN ACHÓN
DISEÑO GRÁFICO

Carla Cepeda Ramirez
ACARICIANDO EL ECLIPSE. LA
FORMA MÁS HUMANA DE ACARICIAR
A DISTANCIA.

Alex Coll Moncunill
CATHODE. UN VIDEOJUEGO
ANALÓGICO

Noelia Fandos Martín
NATTURN

Pau Gómez Miquel
REMIND

Emma Llorente Palacio
RECIPIENTES. ESPACIOS DE
TRANSFORMACIÓN

Marta Miralles Jimenez
BERGUEDÀ. TERRA DE MINES

Sergi Quiles Torres
CARNISMO. IDEOLOGÍA INVISIBLE

Paula Román Martínez
ECOSISTEMA DE DEPENDENCIA

Claudia Sánchez Calvillo
EIRA. UNA GUÍA DE COSMÉTICA
CONSCIENTE

Lucas M. Suárez
THIS ISN'T JUST A POSTER

MARIONA BENEDITO
DISEÑO DE ESPACIOS / INTERIORES

Leire Acebo Azkueta
LÓGICAS DE LO ABSURDO

Jordi Hernández Quintana
BIBLIOTHEKE

Víctor López García
(NEO)WASTE

Nerea Mohedano Leal
1276 METROS

Maria Moreno Rodríguez
24H, HABITAR SIN ESTAR

Andrea Olivé Morlà
MAMOTETRIS

Clàudia Romero Camín
ALEGORÍA

Carla Romeu Baltiérrez
CONTRA EL TEMPS

Judith Saladié González
MEETFEST

MARIONA BENEDITO
MARIONA GENÍS
DISEÑO DE ESPACIOS / INTERIORES

María Coso Burriel
+ Yolanda Molina Ortiz
SPECULATE THE FUTURE

FRAN CASADO
DISEÑO DE MODA

Katherine Benitez Solf
FOLDS

Jasmin Juan Torres
SUBCULTURECRACY

Ariadna Margenat Suárez
RETHINKING

Aina Payeras Seguí
2m2 SKIN

21

**FRAN CASADO
ISRAEL FRUTOS
DISEÑO DE MODA**

Artur Caellas Murcia
OUR_SAFE_WORD_IS

Núria Lena Cerdà Kronos
DeFORMED

Noelia del Olmo Yélamos
IGEN

Inés Fornesa Llavina
INTRADUALISMO

Marc-Efrén G. Fernández
STATIKOS

Ana Martin Ljungström
MISCELÁNEA

Melissa L. Mejia Luna
ANONYMITY AS OF NOW

Andrea Mora Olmos
FALTAS DE ORTOGRAFÍA

Josep Pagà Lleixà
CONTENEDOR

Júlia Pasquina Trillo
+ Meritxell Ventura Espallargas
uhXge2afjzA

Silvia Pérez Gutierrez
KATAKANA

Roger Sabaté Ferré
CA L'ANDIANO

Carme Via Fonollà
41°26'55.2"N 2°15'11.0"E

**MIREIA FELIU
DISEÑO AUDIOVISUAL**

Sara Cardós Garrigues
FINS AQUÍ

Alejandro Gutierrez Garcia
LA ALTERNATIVA NORMALIDAD

Jordi Llonch Bueno
ILARGI

Ariadna Montón Munuera
NUEVA ESPERANZA 2133

Marc Muñiz Mora
LÓGICAS ONÍRICAS

Pau Pino Ferrer
THODA THODA

Ariadna Tarifa Gómez
SI DIGO MAR...

ISRAEL FRUTOS
DISEÑO DE MODA

Mar Carbonell Vidal
&ND

MARIONA GENÍS
DISEÑO DE ESPACIOS / INTERIORES

Desirée Cabrero Márquez
WILD PLAYGROUND

Roser Casals Goimbault
ECO ESPAI

Marta Chavarrías Velix
ACTIVATING SPACES

Ana Guerrero Ferro
10 PROCESOS, 9 SILLAS,
1 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Cristina Guillamet Saladrigas
LA (RE) HUMANITZACIÓ DE L'ESPAI

Alba L. Hernández Pérez
DES—H—ECHOS

Mónica López Cruz
HEIMAT

Maria Pineda Alcover
NOMADIC ROOM

Eduard Vizcarro Carmona
CAREOFMYCELIUM

23

RAÚL GOÑI
DISEÑO GRÁFICOBeatriz Astorga Foronda
RECEIPTCristina Cases Morante
MUTUALISMO: SILLAS, OBJETOS Y
HUMANOSAnna Castellà Nogales
LOS LÍMITES DEL CÓDIGOLaura Delgado Dicienta
VEO—VEOAina Eguiluz Serra
A QUÈ SONA LA PARAULA SILS?Olivia Garcia de Palau Roca
VACAS CON RETÍCULA Y FLORES
SALVAJES ORDENADASAlbert Gené Salgado
DEMAGOGIATVClara López Ventura
RETÍCULA DE LO COTIDIANOÁlvaro Martín Donquiles
I LOST MY PHONE CHARGER -
SPECULATING THROUGH
PERFORMANCEIñigo Osés Fisure
DIVERSITYPEAndrea Pascual Odena
COTIDIANAMENTEDavid Paz Tetilla
NO CAMBIARÁS EL MUNDOAndrea Plana Garrido
CONTRACULTURA POPULARGuillem Ramos Gil
GRIND THE RINGSMeritxell Sagrera Olivé
ALTER EGOLaura Solana Grau
REPENSAR LA NORMA

CECÍLIA GORRIZ
DISEÑO AUDIOVISUAL

Noemi Amorin Garcia
EL TIEMPO SE AGOTA

María José Cano Gutiérrez
ALQUIMIA - WEARABLE COMO
CRÍTICA AL TRANSHUMANISMO

Liang Carrillo Zhou
1:1 HUMAN SCALE MIDI THEREMIN

Daniel Chavarria Iglesias
REFLEXIÓN ARRÍTIMICA

Marta Guilemany Cantalejo
ARTIGIANATO

Ariadna Jobani Puiguriquer
INMOVE

Desiree Lopez Pujol
MELOCOTÓN AZUL

Marta Navarro Márquez
VACUUS. UN VIAJE A TRAVÉS DE
LA DEPRESIÓN

Ignasi Riola Colet
SECURITY BOOST

Max Valls Gassol
12_05_19

MÒNICA MESTANZA
DISEÑO GRÁFICO

Pia Bernales Mariapia
I UNDERSTAND HOW YOU FEEL

Jonathan Espino Zarzuela
UNITY

Alejandro Huichalao Magaña
MASSIVE AMOUNTS OF TRASH ARE
ATTRACTING RATS — AND RUINING
THIS NEIGHBORHOOD.

Pedro Navarro González
MUASCAE VOLITANTES

Miranda Pérez-Hita Carrasco
EMBRACE A COLUMN. NUEVAS
MANERAS DE HABITAR Y PENSAR
EL ESPACIO MUSEO

Andrea Prat Pons
VIURE AMB TAITXÍ

25

DAVID TORRENTS
DISEÑO GRÁFICO

Ariadna del Hoyo Eixarch
EXAGERADA

Josep Espriu I Hernández
LA CONSCIÈNCIA DEL MOVIMENT

Alba Fernández González
COETERES

Oscar Ledesma Fernández
TE FALLÉ · LA DEFORMIDAD DE LO
COTIDIANO

Paula Martínez Soriano
ESTO VA DE VISIBILIZAR

Julieta Agustina Mendizábal Dinucci
IMPERCEPTIBLE: DESCUBRIENDO LOS
DETALLES DE LA VIDA COTIDIANA

Anna Soriano Martí
TARATS. QUAN L'IMPERFECCIÓ ESDEVÉ
DEIXALLA

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

**Presidente/a del tribunal
Vocal
Vocal**

Itinerario

Estudiantes

28

**Carla Boserman
Axel Gasulla
Pere Àlvaro**

**Marta Camps
Rosa Pera
Francisco Navarrete**

Diseño Gráfico

Diseño Transversal

Carla Cepeda Ramírez
Pau Gomez Miquel
Josep Espriu i Hernández
Anna Soriano Martí
Clara López Ventura
Laura Delgado Dicenta
Beatriz Astorga Foronda
Meritxell Sagrera Olivé
Iñigo Oses Fisure

Álvaro Martín Donquiles
Júlia Pasquina Trillo + Meritxell
Ventura Espallargas
Paula Roman Martínez
Emma Llorente Palacio
Desiree Lopez Pujol
Maximilià Valls Gassol
M^a Jose Cano Gutiérrez
Alex Gutiérrez Garcia
Olivia Garcia de Palau Roca
Cristina Cases Morante
Andrea Pascual Odena

Lúa Coderch
Jorge Torrente
Joan Ros

Diseño de Moda

Ariadna Margenat Suárez
Carne Vía Fonollà
Ingrid Katherine Benitez Solf
Artur Caellas Murcia
Melissa L. Mejia Luna
Silvia Pérez Gutiérrez
Noelia del Olmo Yelamos
Jasmín Juan Torres
Roger Sabaté Ferré

Pau de Riba
Rocío Hidalgo
Pedro Lipovetzky

Diseño Gráfico

Andrea Prat Pons
Pedro Navarro González
Alex Coll Moncunill
Lucas M. Suarez
Marta Miralles Jimenez
Oscar Ledesma Fernández

M^a Àngels Fortea
Eva Conesa
Olga Subirós

Diseño Gráfico

Pia Bernales Gordillo
Jonathan Espino Zarzuela
Alejandro Huichalao Magaña
Miranda Pérez-Hita Carrasco
Paula Martínez Soriano
Julieta Mendizabal Dinucci
David Paz Tetilla
Anna Castellà Nogales
Albert Gene Salgado

Joan Maroto
Mireia Luzarraga
Miquel Mariné

Diseño de Espacios / Interiores

Alba Lucía Hernández Pérez
Eduard Vizcarro Carmona
Leire Acebo Azkueta
Nerea Mohedano Leal
Victor López García
Ana Guerrero Ferro
Desiré Cabrero Márquez
Mónica López Cruz
Andrea Olivé Morlà
Judith Saladié González

Mara Martínez
Eva Serrats
Carles Murillo

Diseño Gráfico

Alba Fernández González
Ariadna del Hoyo Eixarch
Noelia Fandós Martín
Sergi Quiles Torres
Claudia Sanchez Calvillo
Aina Eguiluz Serra
Guillem Ramos Gil
Laura Solana Grau
Andrea Plana Garrido

Claudio Marzá
Joan Morei
Yolanda Bermudez

Diseño de Moda

Ines Fornesa Llavina
Marc-Efren Giménez Fernández
Andrea Mora olmos
Mar Carbonell Vidal
Ana Martín Ljungstrom
Núria Lena Cerdá Krones
Aina Payeras Seguí
Josep Pagá Lleixa

**Jorge Luis Marzo
Gerald Kogler
Joan Ribas**

Diseño Audiovisual

Ariadna Jobani Puiguriguer
Ignasi Riola Colet
Liang Carrillo Zhou
Marta Navarro Márquez
Noemí Amorín García
Marc Muñiz Mora
Dani Chavarria Iglesias

**Fran Pinel
Mireia Sellarès
Adriana Vila Guevara**

Diseño Audiovisual

Jordi Llonch Bueno
Ariadna Montón Munuera
Sara Cardos Garrigues
Ariadna Tarifa Gómez
Marta Guilemany Cantalejo
Pau Pino i Ferrer

Ramon Rispoli
Anne Bugugnani
Genoveva Carrión

Diseño de Espacios / Interiores

Cristina Guillamet Saladrigas
Jordi Hernández Quintana
María Moreno Rodríguez
Carla Romeu Baltiérrez
Roser Casals Goimbault
Claudia Romero Camín
María Pineda Alcover
María Caso Burriel + Yolanda
Molina Ortiz

Código de color

DISEÑO AUDIOVISUAL

DISEÑO DE ESPACIOS / INTERIORES

DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE MODA

DISEÑO TRANSVERSAL

CON FINALIDAD CRÍTICA

CON FINALIDAD EXPERIMENTAL

CON FINALIDAD SOCIAL

CON OTRAS FINALIDADES

**Resúmenes de los Trabajos de Fin de
Grado defendidos por los estudiantes
de Grado en Diseño y calificados con
matrícula de honor durante el curso
académico 2018-19.**

Ordenados alfabéticamente por autor

Victor López García
(NEO)WASTE
Diseño de Espacios / Interiores
Con finalidad crítica, experimental

Durante el 2018 se generaron en la ciudad de Barcelona 1.556.908 toneladas de residuos, fijando una media de 1,28 kilos de basura por habitante al día. Estas cifras van en ascensión desde el año 2013.

La propuesta hace hincapié principalmente en la transformación material a partir de la experimentación, en cómo se reinterpretan los objetos y los métodos de producción donde se involucra al usuario como parte del proceso de diseño.

Se pretende abrir un camino de aprendizaje generando nuevas redes de conocimiento a la vez que se reflexiona y modifica la cultura actual del desecho, implicando a los usuarios y invitándolos a relacionarse y a actuar de una manera diferente con los distintos nuevos materiales en la vida cotidiana.

A partir de los residuos generados en casa, el usuario puede utilizar sus desechos para generar sus propios diseños mezclándolos con productos que podemos tener a mano en cualquier hogar y darles así una nueva vida. De esta manera, ya no se recicla en containers sino que se lleva a cabo un proceso doméstico donde es el propio usuario quien genera el objeto con su propio material. ¿Cómo podemos involucrar a la ciudad para este cambio? ¿Puede el material modificar el proceso un objeto?

La propuesta de diseño consta de siete taburetes formados a partir de la experimentación material realizada, que, sin buscar una solución inmediata, pretenden hacer reflexionar sobre la generación de nuevos materiales a partir de los residuos producidos en del día a día. El proyecto consta también de una página web que pretende servir de plataforma a los usuarios para tener acceso al recetario de los materiales de manera que puedan producir nuevos objetos y a su vez, se propicie la incorporación de nuevas recetas para aumentar el recetario y los diseños con nuevos modelos o productos.

Etiquetas: Alerta climática | Artesano | Biomaterial | Diseño abierto | Diseño crítico | Experimentación | Hibridar | Local | Materialidad | Neomaterialismo | Nuevo valor | Objetos en desuso | Reciclaje | Residuos | Temporalidad





Emma Llorente Palacio
RECIPIENTES. ESPACIOS DE TRANSFORMACIÓN
Diseño Transversal
Con finalidad experimental

El proyecto surge de una inquietud personal sobre la forma en que habitamos el mundo y como nos relacionamos con él. Considero que vivimos en sociedades dispersas, vivimos fuera de nosotros, a causa de la carencia de silencio y pausa en nuestros ritmos de vida hemos perdido la capacidad contemplativa, la capacidad de observación del mundo que nos rodea.

El presente trabajo busca huir de “la mirada embozada del peatón indiferente” de la que habla Goncourt. Inducimos a la práctica contemplativa mediante la estimulación de la experiencia sensible a través de la creación de diferentes piezas donde transitamos el concepto de recipiente como espacio de transformación. Es precisamente esta metáfora la que nos sirve de pretexto para hablar de la alquimia como transmutación de materia y trabajar esta idea a través de diferentes herramientas tanto artesanales como tecnológicas, aprendiendo a respetar los tempos de los elementos de la naturaleza que intervienen en la práctica creativa. Siempre proyectando desde una metodología de investigación basada en la práctica. Práctica guiada por la intuición y la estética movidos en primera instancia por un interés formal, matérico y cromático del mundo, mediante diferentes ejercicios de diseño, experimentos y talleres que transitan entre la ciencia y la magia, generando un diálogo entre ambas disciplinas. El concepto de iteración también es sumamente relevante en el proyecto, como la capacidad creativa humana es capaz de derivarnos continuamente de una idea a otra sumando capas, creando así una constelación infinita de posibilidades. “Lo que realmente mata al hombre es la rutina; lo que le salva es la creatividad. Si se mira bien todo es siempre nuevo y diferente” (Weil, 1986).

Cada uno de los diferentes apartados que se plantean en el proyecto proponen una manera diferente y creativa de aproximarse a un objeto o concepto, concretamente al vaso (alquímico), a las raíces de las plantas y al útero (o matriz), creando narrativas alrededor de ellos siempre entorno al concepto de recipiente como objeto o cavidad destinada a recibir y conservar dentro de sí otra entidad.

Etiquetas: Alquimia | Artesanía | Cerámica | Matriz | Raíces | Útero

Josep Pagà Lleixa
CONTENEDOR
Diseño de Moda
Con finalidad experimental

40

¿Por que las prendas tienen una parte buena y una parte mala? Esta pregunta puede provocar un cierto desacuerdo con las partes que componen o definen la ropa. ¿Entonces por qué no te la pones del revés? Hay una serie de códigos sociales —derivados del sistema de producción— que se han definido a lo largo de la historia, en el que el objeto como tal, está compuesto por un exterior y un interior. El exterior responde a la obligación de mostrar de la forma más impoluta las prendas de vestir (por qué es aquello que vemos) y lo interior es todo lo que hace referencia al proceso que se ha llevado a cabo en la construcción de esta (lo que no vemos). Este hecho lleva a especular si se podría desdibujar esta dualidad, romper con el límite que les separa, y revertir o equiparar entre producto final y el proceso que habido para llegar a él. El valor actual de las prendas de vestir está desajustado, a causa de una falta de conocimiento de lo que realmente cuesta producirlas. Conceptos surgidos de la necesidad de poder medir la realidad a fin de ordenar el espacio. Las prendas de vestir también constituyen un espacio, que a su vez este se mueve e interactúa con el cuerpo humano. Por tanto, el cuerpo como base que sostiene un objeto de diseño, es al mismo tiempo un elemento que puede estar dentro y fuera de este. Todo un conjunto de percepciones que desencadenan a diferentes propuestas de diseño que se desarrollan bajo las palabras claves: #exterior, #interior, #espacio, #límite, #estructura, #volumen, #forma, #percepción, #realidad, #transparencia, #valor, #proceso.

A partir de la investigación en el cómo se construyen y se estructuran las prendas, se plantean unos posibles prototipos, que puedan ser capaces de desdibujar los códigos que marcan actualmente por qué lado hay que ponerse la ropa y que al mismo tiempo plantean nuevas opciones.





María Pineda Alcover
NOMADIC ROOM
Diseño de Espacios / Interiores
Diseño con finalidad crítica, social

Nomadic Room, es adaptable al usuario y a las necesidades del mismo, almacenando en su interior de 57 centímetros cúbicos, el mobiliario y los objetos que uno necesita para vivir. La producción con fabricación digital y el código abierto acercan a todos la posibilidad de crear y convivir con **Nomadic Room**.

Creado a partir de distintas piezas de mobiliario que facilitan su montaje y desmontaje, es capaz de crear una infinidad de variaciones y ajustes en la distribución del espacio. La madera, clave en su diseño, se desgasta de la forma más respetuosa, dejando y respetando sus cualidades visibles en el producto, aportando tacto y el rastro de la memoria de quien convive.

Nace con la intención de mejorar la experiencia del nomadismo, y proponer a todos la construcción su propio mundo. Se contextualiza en una situación de tecnología avanzada y consumo en masa, intentando revertir estos factores aprovechando las herramientas que la tecnología nos da, y reduciendo el consumo.

Enfocado a los nómadas urbanos, **Nomadic Room** es una forma de vida que vincula la persona con el espacio que habita, generando así unos lazos de recuerdos y costumbres con el mobiliario que a su vez hace más reconocible el entorno.

Mediante una producción intuitiva, diseño en 3d y fabricación digital y las fresadoras de control numérico, se ha avanzado el proyecto de una forma muy natural, dividido en tres fases claras que han sido la conceptualización, el diseño y producción y las herramientas de comunicación. Con un posterior testeo, que ha demostrado su usabilidad.

Etiquetas: Comunicación | Diseño social | Recuerdo

**Resúmenes de los Trabajos de Fin de
Grado defendidos por los estudiantes
de Grado en Diseño y aprobados
durante el curso académico 2018-19,
ordenados alfabéticamente.**

DISEÑO AUDIOVISUAL

Noemi Amorin Garcia

EL TIEMPO SE AGOTA

Con finalidad crítica

El proyecto **El tiempo se agota** surge a raíz de la urgente necesidad de ocuparnos de los cambios drásticos que sufre el planeta, provocados esencialmente por los humanos. Se ha llegado a un punto de no retorno, en el cual es imprescindible actuar, ya que si en los próximos 30 años se sigue como hasta ahora, no podremos solucionar nada. Solo alargar lo que está por venir; nuestra extinción.

El problema que trata este proyecto no es la falta de información sobre el cambio climático, es más bien la resistencia y el escaso interés social en mejorar. La sociedad ha llegado a un punto de individualismo en el que si no es algo que afecte directamente en nuestro día a día, la mayor parte de la gente no va a querer implicarse. La realidad es que, tarde o temprano, este momento nos llegará a todos.

Esta resistencia al cambio se debe a que los medios llevan años hablándonos de ello, y el público ya está cansado de ver siempre lo mismo en los medios de comunicación, llegando al punto de inmunizarse ante la predicciones negativas y los avisos de urgencia. Esto reper-

cute en la falta de información sobre la responsabilidad que tenemos cada uno de nosotros en el tema.

Por ejemplo, ¿realmente todo lo que está sucediendo es por nuestra culpa? Hay muchos intereses detrás de cada cambio, pero básicamente los motivos se relacionan con la economía global y los intereses políticos. Poco podemos hacer como individuos, y menos si no somos conscientes de ello.

La idea de este proyecto es comunicar de otro modo el problema del cambio climático, para que la sociedad tome conciencia sin obviar el mensaje, e intente cambiar y promover el cambio. Mi propuesta es crear un videojuego, en el cual el usuario se implique en primera persona y tome sus propias decisiones respecto a qué hacer en el día a día, que pueda repercutir en salvar el planeta.

De esa manera buscamos que el usuario se involucre, deje de ser un espectador, y pueda trasladar lo que aprende a la vida real.

Etiquetas: Ecologismo | Cambio climático | Concienciación | Videojuego | Interactivo | *Serious games* | Animación 3D | Cinema 4D | *Unreal engine* | Crítica

Sara Cardós Garrigues **FINS AQUÍ**

Con finalidad crítica

Nos encontramos en un momento clave para el planeta donde vivimos. Hemos estado tanto tiempo despreocupados de él, que ya hace tiempo que nos envía diferentes señales para llamarnos la atención. El problema es que no nos damos cuenta hasta que nos dicen las cosas claras y concisas.

En los últimos años se ha contaminado de forma abusiva el medio que nos rodea, bosques y montañas, mares y playas. Estamos incluso creando islas de plástico en medio de océanos inmensos a partir de envases de plástico y bolsas. Pero no sólo eso, sino que el consumo del plástico por parte de los individuos es tan absoluto, que nos estamos olvidando de la cantidad de seres vivos que estamos matando debido a la ingestión de éstos.

Nos encanta ir a lugares maravillosos e impresionantes de la naturaleza y que estén limpios y bonitos para poder disfrutar de ellos, pero queda poco tiempo para que estos entornos estén llenos de basura.

Ya existen muchas organizaciones que luchan contra la contaminación del plástico y muchas personas ya han empezado a deshacerse

de estos objetos de un solo uso, pero todavía quedan muchas otras que no son conscientes de lo que nos puede esperar si no lo frenamos ya. Hacen falta más campañas de concienciación y de sensibilización sobre el tema, es por eso que en este proyecto se crea una pieza audiovisual, que de forma metafórica e irónica, te hará plantearte muchas cosas.

No hay plan B. Cuidemos nuestro planeta, no hay otro.

Etiquetas: Alerta climática | Campaña | Comunicación | Concienciación | Diseño social | Mediterráneo | Océano | Residuos Plásticos

Liang Carrillo Zhou **1:1 HUMAN-SCALE MIDI INSTRUMENT**

Con finalidad experimental

El proyecto se propone jugar, experimentar e indagar en los campos de la programación y el diseño de sonido para la creación de un instrumento audiovisual interactivo. Con una mirada nostálgica toma referencia en las primeras expresiones de arte performativo (fuera de los museos, social) de la década de los 60 para proponer una acción con la que intervenir el espacio público: significar un no-lugar. En un capitalismo que

nos incita a la producción continua y al trabajo, nace la necesidad de frenar y observar, tomar aliento y respirar libremente. Alzar la mirada y conectar con “el otro”, para así conectar con uno mismo. El ejercicio arroja luz sobre las tecnologías al borde de quedar obsoletas y prueba su funcionalidad, en una acción que aboga por el juego como acción antisistema capaz de poner a prueba la cotidianidad.

Etiquetas: Ableton | Comunicación | Diseño crítico | Diseño social | Juego | Kinect | Musica | Processing | Recuerdo

Daniel Chavarria Iglesias **REFLEXIÓN ARRÍTIMICA** **Con finalidad experimental**

La representación pictórica siempre ha estado presente en la historia del arte pero a mitades del siglo XX, gracias a los avances tecnológicos surgen artistas como John Cage, Luigi Russolo o Erik Satie, que utilizan como base de sus propuestas el sonido, con la intención de poner el arte sonoro al mismo nivel conceptual que el plástico.

Emile Jacques-Dalcroze diseña una metodología de trabajo para músicos basado en la rítmica, que trata de enseñar al artista como investigar en sus propios ritmos. Esas composiciones musicales

caóticas pero que transmiten emociones, ¿no son acaso superiores a otras composiciones con una armonía técnicamente correcta pero sin originalidad?

El objetivo es investigar y experimentar la relación que tienen la expresión corporal y el sonido. La percepción sonora, el lenguaje audiovisual y el gesto son el eje central por el que se ha desarrollado todo el proceso de trabajo.

Hay que experimentar y sentir para saber, por lo que el proyecto, se basa en el uso de metodologías y lenguajes experimentales, a través del cacharreo ya que la parte práctica es clave para el desarrollo de la parte creativa.

A partir de una serie de experimentos que giran alrededor del mismo concepto se analizaran los resultados y los conocimientos adquiridos.

Etiquetas: ableton | Cuerpo | Experimentación | Expresion corporal | Generativo | Gesto | Interacción | max_msp | OSC | Sonido | Tracking | Webcam

Marta Guilemany Cantalejo ARTIGIANATO

Con finalidad social

El mundo de la artesanía está cambiando, lo que conocemos por artesano, ya no es igual, no tiene la misma definición. La sociedad avanza y con ella nuestros oficios. Una mirada al artesano de antes y de ahora, un discurso que entrelaza pasado, presente y futuro, da voz a una profesión, que un poco todos, estamos olvidando. Cómo son los artesanos que empezaron hace treinta años y como son los artesanos de ahora, estos artesanos que han surgido en la era digital y que han aprovechado estos nuevos medios sin dejar de usar sus manos al mismo tiempo. Esa es quizás la única similitud entre los artesanos, el trabajo manual.

De todo esto habla este proyecto documental **Artigianato**, que trata de dar voz a algunas de estas personas que siguen ganándose la vida con la artesanía, personas que hacen de sus talleres un hogar y del trabajo una forma de vida. Poner en valor y visualizar este cambio que acontece hoy en día en nuestra sociedad. No pretende cambiar la manera de pensar de nadie, ni tan solo intenta expresar una opinión clara, solo deja en el tintero con-

ceptos en los cuales deberíamos reflexionar, pensamientos que los propios artesanos exponen ante la cámara.

La artesanía se ha convertido en un medio de vida difícil, no consumimos estos bienes materiales de la misma forma que se han consumido a lo largo de la historia. ¿Nos estamos olvidando de los artesanos por consumir solo productos *online*?

Etiquetas: Aprendizaje | Artesanía | Artesano | Bordado | Cerámica | Documental | Herencia | Joyería | Oficio | Revalorización | Sintetizadores | Taller | Telar

Ariadna Jobani Puiguriguer INMOVE

Con finalidad educativa,
experimental y social

Este proyecto nace de una necesidad personal de expresión y comunicación que encuentro en la disciplina de la danza. Históricamente, los estilos clásicos (ballet, danzas tradicionales, folclóricas) se regían por unas normas de ejecución de figuras y movimientos muy limitados. En el siglo XX con la danza contemporánea, grandes referentes como Pina Bausch e Isaac Suárez, proclaman la importancia de la gestualidad intrínseca y

la propia personalidad del bailarín, la cual también se utiliza como herramienta de autodescubrimiento y autoconocimiento.

Este será el punto de partida de **Inmove**, que se configura como una herramienta *wearable* para bailarines y espectáculos, que sirve para visibilizar la expresividad de los movimientos de los bailarines, con el objetivo de evidenciar y potenciar la esencia de cada intérprete.

Mediante las herramientas del diseño interactivo (placas arduino y potenciómetros), se han generado 4 dispositivos portátiles que traquean el movimiento a tiempo real de los codos y las rodillas. Este movimiento se traduce en datos que pueden ser utilizados como base para la creación de visuales generativos, en este caso con lenguaje *processing*.

El resultado puede utilizarse tanto a modo de herramienta de autoconocimiento y mejora de la práctica, como de acompañamiento visual y/o escenográfico en un espectáculo de danza.

Etiquetas: Arduino | Autoconocimiento | Danza | Escenografía | Expresión personal | Gestualidad | Gráfica generativa | Herramienta | Interacción | Movimiento | Potenciómetros | *Processing* | *Wearable*

Jordi Llonch Bueno ILARGI

Con finalidad experimental

Ilargi es un corto experimental que, mediante una inmersión sensorial, pretende narrar una historia de amor frustrada, potenciando las emociones que lo acompañan y huyendo de la narración lineal clásica.

El punto de partida del proyecto es el cuestionamiento del concepto de belleza, a menudo ligada al concepto de verdad. ¿Es ésta única? ¿La belleza debe estar ligada a un orden matemático? ¿Puede la belleza identificarse con el mundo de los sentidos? Para realizar el proyecto, previamente se ha hecho una investigación de la belleza a lo largo de la historia del arte, entendiendo así cómo ésta ha influido en el cine experimental, principal referente del proyecto.

Etiquetas: Belleza | Cine experimental | Inmersión Sensorial | Narrativa no lineal | Sinestesia

Ariadna Montón Munuera NUEVA ESPERANZA 2133

Con finalidad crítica

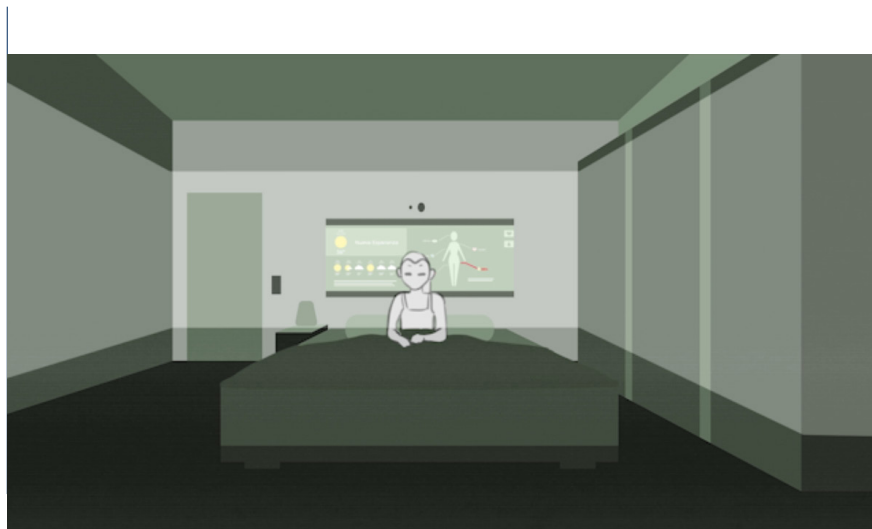
Una distopía es un relato ficticio que plantea una dualidad muy clara: tiene carácter especulativo, ya que se representa siempre en un futuro ficticio y expone posibles evoluciones de la sociedad humana, pero a la vez se trata de una crítica a las inquietudes que tiene el autor en su momento de escribirlo. Precisamente es debido a la crítica, que el autor es capaz de generar un posible escenario: lo expone a modo de advertencia.

Las distopías han existido como método de crítica y denuncia a las inquietudes de artistas y autores a lo largo del último siglo. Su acogida ha ido variando según la época y la

situación política en la que su autor se encontrara, como en el caso de Yevgeni Zamiatin (Rusia, 1884 - Francia, 1937) y su novela *Nosotros* (1924), que pudo publicar en Gran Bretaña después de ser exiliado de Rusia debido al rechazo constante de sus obras, o el de las hermanas Wachowski (Estados Unidos, 1965 y 1967) y la mundialmente conocida trilogía de *The Matrix* (1999) que tuvo un éxito abrumador en taquilla y cuya primera entrega obtuvo 4 premios Óscar.

Por todo ello, el principal objetivo del proyecto es estudiar el impacto de las distopías sobre la sociedad, entender qué es lo que las categoriza como “distopía” y qué significa esto, analizar las principales distopías creadas a lo largo de la historia y valorar la repercusión

51



histórica que tuvieron, comprender las inquietudes de los autores, qué les movieron a narrar y reivindicar mediante el arte (tanto literario como audiovisual y escénico) y estudiar las inquietudes actuales para ser capaz de generar una distopía a partir de las especulaciones y los recursos reunidos a lo largo de la investigación.

Etiquetas: Animación | Diseño crítico | Diseño especulativo | Distopía | Rotoscopia



Ariadna Montón Munuera

Marc Muñoz Mora LÓGICAS ONÍRICAS

Con finalidad experimental

Desde el interés por los mundos oníricos, se investiga la potencialidad del collage y el fotomontaje a lo largo de las vanguardias artísticas, pasando por movimientos como cubismo, dadaísmo y surrealismo, entre otros, así como sus propuestas en el campo audiovisual. Esta investigación tiene como objetivo la búsqueda de estrategias para dar forma a estos mundos interiores, como oportunidades para conocer estas facetas de nuestro inconsciente que, a la vez, define la singularidad de cada uno de nosotros. Mundos oníricos que se conciben como conjuntos autoorganizados, sistemas emergentes, pues, con sus propias leyes de comportamiento. El resultado de esta investigación da forma al diseño de una instalación audiovisual interactiva la cual, a partir de la actividad cerebral del usuario y la lógica emergente, genera un mundo onírico.

Etiquetas: Collage | Cubismo | Deriva | Instalación interactiva | Mundo onírico | Sistema emergente | Surrealismo

Marta Navarro Márquez VACUUS. UN VIAJE A TRAVÉS DE LA DEPRESIÓN Con finalidad social

Vacuus. Del latín: Vacío, desocupado, desierto. Del vacío que experimenta y siente una persona con depresión.

Este proyecto resulta de una investigación centrada en la empatía y en cómo podemos fomentar la misma. El punto de partida para esta pieza es la dificultad que tiene un paciente depresivo para expresar con palabras lo que está viviendo, por lo que a su entorno le resulta muy complicado entender como se siente y ayudarlo.

La idea fue generar una herramienta de fomento de la empatía que busca establecer un diálogo entre estos dos grupos de usuarios. No pretende ser “la solución” al problema de la falta de empatía, sino que abre una ventana que visibiliza la problemática.

El objetivo principal del proyecto es contestar la siguiente pregunta: *¿Es el diseño audiovisual capaz de transmitir las sensaciones de vacío y depresión? Si lo es, ¿sirve esto para que el usuario empatice con este colectivo?* **Vacuus**, es una instalación audiovisual inmersiva que nace como puente de comunicación entre la persona que sufre depresión

y la persona ajena a ésta. La instalación busca generar en la persona que participa sensaciones similares a las que se experimentan cuando se sufre una depresión.

Usando metodologías de *User Centered Design* se encontraron patrones de las sensaciones más habituales en este tipo de patologías que sirvieron para la realización de los visuales proyectados en la instalación y que representan los siguientes conceptos:

Despersonalización, anhedonia, bucle, angustia, voces repetitivas, problemas de concentración, dolores de cabeza, agobio, temblores, malestar, ganas de desaparecer, pensamientos de autolesión, monstruo, querer acabar con la vida, no querer salir al exterior, verlo todo negro, soledad, aislamiento, no avanzar.

El resultado está basado en la experiencia de 182 personas a las que se les realizó encuestas y, a un número más reducido, entrevistas. A demás de la experiencia de estas personas, apporto mi experiencia personal habiendo sufrido depresión. Durante todo el proyecto mantengo una mirada analítica sobre la situación en el desarrollo de la investigación, pero también apporto mi opinión en primera persona y me abro emocionalmente en este proyecto.

Etiquetas: Comunicación | Depresión
| Diseño social | Empatía | Instalación
inmersiva | *User centered design* | Vacío
| Visibilización

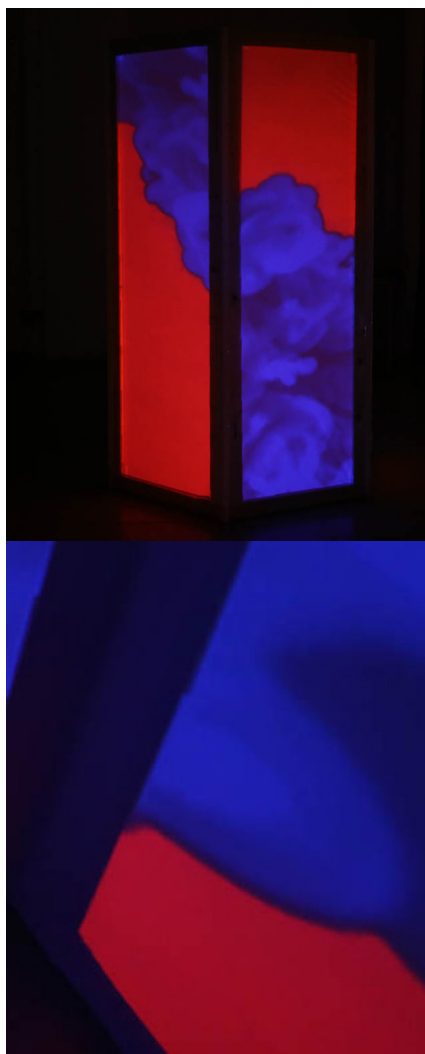
Pau Pino i Ferrer
THODA THODA
Con finalidad crítica,
experimental i social

Con 1339 millones de habitantes, la India se convierte en una superficie humana inalcanzable para el objetivo occidentalizador, influenciado, en demasiadas ocasiones, por las visiones uniformes que tratan de entender un territorio desde la alteridad, relegándolo a una lejanía exótica marcada por la comparación de identidades entre la sociedad blanca i la oriental.

Bullicio, aglomeraciones y cambios vertiginosos son tres conceptos que sustentan esta globalización tan furiosa, creando un nexo con las áreas rurales, generalmente invisibilizadas por la fotografía del cromatismo exótico de los paisajes.

Este proyecto pretende documentar estos cambios, cada vez más notorios en la sociedad india, a partir de compartir la cotidianidad de cuatro personajes de diferentes partes del país.

Etiquetas: Diseño | Comunicación |
India | Documental | Profesiones |
Naturaleza | Ciudad | Velocidad |
Calma | Cotidianidad | Desierto |
Montaña | Selva | Costa | Relaciones |
Vínculos | Colonialismo



Marta Navarro Marquéz

Ignasi Riola Colet SECURITY BOOST

Con finalidad especulativa

El proyecto es un trabajo de investigación desarrollado con el objetivo de diseñar un cuadro de instrumentos digital de un automóvil.

Este proyecto se basa en el *Data Driven Design* (DDD), también conocido como, diseño basado en datos. A través de esta metodología investigamos sobre la interfaz de usuario hacia sus coches. De este modo obtenemos resultados sobre el comportamiento de diferentes conductores y conductoras, para prever cuáles son sus necesidades y carencias al respecto.

Con los resultados obtenidos y con el objetivo de producir una pieza que se adecue a las normativas vigentes en cuanto a seguridad viaria, se ha realizado un diseño de *dashboard* o cuadro de instrumentos, adaptándolo a los encuestados.

La pieza final se ha formalizado en formato video para que el usuario pueda entender su funcionamiento, el concepto y en general el uso de cada parte en específico. Por otro lado a causa de la evolución y “extensión” de este cuadro de instrumentos hemos realizado un prototipo de pantalla integrada en un volante, a través de una aplica-

ción específica para prototipados y *mock-ups* interactivos.

Etiquetas: Abstracto | *Autonomous* | *Car* | Coche | Comunicación | Conducción | Data | *Design* | Diseño especulativo | *Drive* | *Experience* | Interfaz | *Ui* | *User* | *Ux*

Ariadna Tarifa Gómez SI DIGO MAR...

Con finalidad experimental

Si digo mar... es una deriva que toma como punto de partida una serie de inquietudes personales entorno al conocimiento. Estas conducen el proyecto por un camino donde las dudas, mediante la investigación y la experimentación, van encontrando poco a poco palabras, formas o estructuras con las que explicarse. Así como el rizoma, un concepto filosófico desarrollado por Gilles Deleuze y Félix Guattari, un modelo epistemológico en el que la organización de los elementos se aleja de subordinaciones jerárquicas y se forma mediante conexiones múltiples, donde cualquier elemento puede incidir en cualquier otro, creando una red de posibilidades y potencialidades.

El proyecto se desarrolla mediante una metodología en la que el único plan predeterminado es el lenguaje audiovisual, sin premeditar un punto

final. Una forma de hacer moldeable, alterable, susceptible a cambios, donde la incertidumbre es un valor potenciado por el instinto y la intuición, siguiendo la atracción o contraatracción. Reflejándose en una instalación audiovisual multicanal basada en la misma estructura, creando múltiples conexiones entre imágenes. *Etiquetas*: Rizoma | Instalación audiovisual | Conocimiento tácito | Deriva | No linealidad | Multicanal



**Resúmenes de los Trabajos de Fin de
Grado defendidos por los estudiantes de
Grado en Diseño y aprobados durante
el curso académico 2018-19, ordenados
alfabéticamente.**

DISEÑO DE ESPACIOS / INTERIORES

Leire Acebo Azkueta

LÓGICAS DE LO ABSURDO

Con finalidad experimental

Siempre me he preguntado cuál es la diferencia entre el arte y el diseño. Creo que ambos transmiten conocimientos y están en continua producción de nuevas formas de expresarse. Todos tenemos un discurso propio sobre qué es arte y qué es diseño. Cada individuo tiene sus razones a la hora de dar una opinión al respecto. Parto de investigar en qué se diferencian ambos, fijándome en referentes que ya trabajan en este campo y que siempre andan cruzando la delgada línea que hay entre las dos disciplinas.

El trabajo se mueve entre las dos prácticas, teniendo en cuenta el cuerpo humano, llegando a crear una serie de “objetos absurdos” performativos, con forma de “silla”, que no se han creado con la finalidad de crear soluciones, sino que pretenden interpelar al usuario. Buscando la lógica de lo absurdo y de cómo percibimos el mundo mediante los sentidos.

Impone una serie de normas y restricciones a la creatividad, limitando los materiales y el tiempo, con el requisito de que cada nueva “silla” sea única. Se trata de un pro-

ceso creativo basado en un aprendizaje durante el proceso. Que finaliza con objetos creados desde un material (o materiales) y teniendo una “silla” como referencia, para cada uno de los 12 sentidos.

El proyecto se mueve en la relación ambigua entre lo experimental, funcional y artístico y trata de la experimentación del cuerpo con el objeto. En la mayoría de ellos, el material es el que define la forma.

Así pues cada material, junto con uno de los 12 sentidos, responderá de manera diferente dependiendo de la forma que se le quiera dar, imponiendo una serie de dificultades y aportando un modo diferente de ver y de hacer.

Otro de los parámetros para la creación, es que surjan desde la idea o forma de “la silla” (u otros dispositivos para sentarse), aunque no todos puedan dar respuesta directa a la funcionalidad y al uso común que suele tener este objeto tan cotidiano. Considero también importante ver los cambios y errores que han ido surgiendo, como parte del proceso, para ver cómo han terminado evolucionando.

Etiquetas: Experimentación | Proceso | Estética relacional | Conciencia corporal | Objetos | Dispositivos | Percepción sensorial | Vivencia | Materialidad | Efímero-tiempo | Forma y

funcionalidad | *Absurd-design* | Técnica | Interacción | Silla | Asiento

Desirée Cabrero Márquez WILD PLAYGROUND Con finalidad social

Wild Playground está creado con la idea principal de fortalecer el vínculo humano-animal, particularmente niño-perro, ya que cada vez son más hogares los que deciden disfrutar de la compañía de un animal. El intermediario de este vínculo es la naturaleza, para ello se crea un lugar de encuentro donde acudir para relacionarse de manera cercana con ella, ya que cada vez estamos más sumergidos en la vida en la ciudad y nos alejamos de los conocimientos y del respeto por el campo.

El proyecto pretende promover la interacción de los usuarios con lo salvaje, centrándose en un terreno en desuso del ayuntamiento de Sant Pere de Ribes, una población donde se detecta que no hay ningún espacio donde acudir con los perros y dejarlos correr sin ataduras. A partir de la observación, el análisis del terreno y la investigación sobre las necesidades de los animales con diversos objetos sonda se propone un parque

natural con juegos creados a partir de las bases de la permacultura con materiales Km0 donde niños y perros podrán disfrutar de la libertad, mejorando sus sentidos y su espíritu más salvaje. Además se compone de una zona común bajo tierra aprovechando el desnivel del terreno, un espacio donde puertas pivotantes de cristal dejan difuso el límite entre interior y exterior. El espacio se compone de un *café dog*, donde poder sentarte y relajarte, una zona de lavado para los perros, una gran sala para talleres y charlas que se realizarán para el pueblo y por último una sala donde pedir información sobre animales abandonados de las protectoras cercanas que colaboran con el proyecto.

Todo el proyecto surge de la curiosidad por los animales, de ver la cantidad de cosas que pueden transmitirnos, por querer compartir momentos con ellos y por la preocupación por su bienestar.

Etiquetas: Animalismo | Antrozoología | Diseño colaborativo | Diseño social | Juego | Km 0 | Objeto sonda | Paisajismo | Permacultura

Roser Casals Goimbault ECO ESPAI

Con finalidad social

El Campus para la Investigación **Eco-Espacio** es una propuesta de espacio sostenible pensado para acoger a investigadores vinculados a la comunidad universitaria del 22 @ para que puedan desarrollar sus ideas y proyectos de investigación, principalmente relacionados con el medio ambiente, y para que puedan alojarse allí. Este proyecto toma como base un espacio en desuso situado en la calle Ciudad de Granada número 112, en el distrito del 22 @ en Barcelona, y se busca aprovecharlo para dar salida a la necesidad de un espacio complementario de investigación y de residencia a investigadores de esta zona, teniendo en cuenta que este espacio puede ser temporal y se debe poder montar y desmontar fácilmente (módulos) y deber poder trasladarse a otra zona en el caso de que allí donde ahora se monta deje de ser necesario y se pueda reutilizar en otra situación para dar el mismo servicio o uno totalmente diferente, o simplemente, que se pueda reciclar, y todo ello dejando la más mínima huella. Se busca un alto nivel ecológico mediante el uso de materiales sanos y ecológicos,

la durabilidad, la funcionalidad, la alta eficiencia energética, la flexibilidad, la gestión de residuos, el fácil montaje y desmontaje, todo con el menor coste posible y una gran conexión con la naturaleza.

Etiquetas: Espacios | Modular | Sostenibilidad | Temporal

María Coso Burriel Yolanda Molina Ortiz SPECULATE THE FUTURE Con finalidad especulativa

Nos encontramos en el año 2100, tras varias décadas sufriendo los estragos del cambio climático, hemos tenido que cambiar la forma de vivir, tal y como la conocíamos hasta ahora. Las altas temperaturas, las sequías, escasez de recursos naturales, la acumulación de residuos... son algunos de los problemas a los que nos enfrentamos hoy en día, de los cuales no hemos podido frenar su repercusión a tiempo.

Este es el contexto de nuestro proyecto, que surge por el interés de combinar la realidad virtual y la ficción, además de la preocupación de cómo el mundo está cambiando a nivel social, tecnológico, medioambiental... y cómo está afectando a nuestra manera de vivir. Así pues, criticamos estos

cambios y damos a conocer los límites a los que podríamos llegar.

En este trabajo hemos realizado un espacio doméstico especulativo, ambientado en el 2100, a escala 1:1 donde el usuario vive una experiencia de realidad virtual y puede ver como era anteriormente su hogar y sus hábitos de vida en 2019. Este espacio nace de la investigación de los cambios, que creemos, que sucederán en los próximos años. Para llevar a cabo esta experiencia, se usan unas gafas de VR, las HTC Vive, una herramienta que jugará un papel primordial en el futuro como forma de evadirse de la deprimidamente vida cotidiana.

Etiquetas: 3D | Alerta climática | Diseño crítico | Diseño especulativo | Doméstico | Realidad virtual

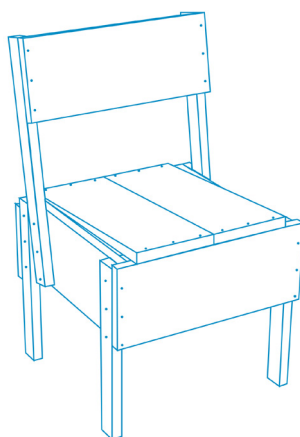
Ana Guerrero Ferro 10 PROCESOS, 9 SILLAS, 1 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Con finalidad experimental

El proyecto tiene dos objetivos, el primero es aprender, profundizar y entender mi práctica como diseñadora. Atender cómo afronto de una manera u otra un proyecto, entender como empiezan y se desarrollan, que caminos recorro,

que herramientas utilizo e indagar patrones o puntos recurrentes. Ser consciente y sobretodo honesta con el proceso que seguiré es una parte muy importante para entender todo esto.

El segundo objetivo tiene que ver con acercarme al debate, sin zanjar, sobre en que consiste una investigación en diseño. En este caso se hace a partir de icono del diseño de producto, la silla *Sedia 1* de Enzo Mari, (1974) y se proponen diferentes aproximaciones metodológicas a este objeto a través del proceso de aprender y profundizar en las formas de investigar que hay dentro del diseño. La silla pasará por 10 procesos distintos que van desde replicar la silla original a diseñar desde el azar, pasando por lo mínimo, la fabricación digital, el juego, la artesanía,





Ana Guerrero Ferro

la comunidad, el objeto sonda, la experimentación material y la economía circular. La intención es generar un diálogo entre objetos y procesos para responder preguntas sobre ellos pero sobretodo para generar nuevas. Utilizar la silla como recurso para formalizar mi investigación.

En el proyecto la silla se presenta como un dispositivo que no totaliza ni cierra procesos, sino que implica aperturas a nuevos caminos.

Etiquetas: Diálogo | Investigación | Materialidad | Método | Práctica | Proceso | Sillas | Taller

Cristina Guillamet Saladrigas LA (RE)HUMANITZACIÓ DE L'ESPAI

Con finalidad experimental

El proyecto se sitúa en una sociedad donde las identidades de las personas están cada vez mas diluidas por tendencias modernas como la velocidad, el cambio, la inmediatez... Todo parece perder su esencia. A raíz de esta perdida de identidad, los espacios se han desentendido de los rastros humanos que los caracterizaban, volviéndose cuerpos libres y independientes. Igual que las personas, estos se conciben ca-

racterísticamente planos, como una hoja en blanco, sin rastros reconocibles. De esta forma, observando un futuro próximo, se especula sobre una posible tipología de espacio.

Imaginamos un espacio que adquiere las cualidades más personales y internas de la persona que entra en contacto, provocándole una experiencia emocional generada en consecuencia por las propias emociones. Se convierte en un retrato que proyecta la condición humana que aún nos define. Por tanto hibridan persona y espacio, funcionando como un solo cuerpo, modelando una nueva manera de ver las relaciones entre ambos, creando un tipo de relación fugaz y impermanente pero potencialmente intensa. Ahora la persona modifica el espacio pero ya no a través de sus acciones sino a través de sus emociones.

La (re) humanización del espacio habla del habitar, de la manera en cómo nos podríamos relacionar en un futuro próximo tanto con las personas, como con los objetos o los espacios. Quiere entender los entornos con unas características diluidas pero que en el momento que se unen el uno sea la extensión del otro.

El proyecto, en forma de instalación lumínica, posiciona al usuario

en una situación de contemplación activa de las mismas emociones.

Se lleva a cabo con el objetivo de experimentar y especular sobre la relación entre espacios y personas, a partir de una metodología intuitiva y empírica impulsada por el deseo de diseñar para y a través de las sensaciones.

Etiquetas: Líquido | Inmediato | Humano | Emoción | Cuerpo | Sensible | Metamorfosis | Híbrido | Conexión | Experiencia

Alba Lucía Hernández Pérez **DES—H—ECHOS**

Con finalidad crítica

Un proyecto formado por tres capas: residuos, barreras arquitectónicas y sinhogarismo.

En el centro de las grandes urbes encontramos diversos espacios modificados por —dispositivos— que son diseñados con el objetivo de expulsar todas aquellas realidades que despiertan miedo por su carácter impredecible. Estos —dispositivos— están situados en lugares como garajes, portales, repisas de tiendas, convirtiendo bancos en asientos individuales, entre otros. Dentro de estas realidades que nos encontramos está la producción masiva de desechos. Y aunque

en Barcelona exista una gestión exhaustiva sobre estos, el problema de sobre—generación sigue latente.

Otra realidad que se ve expulsada de los núcleos urbanos es la pobreza, el sinhogarismo. Estas personas son las que se ven más afectadas por este tipo de arquitecturas y aquellas que más viven la calle, por lo que, poseen una mayor creatividad involuntaria, inconsciente y espontánea.

Con el objetivo de activar una mirada hacia estas problemáticas se proyecta una constelación de piezas, diseñadas a partir del contra—diseño de los espacios detectados. Estas piezas son y serán siempre fabricadas a través del uso de residuos que se encuentren en los diferentes puntos de recogida de la ciudad. El diseño de estas piezas no es complejo. Tampoco está pensado para una larga vida, pues el objetivo más que funcional es crítico.

El proyecto nace con objetivo parasitario, cuantas mas piezas se generen a mas personas se podrá llegar. Por lo que los procesos de fabricación de las piezas, como se ha dicho antes, no son complejos ni requieren de herramientas de difícil acceso. Toda persona que quiera participar no tendrá más que pensar como puede contra—dise-

ñar este espacio con esta materialidad y basarse o bien, en su propio conocimiento, o para enriquecerlo acercarse a alguna persona que se encuentre en situación de calle, hablar con ella y aprender de sus vivencias.

El proyecto, desde las metodologías del diseño social y crítico, invita a la reflexión sobre tres realidades que conviven en las grandes urbes.

Etiquetas: Ciudad | Personas | Residuos | Sinhogarismo | Tecnosfera | Contra-diseño | Prueba y error | Estrategia | Hackeo | Diseño Crítico



Mónica López Cruz HEIMAT

Con finalidad social

La aceleración del ciclo de producción del sistema capitalista ha acelerado también los procesos sociales y ha afectado de manera directa a la vida cotidiana de los individuos incrementando su ritmo de vida. El régimen de la aceleración transforma la relación de las personas con el mundo, con la sociedad, con el espacio, con el tiempo y con la naturaleza, lo cual determina su “estar en el mundo”.

Mientras el tiempo parece ir cada vez más rápido, el espacio parece contraerse, por una parte por los (cada vez más) bajos costes monetarios y temporales a la hora de cruzar el espacio. Por ello, este pierde su significado para una gran parte de acciones e interacciones sociales. La proximidad espacial ya no es un requisito para mantener relaciones sociales. La cercanía o la distancia social y emocional no tienen relación con la distancia espacial. Por otra parte, el mundo social ya no es estable a lo largo de la vida de un individuo, sino que cambia continuamente de vivienda, de trabajo, de compañía y de entorno. Por último, la concepción del tiempo de la cultura capitalista

se basa en la cantidad de acciones sociales que se realizan en un menor tiempo posible, una agenda vacía o el tiempo de espera es sinónimo de fracaso.

Etiquetas: Aceleración | Especulación | Parásito | Tiempo

Nerea Mohedano Leal 1.276 METROS

Con finalidad social

Históricamente el ayuntamiento de Castelldefels ha tenido una política urbanística expansiva que ha comportado la ocupación del 95% del suelo urbanizable. La ciudad, gobernada por diferentes partidos políticos, ha participado en diferentes olas urbanizadoras y especuladoras y como consecuencia ha agotado todo el suelo municipal. (Defenseem el Castell, 2019)

En Castelldefels, la zona de la pinada del Turó del Castello es una de las zonas verdes naturales, que nos quedaba, más valorada porque además de conectar el Parque natural del Garraf, se encuentra ubicada junto al castillo de Castelldefels, edificio y emblema histórico, simbólico y paisajístico que da nombre al municipio. Esta zona se ha visto amenazada también por la especulación inmobiliaria ya en proceso,

de la construcción de 6 bloques con 40 pisos cada uno y diferentes zonas de aparcamiento que la están haciendo desaparecer.

El proyecto **1.276 metros** reacciona contra la feroz especulación urbanística que está arrasando los pulmones verdes de nuestras ciudades y se pone en manos de los vecinos de Castelldefels que organizados bajo la plataforma *Defensem el Castell* quieren poner fin a la situación que están viviendo y reconvertir la zona de la pineda en el patrimonio natural que ha sido siempre para la ciudad de Castelldefels.

Es por eso que en **1.276 metros** se muestra como el 12 de marzo de 2019, los vecinos organizados, tras meses de lucha constante en las calles y los juzgados, consiguen detener las obras y trabajan juntos para reactivar el espacio manteniendo las cicatrices, marcas y huellas que han dejado las obras en el tejido de la pineda, reforestan el lugar y con los materiales sobrantes de las obras crean una serie de mobiliario urbano para poder utilizarlos en la pineda del Turó y recuperan así de nuevo el paisaje cotidiano que les pretendían sustraer.

Etiquetas: Aceleración | Especulación | Parásito | Tiempo



María Moreno Rodríguez

24 H, HABITAR SIN ESTAR

Con finalidad experimental

El habitar es una parte esencial del ser humano, forma parte de nuestra existencia y manera de entender el mundo. Existen muchas maneras de entender el habitar, se puede habitar físicamente pero también mentalmente. Cuando leemos o vemos una película nos adentramos en espacios mentales apoyados con nuestra imaginación. Podemos caminar en ellos, tocarlos, habitarlos.

La relación de las personas con los espacios ha ido mutando a lo largo de la historia. Las nuevas tecnologías nos permiten relacionarnos de muchas formas distintas y «habitar» en lugares dónde no nos encontramos físicamente.

Las redes sociales, y en especial el sistema de videollamadas en dispositivos móviles y ordenadores, nos abren las puertas a los hogares y espacios de otras personas con suma facilidad y en cualquier momento. Se crean espacios mentales compartidos inmediatos y son aceptados al instante.

Nos convertimos en una especie de «fantasma» que merodea e invade el hogar y espacios privados del habitante y ser conocedor y partícipe de sus rituales y estilo de vida.

Hoy en día muchas parejas por trabajo u otros motivos mantienen relaciones a distancia. Necesitan de las tecnologías para poder compartir momentos en tiempo real. ¿Sus hogares sufren alguna modificación directamente relacionada con su relación? ¿Se puede habitar el hogar de la otra persona?

El proyecto **24h, habitar sin estar** es un trabajo de experimentación y especulación sobre cómo mediante videollamadas podemos habitar el espacio íntimo de otra persona, su hogar, sin estar físicamente en él. Modificar la atmósfera del espacio y dejar nuestra huella jugando con la ausencia y presencia que nos ofrece la tecnología.

Etiquetas: Habitar | Dejar huella |
Rituales | Videollamada | Ausencia |
Presencia | Atmósfera

Andrea Olivé Morlà

MAMOTETRIS

Con finalidad social

Hace más de 10 años, en la entrada del pueblo de Sant Lluís, Menorca, se abandonó el proyecto “Centre Comercial Sa Tanca”, debido a la falta de interés por parte de grandes empresas de establecer franquicias en el lugar. Este fue uno de los motivos por el que los promotores

desistieron del proyecto y la banca se quedó con el edificio. Desde entonces el “mamotreto” como lo apoda la gente del pueblo, da la bienvenida a toda persona que visita el municipio. Se trata de un edificio de más de 5000 m², repartidos entre sus cinco plantas, el más grande del pueblo y el único que no respeta su estética. Está construido en su mayoría con técnicas en seco, es decir desmontables. Desde su abandono el edificio ha sido colonizado por los jóvenes del pueblo, los cuales no disponen de lugares pensados para ellos. Por este motivo, han creado sus propios rincones en el interior, utilizando materiales que encontraron en el edificio.

Mi proyecto recoge la filosofía del *Cradle to Cradle*, para realizar un proceso de deconstrucción del gigante, y su posterior reciclaje y reutilización.

Realizo un catálogo de posibles dispositivos y estructuras, creados mediante los materiales provenientes del desmontaje, con el objetivo de re—aprovecharlos.

Éste catálogo pretende ser una de las bases para el rediseño del edificio. Otra condición, es que todo el material sobrante pueda ser recogido por la gente del pueblo, junto al catálogo de ideas para la creación de nuevos dispositivos.

La propuesta tiene como fin la reapropiación del espacio, con la intención de proponer algunas posibilidades para el re—uso de dichos materiales y no quiere suponer un diseño definitivo, ya que existen cientos de posibilidades de diseño con estas piezas. A partir de los materiales existentes realizo estructuras, paredes, revestimientos e incluso mobiliario. En mi propuesta incorporo un posible programa de usos, realizado por la coordinadora del área de Juventud del Ayuntamiento de Sant Lluís, la cual demanda el déficit de espacios sobretodo para los jóvenes, entre otros colectivos.

Para facilitar la creación de los dispositivos por parte de los ciudadanos he creado un juego de construcción con el que puedes hacer un pre—diseño sin tener que mover las pesadas piezas.

Se trata, en definitiva, de un proyecto de diseño social que quiere unir a una comunidad en frente a un monstruo que ha destruido la imagen emblemática del pueblo y les ha arrebatado la coherencia estética.

Etiquetas: Comunidad | *Cradle to Cradle* | Deconstrucción | Diseño social | Reapropiación | Reutilización

Clàudia Romero Camín ALEGORÍA

Con finalidad experimental

Alegoría surge de la necesidad de explorar aquello que nos vincula con el entorno y promueve el bienestar de cada persona. Partiendo de lo esencial, la vinculación más inmediata se fomenta sobre el amar, una capacidad creativa interpersonal, y el habitar, la acción que nos sitúa en el lugar que sirve como contexto. Se trata de indagar sobre cómo influye un concepto sobre el otro, partiendo de la observación, el cuestionamiento y la intervención del mundo exterior y cotidiano. El objetivo principal es entender que el presente se estructura sobre la base de los significados y los valores que se reflejan en él gracias a un individuo o colectivo, por lo que no solo existimos en una realidad espacial y material sino que habitamos realidades culturales, mentales y temporales, distintas y cambiantes. Se ha trabajado desde la metáfora, traduciendo palabras a notas musicales, diseñando un dispositivo nómada y, en cierta manera, también neutro, que se sitúa en tres localzaciones diferentes y nos permite preguntarnos acerca de las normas y restricciones que se establecen en el espacio público

de la sociedad actual. Consiste en experimentar con narrativas, en alejarse de lo racional y trabajar desde la poética personal para encontrar un lugar desde donde poder comunicar y establecer un diálogo sin intención de imponer, solo mostrando un proceso introspectivo que ofrezca los medios necesarios para que el usuario interactúe y genere su propio relato en función de lo que ve y siente. De este modo, la intención no será extraer conclusiones científicas, sino que el propósito es, en realidad, el de humanizar, proponiendo una actividad que nos ofrezca la oportunidad de volver a algo tan ancestral como el trabajo con la arcilla. Finalmente, el uso de las herramientas del diseño para crear una actividad introspectiva dará resultado a un proyecto muy personal, además de una posible reacción a cosas que ni siquiera nos planteamos.

Etiquetas: Alegoría | Amar | Arquitectura | Espacios | Habitar | Interiores | Metáfora | Modernidad | Poética | Relato

Carla Romeu Baltierrez
CONTRA EL TEMPS
Con finalidad crítica

Obsolescencia programada | Tiempo

Un proyecto para hacernos reflexionar sobre cómo nos afecta el tiempo hoy en día.

Se centra en la influencia negativa del uso del tiempo en el ámbito económico y social, y posee en entredicho la eficiencia de esta era marcada por la velocidad y la aceleración constante.

Por una parte, explico como la economía y el consumismo, hace aumentar el sistema productivo a un ritmo inhumano, y en consecuencia la necesidad de consumir desmesuradamente.

Y por otro lado, como la exigencia para ejecutar cada vez más acciones en un lapsus temporal menor, genera un malestar general donde nos sentimos cada vez más cansados y saturados.

A partir de aquí extraigo dos ideas principales; el consumo y el agotamiento, y lo traduzco con los conceptos de obsolescencia programada y desgaste. De este modo, hago una propuesta de diseño crítico, que nos lleve a cuestionar y reflexionar sobre esta era marcada por la velocidad.

Etiquetas: Capitalismo | Consumismo | Desgaste | Diseño crítico | Efímero |



Judith Saladié González MEETFEST

Con finalidad social

La transformación temporal de un tramo del río Besòs en un festival de arte, música y luz que nace de la necesidad de conectar un nuevo barrio con los que forman el resto del municipio.

El festival se ubica en la orilla del río del nuevo barrio de l'Eixample Blau, entre el puente de La Catalana y el de Cristobal de Moura. El nuevo barrio, delimita con el Besòs y La Mina, y se separa de Sant Adrià por el río Besòs. La zona consta de únicamente cuatro puntos de conexión entre los cuatro barrios. Estos nexos son necesarios y utilizados por cientos de vecinos que circulan de un barrio a otro a diario para disponerse a realizar sus actividades rutinarias; ir a clase, comprar fruta, salir a correr, visitar un familiar...

La situación social de los cuatro barrios y de los puentes es complicada. Rige el miedo, el vandalismo y la inseguridad.

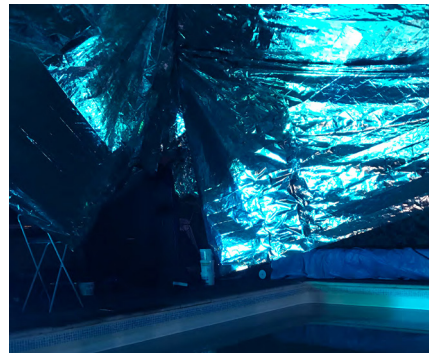
Sin embargo, estos espacios son una conexión importante en un paisaje urbano que está acotado por la Ronda Litoral y el río Besòs.

La propuesta trata de activar el tramo izquierdo del río Besòs que

baña l'Eixample Blau a través de la música, el arte, talleres y actuaciones en directo con tal de recuperar la ilusión y hacer desaparecer el miedo. Durante dos días y dos noches el río y sus vecinos vibran al ritmo de la música, se relacionan, comen y bailan en los conciertos de los artistas invitados y en una larga lista de actividades disponibles para todos los gustos y edades.

El **MeetFest** sigue las estrategias sociales que se llevaron a cabo en Studio 54 (Nueva York, 1977) así como el fenómeno artístico y cultural de la Cultura de Clubs de los años 60's, 70's y 80's. Con el festival se busca convertir la orilla del río en un espacio de disfrute artístico, baile, música y relaciones sociales para así activar un proceso de cambio.

Etiquetas: Barrio | Cultura club | Diseño social | Festival | Río | Studio 54





Judith Saladié González

Eduard Vizcarro Carmona CARE OF MYCELIUM

Con finalidad crítica
y experimental

Un proyecto que surge a partir del micelio como material de los nuevos paradigmas del diseño actual. Materia viva que obliga a que se establezca un vínculo de cuidado para poder generar otro tipo de materia.

Con este material veo una oportunidad de diseño en el momento en el que este, colonizando ciertos

residuos puede convertirse en objeto de diseño, por lo que este proyecto genera objetos de diseño cotidianos, domésticos a partir de residuos cotidianos y domésticos, convirtiendolos en objetos epistemológicos. En concreto, una lámpara, un macetero y una mesita.

Además de lanzar esta idea de diseño, la cual entiendo como una posibilidad totalmente abierta, genero una plataforma digital a partir de la cual viendo el proceso que se sigue para llegar a cada objeto, los usuarios pueden generarse el suyo propio y trabajar desde el papel del diseñador.

Etiquetas: Alerta climática | Biomaterial | Colonizar | Cuidado | Diseño artesano | Diseño crítico | Manipulación | Material vivo | Materialidad | Materialismo | Neomaterialismo | Objetos en desuso | Rediseño | Residuos | Residuos Plásticos | Temporalidad

**Resúmenes de los Trabajos de Fin de
Grado defendidos por los estudiantes de
Grado en Diseño y aprobados durante
el curso académico 2018-19, ordenados
alfabéticamente.**

DISEÑO GRÁFICO

Beatriz Astorga Foronda RECEIPT

Con finalidad experimental

Toda persona en algún momento ha guardado un objeto que le ha hecho recordar un qué, un quién, un dónde, un cómo o un porqué.

La atribución de valor sentimental a objetos es una facultad que se percibe en los seres humanos desde hace siglos. «*Somos esclavos de los objetos que nos rodean, y parecemos grandes o pequeños, según que éstos nos limiten o nos dejen espacio para desenvolvernos libremente.*» (Goethe, Conversaciones con Eckermann, 1 de octubre de 1828).

Mediante una investigación auto—etnográfica, el proyecto **Receipt** pretende abordar una inquietud personal: el apego emocional a los tickets de la compra. Por medio de una investigación teórica, también pretende encontrar una explicación para ese apego y analizar las consecuencias del mismo.

Por último, la finalidad del proyecto es hacer entender ciertas motivaciones personales en cuanto al valor emocional de los objetos mediante piezas gráficas.

Etiquetas: Valor | Colección | Personal | Emocional | Ticket | Diseño | Obsesión | Recuerdo | Acumulación | Enaltecimiento

Pia Bernales Mariapia I UNDERSTAND HOW YOU FEEL

Con finalidad social

I understand how you feel surge gracias a la búsqueda de empatía, comprensión y unión entre mujeres. Queriendo visibilizar el mundo de la sexualidad de la mujer. Utilizamos la realización de entrevistas como base para la investigación, conceptualización y formalización. Conoceremos la identidad de diversas mujeres y nos alejaremos de lo físico, obviando razas, aparatos sexo—reproductivos y edades. Éste proyecto se centra en cómo se ven estas mujeres y de cómo se desarrollan sexualmente. Utilizando la información obtenida en las entrevistas, se crean una constelación de piezas creadas para compartir, que viven alrededor de una instalación interactiva, creada para albergar la esencia de estas.

Etiquetas: Elección | Empatía | Entrevista | Escuchar | Feminismo | Género | Igualdad | Instalación | Interactivo | Libertad | Mujer | Relato | Sexualidad | Visibilización

Anna Castellà Nogales
LOS LÍMITES DEL CÓDIGO
Con finalidad experimental

Vivimos en un mundo hipervisual. Nuestra manera de relacionarnos y comunicarnos y la necesidad de acceder a la información de manera rápida y clara han exigido nuevas formas de consumo. Estamos asistiendo a un momento de transformación en que el lenguaje escrito está siendo desplazado por la imagen. Las palabras pasan a resumir una idea, un pensamiento o una emoción a través de un gif, un icono o un emoji. Esto nos lleva a pensar, ¿dónde queda el valor de la palabra? Para ello es de vital importancia entender este cambio observando a numerosos artistas a lo largo de la historia que, huyendo de las normas, sacaron las letras de sus estructuras estándar, creando nuevos elementos visuales a partir de la tipografía. Con ello, se pretendía buscar nuevos lenguajes, nuevas representaciones y nuevas maneras de ver y entender el mundo.

A lo largo de la historia, el arte ha trabajado de cerca con el lenguaje, fijando su interés en sus reglas, estructuras y jerarquías. El futurismo lo despoja de su calidad textual para transformarlo en imagen, el dadaísmo y el estructuralismo lo decons-

truyen y lo tornan casi ininteligible, transformando así los códigos que sustentan la base del lenguaje. Pero...¿Cuáles son los límites? ¿Qué pasa si descontextualizamos el lenguaje escrito y lo sacamos de su función habitual de ser leído? ¿Cuáles son los límites de la legibilidad, la comprensión, la interpretación? Si invertimos nuestra perspectiva y cambiamos nuestro paradigma, nuestra manera de leer, de mirar, de comprender, quizá podamos llegar a admirar como la palabra se torna en objeto desplazándose así al límite de lo legible, visible, comprensible...

El presente trabajo quiere ser un espacio de reflexión, de introspección, de exploración y de aprendizaje. Mediante la experimentación y el juego con el lenguaje escrito en todas sus dimensiones (deformación, distorsión, ampliación, condensación, jerarquización, etc.) se pretende llegar a explorar los límites entre la palabra.

Etiquetas: Código | Lenguaje escrito | Palabra | Imagen | Ininteligible | Imaginarios | Deconstrucción | Significado

Carla Cepeda Ramírez ACARICIANDO EL ECLIPSE. LA FORMA MÁS HUMANA DE ACARICIAR A DISTANCIA

Con finalidad comercial

Todo el mundo se comunica de alguna manera u otra, es una relación humana en la que se implica más de una persona. Los tipos de palabras, los gestos, el tocar, y el tono son muchos de los elementos que caracterizan a las personas a la hora de comunicarse con otras en diferentes situaciones. Cuando se altera un factor como es la distancia, muchos de los mensajes cambian totalmente al no percibir a la persona en su estado físico. Qué tipo de mensajes recibiríamos y enviaríamos si no fueran palabras? Bajo esta pregunta se quiere investigar otro tipo de comunicación entre personas. Según el antropólogo Albert Mehrabian las palabras solo representan el 7% del mensaje que reciben las personas cuando mantienen una conversación, toda la información adicional viene del cuerpo. Como una caricia, un golpecito, un chasquido de dedos, el roce de la piel, un apretón de manos, ... pueden ser más importantes que las palabras.

Mostramos nuestra personalidad con los gestos que inconscientemente realizamos frente a las personas, haciendo que muchas de ellas nos recuerden por pequeños detalles. La distancia genera desconexiones de esos pequeños momentos íntimos como tocar a otra persona la mano, creando mensajes reproducibles y sin sentimiento que no generan ningún tipo de conexión personal con el usuario.

Los usuarios en este proyecto se sentirán participes desde el primer momento que escojan el producto, ya que su mano será la que se realizará en molde. Una vez creada la mano, está dispondrá de un sistema que mediante la presión ejercida a una de las manos se activara una luz y temperatura en la zona donde el usuario a presionado con tal de que la otra persona pueda ver y responder con la misma técnica y facilidad.

Hablando el lenguaje universal que todo el mundo entiende, el gestual.

Etiquetas: Acariciando a distancia | Comunicación a distancia | Gestos | Intimidad | Lenguaje no verbal | Memoria emocional | Recuerdos de los seres queridos | Sensibilidad emocional

Alex Coll Moncunill CATHODE. UN VIDEOJUEGO ANALÓGICO

Con finalidad experimental

Un proyecto que nace de la afición del autor por el sector de los videojuegos y la preocupación de su papel en la sociedad actual. El proyecto pretende reconsiderar la visión de los videojuegos mostrando su valor a través del diseño de una publicación analógica que explora y cuestiona sus límites narrativos y formales, poniendo especial énfasis en la reivindicación de este como formato cultural de la sociedad actual y herramienta de comunicación y lúdica.

A partir de la utilización de una narrativa hipertextual e interacciones analógicas se hibridan los lenguajes del sector literario y el videojuego, dando lugar a un nuevo concepto de publicación interactiva donde se mezclan sus características esenciales como la narrativa, la ficción, la interacción, el aprendizaje y el entretenimiento, explorando así los límites de cada uno. Esta pieza editorial también investiga y explota el potencial lúdico y comunicativo del formato videojuego, mostrando sus capacidades narrativas, artísticas y visuales. La

metodología utilizada en proceso de creación de la publicación analógica se basa en el propio de un videojuego traducido a un formato físico, manteniendo así la coherencia entre el resultado y concepto.

El objetivo del proyecto es buscar una experiencia donde el usuario interactúe y se relacione con el producto del mismo modo que lo haría con un videojuego de rol, pero en otro contexto y formato. De ese modo se exploran nuevos escenarios donde la lógica y la esencia del videojuego pueden estar presentes, dando lugar a nuevas metodologías, procesos y formalizaciones resultados de esa hibridación.

Etiquetas: Aventura | Diseño gráfico | Ficción | Hibridación | Hiperficción explorativa | Hipertexto | Interacción | Librojuego | Narración | Videojuego | Videojuego analógico

Ariadna del Hoyo Eixarch EXAGERADA

Con finalidad crítica y social

“¿Somos las mujeres exageradas?” se plantea cómo pregunta inicial de la cual surge el proyecto, ya que es lo que muchas veces escuchamos cuando nos quejamos o denunciamos actos machistas.

Este proyecto tiene como obje-

tivo visibilizar y protestar sobre el miedo y la inseguridad de la mujer frente a la violencia de género, en concreto, en a calle y el espacio público.

Esto se desarrolla a través de un análisis de datos i la visualización de estos. Los datos se obtienen a partir de fuentes oficiales y a partir de encuestas, para tener tanto datos oficiales como de círculos próximos, y mostrar así una visión objetiva y crítica de la problemática.

La metodología del proyecto cae, entonces, en la categoría de diseño social: se busca una transformación social, la divulgación de una idea y conocimientos, se utiliza el diseño como medio de investigación y, los conocimientos se obtienen a partir de la participación y van destinados a las ciencias sociales e investigación.

Con la representación de estos datos se propone una reflexión sobre la violencia de género en la calle y la relación de la gente con esta.

Etiquetas: Comunicación | Diseño editorial | Diseño grafico | Diseño social Feminismo | Infografía | Publicación

Laura Delgado Dicenta VEO—VEO

Con finalidad experimental

Existe un malestar en ver y ser visto en el mundo analógico—digital. Vivimos en una sobreexposición visual que nos afecta a todos. ¿Ha quedado nuestra libre elección en segundo plano?

Veo—veo es un proyecto de diseño evasivo que pretende abrir nuevos diálogos a través de la técnica del camuflaje. La propuesta crea un conjunto de herramientas que alteran el mundo digital e investiga con materiales, espacios y procesos para llegar a un mismo fin; no llegar a ser vistos

Uno de los principales objetivos es comprobar como esta técnica ha sido y va a ser un método de subsistencia a las nuevas temporalidades turbulentas. Por ello mi proyecto explora los límites del mundo hipervisual con una metodología que se basa en experimentos para, mediante la ironía y el juego, abrir otros debates entorno nuestra proyección visual.

Etiquetas: Camuflaje | Diseño Evasivo | Experimentación | Hipervisual | Juego | Metodología

Jonatahan Espino Zarzuela UNITY

Con finalidad experimental

Una propuesta para los diseñadores, una evolución de los procesos creativos impuestos por el sistema de nuestro mundo del diseño, una necesidad de autoreflexión propia de nuestra forma de trabajar y definirnos como diseñadores. Si entendemos nuestros problemas podemos llegar a crear herramientas propias para resolverlos.

Para acotar un poco el marco donde se trabaja sería alrededor de un estudiante de diseño gráfico el cual se encuentra con un bloqueo mental a la hora de realizar los proyectos, y que se pretende dar una solución a este problema creando herramientas personales.

Se busca el crear por crear, sin una necesidad de juzgar lo que se ha diseñado, pasarlo bien y entretenernos mientras creamos, también el producir nuestras propias herramientas, aquellas que nos sirven para pasar a través de distintos procesos hasta llegar a la pieza final, dejando de lado distintas técnicas que ha podido crear una persona ajena y que no nos acaban funcionando del todo, evolucionar esas ideas para hacerlas nuestras y producir mejor.

Es un proyecto autoreflexivo, en el que el individuo de estudio es el mismo que crea la solución a sus problemas.

Habitar un espacio personal de concentración, y si no existe crearlo nosotros mismos, introduciendo distintos estímulos que nos ayuden a trabajar de una forma más harmónica y eficiente, invitando a crear lugares nuevos y repensar las formas de trabajo establecidas por la sociedad.

Como conclusión, se invita a toda persona en una situación similar a seguir este proceso de trabajo ya que genera una serie de soluciones a nivel práctico para cualquier tipo de problema que se tenga.

Etiquetas: Bloqueo mental | Creatividad | Espacio personal | Herramientas personales | Técnicas

Josep Espriu i Hernández LA CONSCIÈNCIA DEL MOVIMENT

Con finalidad conceptual

La danza es una forma de expresión que hace uso del movimiento del cuerpo, con música o sin ella, para comunicar. Es un arte que es difícil de extrapolar y representar mediante un lenguaje de escritura, como lo es la partitura a la música.

Sin embargo, Rudolf von Laban, fue el primero en dotar de un sistema completo a la danza, planteando los movimientos de las diferentes partes del cuerpo a través de diferentes símbolos y esquemas, que pueden ser interpretados por otra persona gracias a este conjunto de simbologías, llamado Labanotación o cinetografía Laban.

El proyecto propone dar un paso más y buscar ámbitos dónde el movimiento no es coreografiado ni premeditado, aportando otra visión sobre este movimiento, consiguiendo así hacer valer el movimiento del cuerpo y su riqueza en la expresividad de cada paso, como si se tratase de una pieza de danza. ¿Cómo escribimos abrazar a una persona, pedalear en bicicleta o tomar un café?

La metodología se basa en el análisis y posterior interpretación de este extenso sistema y como este puede extrapolarse y dar sitio a otros aspectos más allá de la danza, siguiendo la lógica y fiabilidad del sistema ya creado. A raíz de esto surgen preguntas y dudas entorno a qué es el movimiento y como puede quedar plasmado para ser reinterpretado. Reflexionamos también hasta que punto estas acciones podrían llegar a ser coreografiadas o ya prestablecidas.

Etiquetas: Audiovisual | Baile | Cartelería | Cuerpo | Danza | Infografía | Labanotación | Movimiento | Música | Notación | Partitura | Sistema

Noelia Fandos Martín NATTURN

Con finalidad social

Natturn nace en L'Hospitalet de Llobregat, donde urge un modelo fúnebre adaptado al ciudadano, como nuevo modelo de ceremonia, generando formas alternativas de afrontar la muerte, el dolor y el duelo.

Se ha trabajado desde el diseño para construir un discurso coherente que deja evidencia de la presencia de los signos impuestos en la muerte incluso en el modelo laico.

Este proyecto se centra en los tres ciclos básicos del ser humano: la vida, la muerte y el recuerdo. Navegando entre el mundo *online* y *offline* para generar una experiencia de usuario personalizada y única. A través de una constelación de objetos, nuevos formatos e investigación en materiales se consigue dar cobijo a los ciudadanos ayudándolos a diseñar su propio funeral.

En **Natturn** hay cabida para diferentes creencias religiosas y culturales, salas adaptadas y; un

cementerio natural donde el cuerpo y la tierra se unen para dar vida a un árbol, un formato de urna que se implementa en la vida diaria del usuario con una funcionalidad o un formato efímero para la superación del duelo.

Etiquetas: Comunicación | Comunidad | Creencia | Diseño funeral | Diseño social | Entierro | Espacio | Funeral | Hospitalet de Llobregat | Incineración | Islam | Muerte | Natural | Personalizado | Recuerdo | Sikh

Alba Fernández González COETERES

Con finalidad social

El Delta del Ebro, conocido por ser una de las zonas más húmedas de España gracias a los cultivos de arroz los cuales varían de color en cada estación. Es un parque natural con una gran biodiversidad y una amplia fauna terrestre y marina que convive con el urbanismo y el ser humano. De meteorología cambiante y territorio dónde los campesinos viven con la vista en el cielo en la temporada previa a la siega de arroz. ¿Es posible cambiar la meteorología para que el granizo no dañe el arroz?

Todo ello dentro de un proyecto editorial pretende explicar todas

estas singularidades a través de las coheteras. Edificaciones construidas con el fin de luchar contra el granizo cuando el arroz está a punto de ser cosechado. El objetivo de este proyecto es entender el territorio, entender de qué está formado y porque. Se pretende que el espectador absorba unos conocimientos sobre el territorio que no tenía previamente, o quizás sí pero no les había visualizado a través de estas singulares construcciones del 1952 hasta 1973. Te hace lleva a reflexionar en si el ser humano es capaz de cambiar la meteorología de acuerdo con sus necesidades. Visualmente se muestran cada una de las coheteras con información sobre ellas como su finalidad, las normativas, los usos, el oficio, los cohetes, las precipitaciones, etc.

La finalidad es la de transmitir información relevante sobre las coheteras y como éstas son capaces de cambiar las precipitaciones según las necesidades del ser humano. Este proyecto comienza desde la ignorancia absoluta sobre las coheteras y poco a poco se va extrayendo toda la información que las rodea y lo que hace que este proyecto tenga un cuerpo y una vida propia.

Etiquetas: Arquitectura | Granizo | Cohete | Coeteres | Cultivo de arroz | Delta de l'Ebre | Edificaciones | Edito-

rial | Fotografía | Mapa | Meteorología
| Precipitaciones | Publicación

Albert Gené Salgado

DEMAGOGIATV

Con finalidad crítica

El humor es una forma de comunicar, una herramienta para transmitir ideas que de otra forma podrían ser complejas, poco atractivas o difíciles de digerir. Según Natividad Abril Vargas, el humor ha sido considerado un instrumento idóneo para interpretar y valorar las actuaciones políticas, los comportamientos sociales y las prácticas culturales de una comunidad.

Teniendo ya el contenido y su función, solo cabe recordar una de las muchas formas que pueden usarse como contenedor, proyector o propulsor del humor crítico: las publicaciones de sátira política, cuyo contenido suelen ser viñetas, ilustraciones y cómics (cuya función, apunta Olga Dragnic, puede ser como género de opinión, denuncia y crítica social y política). Tras ello el paso siguiente podría ser trasladar esta disciplina gráfica a un formato más actualizado y dinámico: la animación.

Etiquetas: Política | Humor | Sátira | Animación | Diseño gráfico.

Pau Gómez Miquel

REMIND

Con finalidad social

El proyecto reflexiona sobre el sentido y la autenticidad que tiene hoy el consumo del souvenir en el turismo de masas de Barcelona, cuestionando si realmente este objeto cumple con su función; representar, iconizar, recordar, verificar... ese viaje, ese lugar, esa experiencia. Se explora con una mirada crítica los cambios socioculturales transcurridos en el pasado que han provocado una evolución en la práctica del turismo y la comercialización de sus productos —tangibles o no— en la sociedad actual. Esta propuesta presenta un *kit* para el *Post-turista* con una serie de piezas que tienen intención de facilitar la elaboración de un souvenir propio y promover otro modo de hacer turismo por la ciudad de Barcelona, donde no sea el usuario ni el panfleto turístico quien escoja el tour, sino el azar. *Etiquetas:* Azar | Barcelona | Diseño social | *Do it yourself* | *Kit* | Madera | *Packaging* | *Post-turista* | Recuerdo | Remind | Sociedad | Souvenir | Subjetividad | Turismo de masas

**Alejandro Huichalao
Magaña
MASSIVE AMOUNTS OF
TRASH ARE ATTRACTING
RATS — AND RUINING
THIS NEIGHBORHOOD**
Con finalidad experimental

Vivimos en un contexto en el que Internet interviene en gran parte de nuestro día a día. Nos mantenemos siempre conectados, el tiempo pasa más rápido que antes y si tenemos alguna duda podemos resolverla en segundos. La pantalla se nos integra desde niños, el lenguaje se aprende de forma métrica, la comunicación se enfría y el ser humano sufre cambios.

Todos estos cambios son el efecto de un ecosistema simbólico—digital, que se ha convertido en un espacio cohabitado por el ser humano. Un espacio de una gran dimensión que está en constante movimiento y que se retroalimenta de usuario. ¿Es positiva la relación que mantenemos con el ecosistema digital? ¿Deberíamos visualizar su contenido para poder entenderlo?

Massive amount of trash are attracting rats es un proyecto que visualiza la polución digital y sus efectos en el individuo/colectivo.
Etiquetas: Polución digital | Pos-humanismo | Ecosistema digital |

Lenguaje | Infosfera | Interpretación
artística | Mundo digital

**Oscar Ledesma Fernández
TE FALLÉ · LA DEFORMIDAD
DE LO COTIDIANO**
Con finalidad experimental

Estamos rodeados de diseño que se va retroalimentando de forma autónoma. Todo diseño acaba siendo copiado, imitado o rediseñado en un nuevo contexto a fin de generar una nueva realidad o imagen.

Esta reutilización masiva acaba degenerando y construyendo un nuevo imaginario, degeneraciones creadas por técnicas precarias, simple desconocimiento e incluso error. Todo esto genera una vertiente que recopila aquellos diseños marginales que terminan siendo mayoritarios. Esto supone una realidad incluso deformada, situaciones surrealistas o fuera de contexto, situaciones que difieren de lo real asomándose al esperpento.

El propósito de este proyecto es generar mi esperpento propio, trasladar estos disparates que percibo representándolos visiblemente. Adoptar las metodologías y sin sentidos de estas deformidades de lo cotidiano para generar su propia caricatura.

Esto abre pie a la generación de escenarios absurdos, sin sentido, hipnóticos o chocantes. Pero que sirven para visibilizar la deformación que encuentro en lo cotidiano.

Etiquetas: Absurdo | Apropiacionismo | Copia | Descontextualización | Reinterpretación

Clara López Ventura RETÍCULA DE LO COTIDIANO

Con finalidad experimental

El diseño gráfico está compuesto por diferentes componentes, entre ellos la tipografía, la forma, el color, la composición, los formatos, etc. Uno de los componentes más importantes y que con el cual el diseñador se profesionaliza es la retícula gráfica. Generalmente hay un cierto desconocimiento sobre el funcionamiento de la retícula, y esto es un hecho en el que he querido profundizar.

Con el propósito de comprender y saber utilizar la retícula gráfica, he realizado un estudio del libro *Sistemas de Retículas* de Josef Müller-Brockmann para poder realizar una serie de aplicaciones de retículas aplicadas a la vida real basadas en el concepto del orden del caos.

Por lo tanto **Retícula de lo cotidiano** es un proyecto que analiza, estudia y comprende el sistema de retícula que surgió a partir de la II Guerra Mundial en Suiza y el movimiento moderno o estilo suizo, con el objetivo de llevarla a la vida cotidiana y a ordenar, reticular el mundo en el que vivimos.

Como resultado, es una serie de aplicaciones en la que se muestra la importancia de conocer el orden para dominar el caos así como su relevancia como componente clave para diseñar.

Etiquetas: Retícula gráfica | Caos ordenado | Estilo suizo | Experimentación | Josef Müller-Brockmann | Cotidiano

Paula Martínez Soriano ESTO VA DE VISIBILIZAR Con finalidad experimental

Una investigación en diseño que pretende visibilizar el vacío, un espacio dinámico y cambiante donde su identidad es definida según los objetos y humanos que interactúan en él.

El desarrollo de la investigación se basa en el planteamiento de diferentes reflexiones entorno al vacío tanto en los objetos como en las relaciones humanas, interpersonales o con el espacio. De esta

manera el proceso se divide en la parte teórica, donde se cuestiona el concepto y se establecen diferentes distinciones del mismo, y la práctica, en la cual a partir de una serie de experimentos se pretende entender como funciona y se desarrolla el vacío.

Puede parecer una práctica absurda pero es un método que

propone hacernos mirar desde una perspectiva desconocida lo no—cotidiano de la cotidianidad. Para saber cómo funcionan y se desenvuelven estos elementos cotidianos y lo que desconocemos de ellos en el espacio.

Etiquetas: Conversación | Espacio | Investigación | Metodología | Reflexión | Vacío | Visibilización



**Julieta A. Mendizábal
Dinucci
IMPERCEPTIBLE:
DESCUBRIENDO LOS
DETALLES DE LA VIDA
COTIDIANA**

Con finalidad experimental

Un proyecto basado en la investigación de lo cotidiano y en la observación constante del entorno, poniendo especial atención en aquellos detalles que se encuentran presentes en el día a día pero que se han vuelto invisibles a nuestros ojos.

Este proyecto surge de la preocupación por la tendencia del ser humano a obviar siempre aquello que se encuentra más cerca y se lleva a cabo a través de diferentes series fotográficas e ilustraciones que retratan momentos, objetos y detalles del entorno que suelen pasar desapercibidos.

Como resultado de este proceso surge **Imperceptible**, una colección de libros en los cuales se pretende visibilizar y poner en valor diferentes aspectos de la vida cotidiana, con la intención de hacer reflexionar al espectador sobre su capacidad de observación y mostrar nuevas formas o posibilidades de percibir aquello que nos rodea. Rompiendo con la idea de que lo

cotidiano siempre se trata de algo aburrido o insignificante. Porque al fin y al cabo, todo depende de la manera en que decidas ver el mundo.

Etiquetas: Cotidianidad | Desapercibido | Editorial | Entorno | Fotografía | Ilustración | Observación | Reflexión
Visibilizar



Marta Miralles Jimenez BERGUEDÀ. TERRA DE MINES

Con finalidad crítica

Un proyecto que surge a partir de la observación de un cambio social, económico y demográfico de la comarca del Berguedà, que viene dado por el cierre de las minas de carbón. Esto provocó que el territorio fuera perdiendo fuerza, importancia, valor y como consecuencia todo fue en decadencia.

El carbón es un mineral que actualmente está poco valorado, pero que hasta hace poco era muy importante y tenía un gran impacto en el ámbito nacional, en Cataluña y concretamente en el Berguedà.

El inicio del proyecto surgió explorando una antigua colonia minera, construida para la explotación de una mina de carbón, que actualmente está abandonada y ha perdido todo su valor, uso y se ha convertido en los restos de una sociedad industrial. El carbón le daba valor a este espacio y al territorio que lo rodeaba. Se construyó una identidad a través de este mineral pero esta fue desapareciendo al mismo tiempo que el carbón entraba en desuso y decadencia.

El objetivo del proyecto es ver el carbón desde otra perspectiva, de-

jando a un lado su principal uso en la industria. Convirtiéndolo en un emblema del territorio, ya que es el que le ha dado visibilidad, vida e identidad durante muchos años.

Todo ello a través de una identidad territorial de las minas, creando una marca, un símbolo y de este símbolo un souvenir con el que se pretende darle otro uso al carbón.

Etiquetas: Berguedà | Carbón | Evolución | Identidad | Minería | Souvenir

Pedro V. Navarro González MUASCAE VOLITANTES

Con finalidad experimental

Si lo desvestimos de métodos, formatos, escuelas y disciplinas, investigar es, sencillamente dejarse llevar por la curiosidad (Asimov, 1987), adentrarnos en un espacio en el que podemos permitirnos hacernos y lanzar preguntas. La investigación la entendemos, al fin y al cabo, como un interrogarse “con”: con tecnologías, con metodologías, con materiales, con personas, con lenguajes, con cosas. (Camps, M. y Rowan, J., 2019). Este proyecto nace a partir de la necesidad de salir de un bloqueo creativo originado por la propia autoexigencia y autocrítica. Según la RAE creatividad significa facultad de crear

o capacidad de creación, por lo tanto, se podría definir el bloqueo creativo como la pérdida temporal de la capacidad de crear. Se trata de huir de los procesos establecidos en el mundo académico, entendiendo que el orden es: investigar, documentar, conceptualizar y formalizar.

Muscae volitantes nace a partir de la experimentación con la contraforma de las tipos de madera, buscando generar un discurso personal y metafórico, contemplando la letra como una forma despojada de cualquier otra consideración pasando a ser un objeto visual de una experimentación gráfica y simbólica.

Este proyecto tiene un fuerte componente artístico y creativo, queriendo darle una vuelta a la estampación de tipos móviles, se ha tratado como si fuera un juego, una terapia para salir de un estado latente de angustia e incertidumbre, acabando así con una antología personal.

Etiquetas: Letterpress | Contraforma | Artesanal | Macro | Micro | Antología | Poética | Tipografía.

Iñigo Osés Fisure DIVERSITYTYPE

Con finalidad experimental

En la sociedad occidental tradicionalmente se ha pensado que alguien era masculino o era femenino por su sexo, pero Judith Butler en el “*El género en disputa*” (1990), explica que el género es simplemente identificación, y que se trata de una fantasía dentro de otra, tratándose de un acto meramente performativo. Desde que nacemos el género es asignado en base al sexo y es algo implantado por la sociedad occidental desde hace mucho tiempo, pero existe un degradado de variaciones entre la masculinidad y la feminidad, y también una diversidad muy amplia de roles de género. La socialización y la cultura toman un papel primordial, pero no son los únicos factores que intervienen en el desarrollo de la identidad.

Mi metodología ha sido una serie de experimentaciones tipográficas tanto estéticas como conceptuales. Una serie de experimentos y ejercicios tipográficos como manejo de formas y espacios, representaciones y dibujos, generando cambios en la mirada tratando de mostrar la diversidad actual de nuestra sociedad del siglo XXI.

El género es un acto meramente performativo, y estamos en una sociedad dual o de sistema binario, cuando en realidad el género no es un constructo binario. Con este propósito, quiero llevarlo al campo del diseño gráfico y tipográfico, y crear así una familia tipográfica con todas sus variaciones y pesos para poder hacer visibles otras realidades, dar voz, empoderar y normalizar la diversidad de identidad de género.

Etiquetas: Diversidad | Espécimen tipográfico | Experimentación tipográfica | Expresiva | Género | Identidad de género | Lgtbiq | Tipografía

Miranda Pérez-Hita Carrasco
EMBRACE A COLUMN.
NUEVAS MANERAS DE
HABITAR Y PENSAR EL
ESPACIO MUSEO
Con finalidad crítica y
conceptual

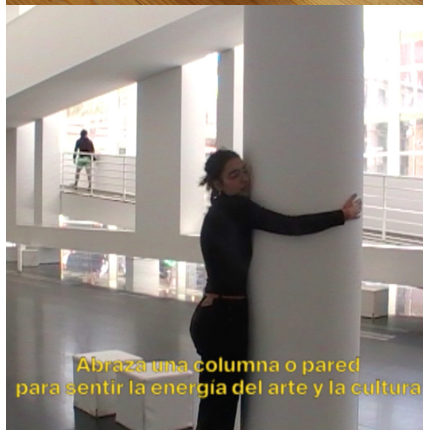
Los museos son espacios creados y diseñados para ser transitados, observados y concebidos de una manera en concreto. Por tanto, son espacios que generan un control sobre la sociedad, se consumen unos bienes culturales estandarizados y disciplinan al ciudadano

para que tenga comportamientos burgueses (Horkheimer y Adorno, 1947). Burgués como sinónimo de aquél que tiene el capital, y por tanto, de aquél que crea y controla las instituciones culturales.

El museo no se relaciona con el exterior, así que el visitante tampoco debe. Visitar un museo es un ritual donde se performan actitudes rígidas y de control, unas actitudes que no concuerdan con los comportamientos que se tienen fuera de este espacio. No se puede hablar, no se puede comer, no se puede tocar, no se puede correr, lo único que debemos hacer es mirar y andar.

Embrace a column es un proyecto que pretende habitar, ocupar y pensar el espacio museístico desde otras perspectivas para aproximarse y entender nuevas maneras de consumir, crear y relacionarse con el arte y la cultura.

Etiquetas: acciones | espacio | juego | macba | museo | reconciliación



Abraza una columna o pared para sentir la energía del arte y la cultura

Miranda Pérez-Hita Carrasco

Andrea Plana Garrido CONTRACULTURA POPULAR

Con finalidad social

Basado en la contracultura como punto de partida y entendiéndola como un pensamiento lateral, que apela por otras formas de oposición al sistema de forma de vida vigente, **Contracultura popular** es una propuesta que desarrolla una gráfica a través de la investigación del marco social—protesta de hoy en día. Conjuntamente con el apropiacionismo del imaginario popular y tratando cuestiones de actualidad, que provocan en la sociedad cierta disconformidad.

A través del diseño y partiendo del uso de iconos pop. La iniciativa juega con el entendimiento estandarizado de diez iconos de la cultura popular, rompiendo su significado y añadiéndole otro completamente diferente. Creando de esta manera un nuevo camino de comprensión hacia asuntos contraculturales de carácter colectivo, actualmente vigentes en la sociedad tanto a nivel *online* en redes sociales, como en las calles en manifestaciones.

El proyecto trata de construir una tensión entre la visión legalista y la visión legitimada del propio

icono dentro del movimiento contracultural. A su vez, también trabaja desde la iconoclasia con el fin de crear un debate y mostrar mediante el diseño gráfico

Etiquetas: Acusador | Colaborativo | Satírico | Visual

Andrea Prat Pons

VIURE AMB TAITXI

Con finalidad educativa

El proyecto busca divulgar la filosofía marcial del Taichí, dándolo a conocer, y demostrar que podemos adoptar los beneficios y principios de este arte milenario en nuestro día a día, no solo por lo que se refiere a la práctica y técnica de los movimientos, sino también por su vertiente más filosófica, que nos aportará unos beneficios a nivel físico, mental, emocional y espiritual. El resultado final será la consecución de un equilibrio constante entre el cuerpo, la mente y el espíritu gracias a la interiorización de los valores, movimientos y principios del Taichí, que nos permitirá conseguir un bienestar personal para afrontar las diferentes situaciones de nuestra vida moderna.

Los diferentes elementos que forman este proyecto son la base para conseguir el objetivo men-

cionado anteriormente. El trabajo consta de una publicación ilustrada donde se explican de manera metafórica los valores marciales a través de proverbios chinos; de una app que guía, enseña y recuerda al usuario como tiene que vivir según el Taichí; y, por último, de un uniforme de Taichí donde se visualizan los meridianos, para enseñar los beneficios internos de la práctica de este arte marcial.

Estamos delante de un proyecto donde el azul y el rojo son los colores predominantes, junto con el blanco, ya que estos fueron los colores del primer símbolo yin yang que se creó. De este modo, el azul y el rojo nos ayudan a volver al inicio de la creación del Taichí y a su símbolo, de forma que empecemos a aplicar la filosofía del Taichí en nuestro día a día.

La metodología utilizada para desarrollar este trabajo se centra en la filosofía y los movimientos del Taichí, poniendo a prueba los valores y la moralidad marcial, y los movimientos en relación a nuestras acciones más cotidianas. Se aplica mediante la mejora de la técnica de los movimientos primarios, directamente relacionados con las propias bases del Taichí, y dándole valor a la experiencia corporal para modificarlas y establecerlas a la rutina diaria.

Etiquetas: Diseño | Diseño y Taichí
| Taichí | Práctica del Taichí | Movimientos de Taichí | Aplicación | Arte marcial | Moralidad marcial | Filosofía de vida | Consciencia plena | *Mindfulness* | Valores | Movimientos primarios | Meridianos | Yin yang.

David Paz Tetilla NO CAMBIARÁS EL MUNDO

Con finalidad crítica

En 1842 una pintada en una pared grita ¡viva Verdi! Para burlar la censura Austríaca, los frentes de liberación Italianos desataban el poder de la época, aclamando así “Vittorio Emmanuele Re d’Italia”.

Durante la guerra de Vietnam la juventud levantaba consignas con coloridos carteles y hacía grandes murales en contra de la guerra.

Durante el mayo de 1968 miles de diseños anónimos inundaron Francia y el mundo con consignas de protesta.

Y en 2019 el mal llamado neoliberalismo, que no es sino capitalismo salvaje, utiliza estos símbolos de protesta para lucrarse, desprestigiando, infravalorando y ridiculizando las reivindicaciones históricas de la sociedad.

No cambiarás el mundo es un

proyecto de protesta, si, pero no quiere utilizar la gráfica típica de ella, con este proyecto quiero hacer hincapié en que el neoliberalismo está acabando con el significado de la protesta, por lo tanto quiero crear una marca que utilice la gráfica neoliberal para simular la comercialización de objetos de protesta y poner de manifiesto que el sistema neoliberal no puede adaptar la esencia de la protesta.

No cambiarás el mundo muestra una realidad, una falta de respeto por parte del consumidor y una burla por parte del productor, no podemos banalizar la protesta que nos hace preguntarnos lo que somos como sociedad.

Es por este motivo por el que creo necesario utilizar el código neoliberal, para contrarrestar esta deriva capitalista que esta tomando la gráfica protesta, porque la protesta tiene que seguir viva y adaptarse a su depredador.

Desde hace unos años la moda de la protesta está presente en muchas empresas que la explotan para sacar beneficio. Lo que antes era repudiado y apartado ahora se considera algo codiciado y una tendencia a seguir.

La utilización de este tipo de diseños o proclamas por el neoliberalismo económico le quita lo

los hace especiales, el mensaje.

Sin mensaje esta estética queda relegada a un estampado decorativo, donde solo se busca destacar del resto de personas o crear una falsa controversia que acaba representada en unos cuantos comentarios en una red social.

Es esta necesidad de destacar lo que a mi parecer alimenta esta estética de protesta que empieza a adaptar el capitalismo. Ya pudimos ver otros ejemplos de esta adaptación con la imagen de personajes revolucionarios como el Che Guevara o la Pasionaria, cuyas camisetas se comercializan a como un producto mas del mercado arrebatando cualquier simbolismo a su figura.

El objetivo de este proyecto es llevar a cabo una crítica a esta metodología del sistema neoliberal que descontextualiza y deja sin mensaje. Para esto y teniendo en cuenta que utilizar una gráfica típica de protesta sería entrar en esta rueda de banalización, utilizaré los imaginarios neoliberales para protestar, esto que en un inicio parece contradictorio cobra sentido cuando nos damos cuenta de que si el mercado adapta la protesta, la manera mas directa de evidenciar esta deriva es utilizar los sistemas gráficos, de comunicación y imagi-

narios de este para atacarlo.

Para ello lo primero es crear una marca creíble de ser comercializada, una marca que contenga un mensaje claramente neoliberal pero con reminiscencias de la protesta. Esta marca creada se llamará *Slava Dollar*.

Slava Dollar cobra sentido teniendo en cuenta que cada una de sus piezas tendrá una lectura de protesta, queriendo simbolizar en sus productos lo ridículo de capitalizar la protesta.

El producto central de *Slava Dollar* será un cóctel molotov totalmente inofensivo, ya que sus componentes no permiten la utilización de éste como arma de protesta. El resto de productos de la marca también tendrán su giro hacia lo ridículo, queriendo evidenciar lo que hasta ahora estoy defendiendo, que la protesta no puede ser vendida.

Etiquetas: capitalismo | Diseño gráfico | fotografía | molotov | neoliberalismo | packaging | producto | protesta | sociedad



Daviz Paz Tetilla

Sergi Quiles Torres CARNISMO. IDEOLOGÍA INVISIBLE

Con finalidad crítica

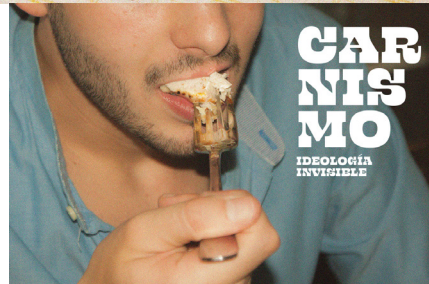
Llevamos siglos consumiendo carne y productos de origen animal entendiéndolo como algo normal, natural y necesario pero ¿Alguna vez se ha planteado que podría no ser así? ¿Se ha planteado que quizá esta práctica es algo más que el como son las cosas? ¿Qué quizá implique la existencia de una ideología que es invisible ante nuestros ojos?

El proyecto se centra en investigar esta ideología y exponer todas las consecuencias que conlleva tanto en relación con nuestro cuerpo, el planeta y el sufrimiento animal (las creencias que rodean la práctica de comer animales son ampliamente aceptadas, y se ha argumentado con tal de constituir una ideología llamada carnismo (M. Joy, 2009).) Partiendo pues de este punto será importante la exhaustiva investigación sobre esta ideología, de aquellos que la siguen y de los que rehúyen de la misma. En este contexto expertos en alimentación, integrantes de grupos animalistas, consumidores de carne y/o de origen animal, vegetarianos y veganos serán imprescindibles para realizar

la investigación ya sea a través de entrevistas, la lectura de libros o la visualización de documentales y/o charlas sobre el tema en cuestión. Este análisis es vital para obtener conclusiones sobre las distintas hipótesis que se lanzan con el proyecto. Para acabar, el objetivo fundamental es el permitir la

reflexión sobre esta práctica ya que el proyecto tiene un alto carácter divulgativo y que el usuario obtenga información con tal de adoptar un punto de vista crítico.

Etiquetas: Apatía | Violencia | Carnismo | Sistema de creencias | Animales | Carne | Especismo



Guillem Ramos Gil
GRIND THE RINGS
Con finalidad crítica

En 2016 el Comité Olímpico Internacional anunció la inclusión del *Skateboarding* en la lista de deportes olímpicos de los próximos Juegos de Tokio 2020. Este hecho ha despertado la disparidad de opiniones dentro de la «comunidad *Skater*» y ya se ha hecho público el malestar a través de los profesionales del citado deporte y los medios. Un claro ejemplo es el del artículo *online* del 21 de diciembre 2016 de la famosa y emblemática revista *Thrasher*, donde multitud de *skaters* influyentes, no han dudado en expresar su opinión públicamente con la mayoría en contra, apelando a la esencia real de esta actividad, que nada tiene que ver con el *marketing* olímpico y que se acerca más a la calle y a este deporte como medio de expresión. El *Skate* es una actividad difícil de clasificar como deporte, siempre ha estado en la calle y no en centros de entrenamiento o estadios.

El debate ahora se encuentra en la calle, el lugar donde nació el *skate*. Por lo tanto en este proyecto expresaré mi posición negativa ante este hecho y lo abordaré desde una visión purista del *Ska-*

teboarding, con la voluntad de que los valores más *undergrounds* y de rebeldía social que siempre han ido de su mano, prevalezcan y sobrevivan ante todo.

Por lo tanto, ante la presente situación y con los motivos mencionados previamente, crearemos una campaña gráfica capaz de transmitir la disconformidad, acompañándola de diversos objetos de diseño, que pondrán de manifiesto, que el origen del *skate* se encuentra muy simplemente en la diversión y en la calle, su verdadera casa. Esto dará pie a una patinada antiolímpica, en la que un grupo de patinadores disfrutarán de dichos objetos. Todo será documentado y servirá para reivindicar la libertad y el No encarcelamiento a la esencia del *Skate*. La campaña tendrá como objetivo el crear una serie de objetos; entre estos se encuentran una tabla, varias camisetas, un módulo patinable y diversas pegatinas, que servirán como herramienta para expresar que el patín seguirá manteniendo su propia llama, y no la llama de una antorcha olímpica. Tiene su propio brillo y este, precisamente, se encuentra en la calle donde se practica sin fines competitivos más que la inherente diversión individual o grupal.
Etiquetas: Skateboarding | Olimpiadas

| Opinión | Debate | Calle | Rebeldía |
Valores | Reivindicación | Diversión |
Tokio2020 | Marcas

Meritxell Sagrera Olivé

ALTER EGO

Con finalidad experimental

En varios campos del mundo artístico, algunas prácticas se ha visto amenazadas por su popularización, como es el caso de la fotografía, el cine o el diseño, provocada por la irrupción de la tecnología y su facilidad de comprensión.

De este acontecimiento han nacido movimientos contraculturales de diseñadores que han querido salir de la norma, estableciendo y consolidando sus propias narrativas, metodologías y herramientas que pasan por debajo del radar neoliberal; *software* libre, nuevas técnicas de investigación, trabajar sin clientes o dedicar mucha más parte del tiempo a proyectos personales, una nueva manera de entender el diseño básicamente. Aún así, en muchas ocasiones es difícil poder trabajar plenamente de proyectos personales y suele haber un conflicto emocional entre trabajar en un proyecto profesional o personal. Dicha dualidad constituye el foco del proyecto.

Alter Ego nace de mi relación con el diseño. Basándome en un análisis del cambio de paradigma actual, y con la ayuda de diecinueve diseñadores de Barcelona, se ha creado un estudio mediante el diseño colaborativo que ha evolucionado en un cuaderno de ejercicios de carácter introspectivo y de autoconocimiento, creado para descubrir e investigar sobre nuevas metodologías de trabajo con fines experimentales.

Etiquetas: Democratización | Diseño colaborativo | Neoliberalismo | Post-diseño | Tecnología

Claudia Sánchez Calvillo

EIRA. UNA GUÍA DE COSMÉTICA CONSCIENTE

Con finalidad experimental

El sistema actual de consumo ya no está basado en las propias decisiones del consumidor, al verse totalmente manipulado por la publicidad, que genera una falsa necesidad de consumismo constante.

Esto llevado al ámbito de los productos cosméticos y de higiene personal se ve, además, influenciado por los cánones de belleza impuestos por una sociedad que rechaza la fealdad y el envejecimiento, y vende el elixir de la

juventud en diversos y atractivos precios, colores y formatos, en forma de químicos y procesados varios.

Este proyecto ofrece una alternativa sostenible que responde a las necesidades básicas de cuidado personal, contra el uso desmedido de cosméticos impuesto por el sistema de consumo actual.

Reflexionar e investigar respecto al consumo actual de cosméticos y su impacto social y ambiental. Reflexionar e investigar respecto al crecimiento exponencial de la producción y consumo de productos cosméticos.

Plantear alternativas sostenibles, basadas en una reducción tanto en el consumo como en el impacto ambiental.

Experimentar materiales. Reutilizar materiales. Cuestionar las necesidades de cuidado personal reales y aquellas impuestas. Generar objetos frente a la demanda real de necesitarlos. Representar toda esta información y experimentación, con tal de materializarla en piezas y experiencias de usuario didácticas y críticas.

Etiquetas: Consciencia | Criterio | Sostenibilidad | Armonía | Equilibrio | Artesanía | Entorno natural

Laura Solana Grau

REPENSAR LA NORMA

Con finalidad conceptual

¿Cómo se definen las medidas entre un peldaño y otro? ¿Por qué éstas medidas son siempre las mismas? Mientras Dreyfuss ha implementado unas medidas que van a servir hasta día de hoy para unificar unos estándares en el diseño de producto, surgen dudas en cuanto a la proporción humana real y no a una proporción ideal, basada en los géneros binarios y otras medidas que tan sólo hacen referencia al hombre occidental (Pater, 2016). Por otra parte, Walter Porstmann con el sistema DIN y las medidas de papel proporcionales entre sí, anticipan la fórmula de Neufert a construir edificios y mobiliario en base a unas dimensiones proporcionales y ya estandarizadas, a fin de facilitar y economizar la producción en masa (Neufert, 2013). De este modo hemos estado sometidos a un proceso de normalización constante en nuestro día a día y en nuestra educación, por una parte, sintiéndonos relegados a aceptar nuestro entorno a pesar de ajustarnos o no a las normas y por otra parte, a renegar de aquello normal. Éste proyecto tiene como objetivo observar la normalidad

en su forma ontológica, social y funcional a fin de repensar aquello normal, ponerlo en valor a través de un contenedor visual con prácticas de archivo y en formato atlas, que hace una exploración gráfica a partir de unas premisas establecidas para catalogar todas las imágenes presentes en el archivo. Se pretende dar valor a aquello que no está sobrediseñado a través de la apropiación de los códigos que se muestran en el archivo.

La conclusión a la que nos lleva el proyecto, es una serie de preguntas que no tienen intención de dar respuesta, si no de rehacer la práctica en el diseño. Quizás aquello normal no existe, pero existe aquello que es frecuente o cumple unas normas, o aquello que no destaca, o lo que sí destaca y cómo aquello que comienza siendo experimental en la investigación, acaba siendo político.

Etiquetas: Norma | Normal | Estándar
| Archivo | Formato | Política

Anna Soriano Martí TARATS. QUAN L'IMPERFECCIÓ ESDEVÉ DEIXALLA

Con finalidad crítica

Nos ha tocado vivir en un mundo donde es más fácil librarse de aquello que es imperfecto en lugar de aprender a aceptarlo. Este es el *modus operandi* de una sociedad que sigue unas premisas perfeccionistas inverosímiles, donde el concepto de belleza está muy estereotipado. Para hablar de esto, ya tenemos una palabra: la tara. Las taras son defectos de fábrica que le restan valor al objeto y que muchas veces por este motivo acaban convirtiéndose en restos.

A partir de aquí surge **Tarats**, un proyecto que da valor a las imperfecciones que la sociedad rechaza y da una segunda vida a aquellas taras que las mismas empresas tiran antes de que puedan llegar al consumidor. El proyecto se inicia en un afluyente del río Ter que apenas lleva agua y, por tanto, una parte de la población de la Bisbal de l'Empordà ha pasado a utilizarlo como vertedero clandestino. En el río Daró se puede encontrar todo tipo de residuos, pero destacan las taras de cerámica de las antiguas tejerías* y azulejerías, que antes

se instalaban cerca del cauce del río para aprovechar el agua durante su producción.

¿Qué pasaría si la vida de estas piezas no terminara en el río? ¿Podríamos hacer que estos mismos desechos que se habían tirado y roto volvieran a tener valor? **Tarats** es un proyecto de fabricación de baldosas a partir de los restos recogidos en el río Daró y con esta iniciativa se recaudan fondos para ayudar a organizaciones que velan por la limpieza de los ríos.

El proyecto cuestiona y critica el valor que se le da a la palabra perfecto e incita a posicionarnos y a pensar que la sociedad misma está tarada dando valor a un consumismo incontrolado, favoreciendo de este modo a la producción en masa que solo juzga, desvalora y acontece así un sistema que se muerde la cola provocando una producción desatada.

Etiquetas: Colaborativo | Consumismo | Diseño crítico | Editorial | Imperfección | Objeto | Packaging | Baldosa | Recuperar | Residuos | Segunda vida

Lucas Martín Suárez THIS ISN'T JUST A POSTER

Con finalidad experimental

¿Hasta que límite el diseño gráfico es gráfico? ¿Es posible acotar la manera en la que el diseño actúa, se desarrolla y se relaciona, en una sociedad donde es cada vez más evidente el abandono de la modernidad, y con ella, algunas de sus prácticas? Si en la década de los noventa se popularizó el término multimedia, en la actualidad el protagonismo lo tiene lo que el teórico de medios Lev Manovich define como la “hibridación de medios” (Manovich, 2013). En ella se da una fusión entre los lenguajes, formatos o herramientas que genera una experiencia totalmente nueva y coherente.

En estas hibridaciones lo nuevo no sustituye a lo viejo, sino que lo amplía, lo continúa. No consideramos el libro electrónico como la sustitución del libro en papel sino como una ampliación de este, puesto que se trata de un nuevo medio con propiedades nuevas (Alan Kay y Goldberg, 1977). En esta investigación experimental se cruzan lenguajes y formatos propios del diseño gráfico con técnicas y herramientas tecnológicas usan-

do la hibridación como metodología para crear nuevos discursos y formas de producción enfocados al objeto—dispositivo póster.

El objetivo es reflexionar sobre los límites disciplinarios de lo que se conoce como diseño “gráfico” generando una exposición de pósters interactivos donde cada uno de ellos es entendido como un

artefacto. De esta manera, “debido a la indicialidad y a su carácter automático” (Mario Carlón, 2016), estos pósters son capaces de generar discursividades nuevas y diferentes a las del formato póster convencional.

Etiquetas: Diseño grafico | Hibridacion | Interactivo | Poster | Programacion



**Resúmenes de los Trabajos de Fin de
Grado defendidos por los estudiantes de
Grado en Diseño y aprobados durante
el curso académico 2018-19, ordenados
alfabéticamente.**

DISEÑO DE MODA

I. Katherine Benitez Solf FOLDS

Con finalidad conceptual

Es un proyecto que plasma una manera de producir ropa distinto al convencional, y que a través de una investigación sobre la papiroflexia se han creado nuevas formas que han originado las prendas de la colección.

La idea de este proyecto es simple y trata de trasladar lo que se hace con la papiroflexia al ámbito de la moda, es decir, mediante pliegues dar forma al objeto que se quiera crear, en este caso, a la pieza de ropa que queremos hacer, y con la diferencia que la base usada será una tela, ya sea cuadrada o rectangular. Y a su vez se han modificado las posibles figuras para que puedan ser puestas a posteriori.

Dentro de la gran amplitud que nos ofrece la papiroflexia encontramos un apartado de vestimenta, el cuál ha proporcionado las bases para la realización de este proyecto y ha impulsado la creación de nuevos modelos.

Así pues mediante este procedimiento estamos aprovechando todo el metro o metros que deseemos utilizar. Además es una buena forma de desarrollar la creatividad, ya que implica pensar en diversas formas de hacer piezas nuevas, y adaptar al cuerpo las ya existentes. *Etiquetas: Alerta climática | Colección | Folds | Instructivo | Minimal | Origami | Papiroflexia | Pliegues | Prenda | Rectángulos | Zero waste*





I. Katherine Benitez Solf

Artur Caellas Murcia OUR_SAFE_WORD_IS Con finalidad especulativa

Este proyecto pretende mostrar, desde una cierta perspectiva, las consecuencias de nacer diferente en una sociedad donde, desde la primera y dolorosa bocanada de aire, incluso antes, se te juzga y etiqueta; se te colorea y se te mete en una resistente caja azul llena de coches y pelotas o por el contrario, en una bonita caja rosa llena

de muñecas, zapatos y maquillaje. Aquí no se pretende explicar el porqué de esta selección, sino la necesidad que tiene la sociedad de esta diferenciación.

Partiendo de la base de la especulación sobre un futuro donde la extrema derecha gobierna el mundo, se crea una tribu urbana basada en el movimiento, estética y filosofía Queer, recabando diferentes puntos de vista para ello, buscando alternativas a las alternativas a través de autores, artistas, personas... Desde Vivienne Westwood y los Sex Pistols, Roger Caillois y su clasificación de la vida como juegos, fanzines sobre las revoluciones de Brixton de 1981, Rocha con *La Facción Canibal*: la recopilación histórica del vandalismo y su utilidad social, además de otras muchísimas vidas y historias de hermanas y brujas, antiguas y nuevas, que han pasado, están pasando o pasarán marginadas por la existencia, asesinadas y sin nadie que les represente... Buscando siempre esa necesidad intrínseca de romper con lo establecido, con el límite de lo correcto o de lo legal, de lo social y cordialmente aceptado.

Para poder contar con el caos (*ilinx*) como juez, jurado y verdugo de este proyecto se modificó

un juego de cartas ya existente, *Cards Against Humanity* que se fue llenando de referentes estéticos y de pensamiento. La estética de la revolución y los looks de las revolucionarias fueron creadas pescando tres de esas cartas del lago de información; creando un look que uniera los tres conceptos a través de un filtro más personal...



como representación de aquello que movía a todas esas personas: esa necesidad de desestabilizar la balanza de lo social y lo cultural, como representación del derecho de vivir, del derecho a gritar que “Estamos porque existimos, y porque existimos, vamos a estar”.

Etiquetas: Colectivo | Género | Juego | Queer | Revolución | Sexualidad | Tribu urbana | Violencia



Artur Caellas Murcia

**Maria del Mar Carbonell
Vidal
&ND**

Con finalidad conceptual

El proyecto surge a partir de la reflexión sobre la necesidad del ser humano de relacionarse. De relacionarse constantemente con los demás, con el propio espacio, e incluso con uno mismo.

La necesidad de crear vínculos entre uno mismo y todo lo demás. Vínculos tanto emocionales como físicos, tanto internos como externos. En este proyecto el ser humano se refleja como un núcleo que busca continuamente, de manera consciente o inconsciente, unirse a algo/alguien.

El objetivo es la creación de un diálogo entre cuerpos mediante prendas. Generar conexiones entre personas, mediante la creación de piezas de vestir que funcionan por sí solas en un individuo y que pueden plegarse y desplegarse en algunas partes con el objetivo de encontrar puntos de unión que se encuentran distribuidos por todas las prendas.

Etiquetas: Unión | Relación | Vínculo | Influencia | Diálogo | Identidad | Esencia | Individuo | Cercanía | Contacto | Distancia | Colectivo

**Núria Lena Cerdà Kronos
DeFORMED**

Con finalidad conceptual

Este proyecto parte de las teorías de cómo se conforma la personalidad según Carl Jung, resalta el proceso de integración de lo que conocemos como sombra interior a la máscara con la que nos presentamos al resto de la sociedad y experimenta la manifestación de la deformidad de la apariencia en función del nivel de integración y de la oscuridad de la sombra en un contexto social y cultural en el que las apariencias lo son todo y en la que prácticamente solo reconocemos a nuestra máscara como la personalidad absoluta cuando en realidad ésta, es solo un fragmento de una personalidad mucho más amplia.

Etiquetas: Cultura | Deformaciones | Experimentación | Historia del arte | Psicología | Sociología | Volumen

**Noelia Del Olmo Yelamos
IGEN**

Con finalidad social

Este proyecto habla de la situación en la que se encuentra la generación Z, la última generación actualmente, que ha crecido en un

mundo dominado por la tecnología, un mundo en el que estamos más pendientes de lo que vivimos en internet que de lo que estamos viviendo realmente en el momento. La generación Z vive tanto en internet y en particular en las redes sociales, que las personas que la forman, están más pendientes de la próxima foto que van a subir a Instagram que de si se lo van a pasar bien en el festival al que van a ir.

Debido a estos factores, los integrantes de la generación Z, son personas a las que les cuesta tener relaciones interpersonales, con lo cual estamos frente a una generación que no se abre a nivel emocional con sus seres queridos, y que en la red, que es dónde más se relacionan y expresan, tampoco acaban de mostrar quiénes son. Nos encontramos en una situación en la que los integrantes de la generación Z tienen un “yo real” -su persona- y un “yo virtual” -sus perfiles en las redes sociales-.

En este proyecto se quiere representar esta dicotomía de los dos “yo” a través de una colección de moda, en la cual todas las prendas son de tejidos transparentes, mediante los cuales, puedes ver el cuerpo del usuario, lo que simboliza el “yo real” representando la parte más vulnerable, y por otro

lado, están todas estampadas con partes del cuerpo: en las mangas hay estampados de brazos, en los pantalones hay estampados de piernas, y así sucesivamente de manera que el estampado crea un trampantojo del propio cuerpo del usuario, lo que simboliza el “yo virtual” y todo lo que te muestra en el exterior —en las redes— pero no acaba de sincerarse por completo.

Etiquetas: Cuerpo | Diseño social | Feminidad | Generación Z | Proyección del yo | Redes sociales | Virtual

Inés Fornesa Llavina INTRADUALISMO Con finalidad social

La idea planteada en el proyecto es el dualismo de géneros en el mismo individuo. Una persona no es masculina o femenina sino que es este conjunto de dos extremos dónde el individuo va moviéndose entre estos dos según va creciendo, experimentando y aprendiendo. El individuo es dual de por si ya que tiene una personalidad y maneras de hacer de los dos géneros, no sólo uno. El objetivo es reconocer la dualidad inherente en nuestra sociedad no como una desventaja que tiene que ser erradicada con el planteamiento agénero sino acep-

tada y reconocida como el estado natural de todo ser vivo independientemente de su sexo biológico. Toda persona lleva lo que como sociedad hemos planteado como principio masculino y principio femenino, aunque realmente los extremos no tienen género, y nos situamos en una superposición entre estos dos opuestos. Para poder transmitir esta idea de dualidad interna en el individuo se ha jugado con tipologías de prenda típicamente masculina y femenina con tejidos que ayudan a observar bien la diferencia pero a la vez uniendo las dos partes de la forma más armoniosa y equilibrada posible. Por ello las particiones dentro de las misma prenda o entre ellas no son nunca rectas, siempre tienen formas curvas para que cada tipología pueda contaminar una parte de la otra y así crear este equilibrio.

Etiquetas: Identidad sexual | Identidad de género | Intradualismo | Dualidad | Transformación | Equilibrio

**Marc-Efrén Giménez
Fernández
STATIKOS**

Con finalidad experimental

Statikos surge de la observación de nuestra sociedad. Estamos satura-

dos y compuestos de fotografías. Nuestros recuerdos y nuestra memoria son instantáneas, imágenes estáticas. Somos capaces de procesar imágenes mucho más rápido que los textos y no es extraño que nuestra memoria se componga sobretodo de eso, instantáneas. Gran parte de nuestra comunicación tiene lugar en lo digital, a través de fotos, de manera que nuestro yo, tiene su propia versión en el mundo digital. Este cambio de paradigma se convierte en algo masivo con la llegada de las redes sociales. Bajo el nuevo paradigma la moda pasa a ser un objeto social con el fin de ser retratados, esto genera un nuevo diálogo con las prendas. Es por ello que en este proyecto el destino es la fotografía. Este cambio hace que el patrón tenga como punto de partida una postura estática concreta, puesto que el fin de la prenda será ser fotografiada, dejando a un lado la postura convencional con la que se realizan los patrones.

Etiquetas: Bodegón | Diseño especulativo | Diseño social | Fotografía | Imagen | Memoria | Patrón | Recuerdo

**Jasmin Juan Torres
Fernández**
SUBCULTURECRACY
Con finalidad social

Este es un proyecto dedicado a analizar la obsesión de las generaciones actuales por épocas que no se corresponden con la que están viviendo, la necesidad de querer vivir unas experiencias que no les han pertenecido a causa de la falta de un concepto de generación propio o que se considera inferior a otros. Una investigación que parte de la premisa de por qué todas las generaciones experimentan esta fase de vacío existencialista y las causas que llevan a su desarrollo. Cómo se traduce a la época actual, qué influencia han tenido Internet y las redes sociales en la transfiguración de los códigos de las culturas juveniles y como se muestran hoy en día.

Etiquetas: Musica | Nostalgia | Sociología | *Streetwear* | Subcultura | *Underground*

Ariadna Margenat Suárez
RETHINKING
Con finalidad crítica

El sistema de la moda es una industria que actualmente deja una huella ecológica de gran magnitud: consume desmesuradas cantidades de energía y bienes naturales, dejando a su paso toneladas de residuos en todos los estados de la materia. Esto se ha convertido en un problema real, generando la necesidad de un cambio de paradigma antes de que terminemos sepultados bajo montañas de desechos y no quede ni siquiera agua potable para beber.

Después de tres años trabajando con la técnica, vi que el género de punto tricot —una materia específica y compleja dentro del diseño de moda— requiere con urgencia un replanteamiento en el sistema de fabricación, en pro de la sostenibilidad. Tras una investigación del entorno, se combinan los conocimientos de diseño con el saber de personas que llevan trabajando más de 30 años en la técnica para, con este proyecto, dar a conocer el funcionamiento de la industria y proponer una alternativa al sistema de producción actual.

Rethinking presenta una colección completamente tejida en tri-

cotosas, planteada desde un inicio para tener un ciclo de vida con retorno, es decir, basado en el sistema de economía circular, siendo también un punto de partida para que otros diseñadores o interesados puedan seguir trabajando en el cambio de paradigma.

Etiquetas: Alerta climática | Comercio justo | Industria | *Knit* | *Knitting* | PET | Plástico | Producción local | Punto | Reciclaje | *Save the planet* | *Save the water* | *Slow fashion* | Sostenibilidad | Transparencia | Tricot

Ana Martín Ljungström MISCELÁNEA

Con finalidad social

Miscelánea, la unión de cosas inconexas, es un proyecto de autoconocimiento mediante el estudio del árbol genealógico personal, en el que se abarca el tema de la identidad desde la memoria, la herencia y la diversidad cultural con raíces nórdicas y mediterráneas. Surge de la lectura del libro escrito por la abuela paterna, *Las cosas que a mi me gustan*, que despertó un interés personal por la historia familiar y tiene como objetivo principal cultivar la memoria para tomar conciencia del pasado, comprender el presente y prever el futuro. La

metodología aplicada parte de evocar la memoria como proceso creativo y de investigación. El resultado es una colección que destaca las características heredadas en la familia y transmitidas de generación en generación, a través de la evolución de distintas tipologías de prendas, siluetas, tejidos y colores. Finalmente se llega a la conclusión de que la identidad no es estática, lo que convierte a **Miscelánea** en un proyecto infinito en continuo crecimiento.

Etiquetas: Familia, Herencia, Identidad, Cultura, Memoria





Ana Martin Ljungstrom

Melissa Liset Mejía Luna ANONYMITY AS OF NOW

Con finalidad crítica

Un proyecto crítico que, tomando la forma de una colección de moda, cuestiona cómo se entiende y se experimenta el anonimato hoy en día, cuando existe toda una realidad virtual paralela, ahora normalizada por su uso no solo en la vida cotidiana de las personas sino también por herramientas como las redes sociales. Esta propuesta se pregunta si en este momento lo que se conoce como anonimato, y la privacidad que esto incluye por denición, se está transfiriendo y en qué medida esta realidad virtual en la que las personas viven cada vez más. Esto se transfiere posteriormente a una colección de moda, de diferentes maneras, a través de soportes como selección de color, patrón o tejido, reflejando este sentido de dicho anonimato y privacidad.

Etiquetas: Anonimato | Confort | Comunicación | *Digitalmedia* | Discreción | Libertad | *Knots* | *Lightweight* | Narcisismo | Neutral | Privacidad | *Selfie* | *Socialmedia* | Táctil | *Wrapping* | *Selfesteem*

Andrea Mora Olmos
FALTAS DE ORTOGRAFÍA
Con finalidad crítica

Faltas de ortografía nace de la necesidad de hablar sobre flamenco y su influencia desde un punto de vista propio. Busca posicionar el flamenco y una determinada forma de más personal de entenderlo que proviene de su propia historia.

Se basa en sus orígenes, sus portadores, su nacimiento, su mezcla y su desarrollo, en el cómo se hizo tan grande y en el cómo se hizo tan pequeño. Pasando por gran parte de su camino hasta su llegada a los tiempos de ahora, y como la asimilación y la comprensión de toda esta información ha ido haciendo huella hasta tener las herramientas suficientes para poder formar una visión propia sobre este arte.

Partiendo del estudio de los códigos ya establecidos como suyos propios, como lo son el volante y el lunar. Estudiando la tipología de prendas con las que el flamenco nació.

Esta visión no estará influenciada, más de lo que el flamenco ha estado de por sí durante toda su existencia, por ningún otro movimiento ni código.

El proyecto se ha desarrollado finalmente en 10 *looks* en los que se

juega con la manipulación y combinación de estos códigos alterados.

Etiquetas: Baile | Cante | Expresión personal | Flamenco | Historia | Raíces

Aina Payeras Segui
2m2 SKIN
Con finalidad social

El proposito de este trabajo es demostrar como la piel del ser humano única, particular, identificativa y cambiante con el paso del tiempo, nos da la posibilidad de poder realizar un trabajo en el que este organo ejerza de protagonista. Reflejándose en las prendas confeccionadas todas las marcas, “imperfecciones” tanto las naturales como las provocadas por agentes externos que se encuentran en la piel. Además estas prendas dejan constancia de los posibles complejos que la sociedad actual padece. Complejos, en la mayoría de los casos, provocados por el mundo moderno en el que vivimos, donde en terminos generales prima la belleza y la perfección, o al menos, el intento de alcanzarla.

Este conjunto de sentimientos negativos desde el punto de vista físico, que una persona tiene de si misma y que influyen negativamente en su conducta y en su personali-

dad y que se han tratado en el proyecto son, las arrugas, las varices, las estrías, las manchas de edad y las cicatrices. Este proyecto intenta enseñar que estas “imperfecciones” en realidad son armoniosas, delicadas y únicas y que conforman la identidad de una persona provocando que esta sea especial. Estos cambios que se producen en el órgano más grande que existe en nuestro cuerpo y que nos cubre en su totalidad son muy visibles.

Para representar estos complejos en las prendas se han utilizado una serie de técnicas, todas muy diferentes entre sí, como los frunces, los bordados, el corte por láser, el craquelado. Las técnicas se han reproducido en las prendas de manera exagerada para darles la importancia que se requiere y para que en cada una de ellas se visualice este complejo o imperfección natural o externa como las manchas de sol o bien las cicatrices. Las prendas confeccionadas nos muestran de qué manera en la piel se visualiza el paso del tiempo en el ser humano, como el color y la textura varían y nos permiten, en este caso, crear un mundo en el que la estética cobre vida y supere todo aquello que a simple vista puede provocar cualquier tipo de problema físico o psicológico.

Etiquetas: Piel | Complejos | Paso del tiempo | Arrugas | Varices | Cicatrices | Estrías | Manchas de edad

Silvia Pérez Gutiérrez KATAKANA Con finalidad conceptual

Katakana explora las percepciones de la belleza en dos culturas muy distintas, la Occidental y la Japonesa. A través de las teorías estéticas de ambas culturas se asocian unas ideas a cada uno de los grandes grupos y se busca formas de plasmarlo en la prenda, creando así dos prototipos que a primera vista son muy alejados uno del otro.

Además de aquello que caracteriza a cada una de las culturas se tratan dos mismos temas derivados de cada uno de los grandes grupos, la idea del roto por parte de la cultura Japonesa y la idea de la perfección por parte de la Occidental; creando un diálogo entre la percepción de la belleza de ambas culturas.

La colección está compuesta de cinco *looks*, que suponen un total de trece prendas. Dos de los conjuntos mantienen las ideas de las teorías estéticas Japonesas, dos de ellos las de Occidente y finalmente el último conjunto mezcla ideas

de ambas culturas. Los conjuntos crean un debate alrededor de las ideas que se relacionan visualmente con una cultura y las ideas que representan la estética de cada una.

Etiquetas: Arte | Cultura | Estética | Japón | Occidente | Sociedad

Roger Sabaté Ferré **CA L'ANDIANO**

Con finalidad experimental

Un proyecto que habla sobre distintos personajes y experiencias que han hecho definir, y de un modo u otro siguen haciendo, la identidad de una casa. A la vez junto con otros elementos, como son los relatos, han ayudado a configurar la identidad de un pueblo, en este caso de Pratsdip. Se empieza hablando, ya que es ahí donde se encuentra el origen, sobre el mundo de los indios y que caracterizaba sus partidas al nuevo mundo, posteriormente se pasa a hablar sobre los tiempos de Guerra y Posguerra Civil Española y sobretodo de que forma se vivía con ese conflicto en una zona tan pequeña como es la del pueblo en cuestión. Finalmente y llegando a la actualidad se hace una reflexión sobre la idea del pueblo relacionada con los tabúes, las intolerancias y la salvación que se

encuentra ante ese tema viajando a la gran ciudad, en este caso se centra en Barcelona porque es donde transcurre la acción en este preciso momento.

La relación de todos los elementos encontrados en la parte teórica y conceptual se ven formalizados y evidenciados a la hora de fusionar los códigos que definían las tipologías de prendas utilizadas por la gente de los pueblos durante la mitad del s. XX con la novedad y la actualidad, precedida por nuevos materiales y nuevos recursos experimentales que pretenden innovar pero a la vez conservar ciertos rasgos que definen y codifican el pasado, siempre mirando hacia un lado positivista de las cosas y dando un valor añadido al resultado del ensamblaje. De este modo en el proyecto se protegen estas tipologías de prendas mediante procesos de embalsamado. El proyecto, al igual que la gente que define la casa, podría definirse como un árbol genealógico de experiencias que nunca frena sus motores y nadie sabe cual será su próximo destino.

Ca l'Andiano fue, es y será..

Etiquetas: Diseño especulativo | Experimentación | Innovación | Recuerdo



Roger Sabaté Ferré

Carme Via Fonollà
41°26'55.2"N 2°15'11.0"E
Con finalidad social

Un proyecto que empezó con la tristeza de descubrir cómo puede llegar a desaparecer el Mar Mediterráneo y todas sus costas tal y como las conocemos en la actualidad. Se fue desarrollando con la necesidad de crear una colección cuyos materiales que la configuren, formen parte de la historia de estas regiones, teniendo en cuenta el ecosistema de la zona.

Así pues, es una colección dedicada a reconocer, valorar y fortalecer aspectos socioculturales y naturales de la región mediterránea. Busca iniciar un proceso de reflexión sobre la identidad de estas regiones, a través de diferentes campos. Empezando por la flora que la forma, los colores que han configurado la historia de la moda Mediterránea, siguiendo por los tejidos y acabando por uno de los oficios que más ha marcado en el Viejo Continente, el de los pescadores.

Etiquetas: Diseño social | Fisherman | Mediterráneo | Recuerdos

**Resúmenes de los Trabajos de Fin de
Grado defendidos por los estudiantes de
Grado en Diseño y aprobados durante
el curso académico 2018-19, ordenados
alfabéticamente.**

DISEÑO TRANSVERSAL

Maria José Cano Gutiérrez ALQUIMIA. WEARABLE COMO CRÍTICA AL TRANSHUMANISMO.

**Con finalidad crítica
Diseño Audiovisual**

A lo largo de la historia el ser humano ha cambiado el entorno a su necesidad a través de la implementación y el perfeccionamiento de tecnologías. En el mundo actual, el grado de sofisticación de las mismas las ha convertido en uno de los principales pilares en los que se asienta la civilización moderna y con ello surgen nuevas corrientes de pensamiento como el transhumanismo. Esta corriente sostiene que a través del uso de la tecnología el ser humano mejorará sus capacidades tanto físicas como intelectuales.

Esta situación evidencia nuestra dependencia de la tecnología para poder desarrollar acciones que de forma innata ya sabemos hacer, porque nuestros cuerpos ya están “programados” para captar estímulos, procesarlos y reaccionar, y no depender de factores tecnológicos. Nuestra sed de mejorar nuestros “cuerpos obsoletos” ha conseguido que olvidemos sus capacidades y enterremos lo instintivo de nuestra naturaleza humana para convertir-

nos en seres con la ilusión de tener el control a través de la tecnología.

Alquimia es un proyecto que tiene como objetivo cuestionar esta corriente de pensamiento y revalorizar el cuerpo humano como fuente de información, visualizándolo a través de la confección de una prenda *wearable*, la cual a partir de sensores de temperatura, posición y pulso, reflejan con luz y sonido el modo en el que el cuerpo, reacciona a los cambios en el entorno. De esta forma el proyecto funciona a modo de llamamiento a interiorizar nuestras sofisticadas capacidades corporales, a escuchar nuestro instinto fruto de siglos de evolución a través del único medio al que dotamos de credibilidad, la tecnología.

Etiquetas: Arduino | Cuerpo | Diseño crítico | Interacción | Transhumanismo | *Wearable*

Cristina Cases Morante MUTUALISMO. SILLAS, OBJETOS Y HUMANOS

**Con finalidad crítica
Diseño Gráfico**

En nuestra cotidianidad estamos rodeados de objetos muy estandarizados que automatizan nuestros comportamientos. Uno de ellos es

el dispositivo móvil y tecnologías que hacen que la comunicación y el lenguaje entre humanos se vea deteriorado.

A través de una experimentación objetual y un poco sociológica, pretendo descontextualizar objetos cotidianos, con una función determinada, para crear situaciones de interacción y/o comunicación entre personas. Objetos críticos que interpelan a la sociedad y a su interacción mutua.

Mutualismo: sillas, objetos y humanos pretende intervenir un objeto individualista, como lo es una silla, añadiéndole objetos que provoquen interacción humana, comunicación, lenguaje visual, jugar, intercambiar palabras o caricias, etc.

Etiquetas: Comunicación | Diseño crítico | Función | Interacción | Materialismo | Objeto | Silla

Olivia Garcia de Palau Roca VACAS CON RETÍCULA Y FLORES SALVAJES ORDENADAS

**Con finalidad experimental
Diseño Gráfico**

Vacas con retícula y flores salvajes ordenadas trata de crear, a partir de una metodología intuitiva, una

constelación de objetos basados en la forma y no en la idea, investigaciones que actualmente te permiten tomar este tipo de caminos y que anteriormente eran más cercanas a otras disciplinas que a la del diseño.

Investigar en diseño es entrar, situarse entre las cosas, empaparse los pies, enfangarse las manos (M.Camps y J.Rowan, 2018), y es a partir de todos estos parámetros como el proyecto ha ido creciendo. A lo largo de éste, se ha ido experimentando con materialidades, con formas, con herramientas, etc. Y el encuentro con personas especialistas ha sido el punto de inflexión para poder desarrollar, así, el concepto, en la que su exploración verbal crea la idea, intentando evitar (involuntariamente) las formas de investigación habituales, solamente basarme en un sentido estético, un sentido visual y la intuición guía el resto. Conocerse y conocer alrededor a partir de los demás, de la naturaleza, de lo orgánico y lo más artificial. Luces, sombras, colores. Dejarse llevar por curiosidades, por pruebas, errores y certezas. Intentar descubrir algo descubierto sin saberlo es algo que me llama la atención; ¿cómo dos personas han llegado a un mismo punto sin saber la existencia de una y la otra? Pensar y repensar todo preguntán-

dome cualquier cosa, preguntarme y sacar conclusiones propias sin tener que reafirmarme en nadie más, andar por un camino de respuestas en la que nunca una es la final.

Rectificar, observar, experimentar, hacer. El objetivo es ofrecer alternativas de investigación en diseño en las que el concepto no tenga que guiar el proyecto, dejándonos llevar por otros aspectos.

Etiquetas: Creencias | Metodologías | Intuición | Colaboraciones | Involuntariedad | Inverso | Cotidiano | No-concepto | No-arte | Reglas | Proceso | Manual

Alejandro Gutiérrez García LA ALTERNATIVA NORMALIDAD

Con finalidad social
Diseño Audiovisual

El diseño social es una de las ramas del arte que intenta ayudar a los colectivos con riesgo de discriminación a través de talleres, actividades o manifestaciones. Gracias a este tipo de actuaciones podemos ver cómo la sociedad se involucra a través de acciones creativas. En este proyecto podrán ver la vinculación del arte con las personas discapacitadas y cómo este sector les ofrece la oportunidad de expresarse y

demostrar sus cualidades creativas, a través de actividades diseñadas y pensadas aceptando sus trastornos.

Etiquetas: Diseño social | Síndrome de Down | Integración social | Inclusión artística | Terapia creativa | Proyecto colectivo

Desirée López Pujol MELOCOTÓN AZUL

Con finalidad experimental
Diseño Audiovisual

Melocotón azul propone una investigación a través del diseño, sobre la relación persona—objeto: la identificación con los objetos y los parecidos que podemos encontrar entre ambos. ¿Por qué cuando vemos algo, nos recuerda a alguien? ¿Por qué decimos “esto es muy tú”? ¿Es una relación formal o emocional?

A través de varios experimentos participativos, en los que se entrelazan los lenguajes del diseño y el juego, se han buscado patrones para sintetizar qué aspectos formales representan nuestra individualidad como personas.

Las dinámicas propuestas para determinar cómo se establecen las relaciones de parecido entre persona—objeto permiten analizar e interpretar los datos recogidos,

para luego utilizarlos como herramientas de creación de nuevos objetos.

En el proceso, nos damos cuenta de que hay múltiples formas de documentar y explicar el comportamiento humano y los procesos no conscientes e intuitivos, lo que carecen de explicación racional o comprensión instantánea.

Este proyecto es un experimento y una historia personal, en la que se han mezclado las metodologías activas de investigación y la observación, con el objetivo de poner en práctica otra manera de entender el mundo y de ser en él. Un mundo un poco más abstracto y espontáneo.

Etiquetas: Experimentación | Innovación | Investigación | Metodología activa | Metodología creativa | Objetos | Parecidos | Proceso

Álvaro Martín Donquiles I LOST MY PHONE CHARGER— SPECULATING THROUGH PERFORMANCE

Con finalidad experimental
Diseño Gráfico

El impacto socio—cultural de las tecnologías de comunicación digital, ha provocado una afluencia reflexiva de proyectos que desde el diseño y el arte, cuestionan lo establecido, y las formas de relación interpersonal en un mundo cada vez más conectado.

I lost my phone charger speculating through performance, es un proyecto de diseño especulativo que empezó como una vía para explorar mi propia relación con mi *smartphone*. Renunciado a tener un cargador propio, comienza una exploración a través de métodos de diseño especulativo y una experiencia performativa y auto etnográfica.

Finalmente, el proyecto ha derivado hacia una investigación sobre los métodos utilizados, mediante conversaciones y la colaboración de diferentes profesionales de mi contexto próximo. Con lo que el proyecto termina tomando forma editorial en un libro sobre diseño especulativo a partir del recorrido del proyecto.

Etiquetas: Comunicación digital |
Diseño especulativo | Diseño crítico |
Performance

Andrea Pascual Odena COTIDIANAMENTE

Con finalidad experimental
Diseño Gráfico

¿Qué utilidades tiene un objeto?
¿Quién decide la función de los
objetos? ¿Por qué un objeto puede
desempeñar solo la función que se
le ha otorgado y no otras?

Como dice Donald A. Norman
en su libro *“La psicología de los obje-
tos cotidianos”*: “las prestaciones
aportan claras pistas del funcio-
namiento de las cosas”. Pero, ¿qué
pasa si alteramos estos objetos y su
función varía? Podemos alterarlos
sacándolos de contexto o añadiendo
y quitando partes fundamen-
tales de su forma para así alterar su
significado.

Si un objeto con una clara fun-
cionalidad y un objetivo concreto
se descontextualiza pasa a tener, de
manera automática, otra función.
Las normas, lo establecido y los pa-
trones estéticos vienen marcados
por la sociedad de consumo y los
sistemas de producción masivos.
No nos cuestionamos el por qué
de la función, el uso y la forma de
los objetos cotidianos.

Este proyecto realiza una inves-
tigación sobre la alteración formal
y el uso de los objetos cotidianos
desde lo absurdo para cuestionar



Álvaro Martín Donquiles

su función a través de la descontextualización espacial y formal con el objetivo de cuestionar y criticar lo aceptado a nivel social.

Pretende generar debate y crear duda o desconcierto en el espectador sobre la relación que establecemos con los objetos cotidianos a la vez que cuestiona la función que se les otorga a estos.

Etiquetas: Especulativo | Experimentación | Función | Objetos | *Packaging*

Júlia Pasquina Trillo
Meritxell Ventura
Espallargas
uhXge2afjzA
Con finalidad especulativa
Diseño de Moda

El proyecto **uhXge2afjzA**, plantea una visión especulativa sobre una evolución ficticia. Tras el origen del universo, los primeros átomos se unieron al azar engendrando la primera combinación capaz de reproducirse que marcó la evolución biológica tal y como se conoce actualmente. En este proyecto se especula que otra combinación posible se hubiera anticipado, originando macromoléculas que con el paso del tiempo se habrían desarrollado en organismos que generarían una atmósfera donde

van cobrando vida una especie de monstruos.

Estos nacen con la intención de formular preguntas y generar reflexiones en diferentes ámbitos. Se pone en duda dónde están sus límites y funciones para tratar de desdibujar las líneas comúnmente conocidas. Se trabajan conceptos como la deshumanización, el posthumanismo o las segundas pieles, que han sido determinados debido a los requerimientos de la parte experimental.

La exploración matérica y tecnológica es también una parte importante del proceso debido a que cada monstruo parte de tres siluetas relacionadas con la temática que él mismo defiende. Los contornos se llevan a una fase más abstracta al pasar por un juego analógico basado en el azar. Al obtener los tres perfiles finales se unen y se modelan creando un volumen 3D. Este primer objeto generado pasa por un filtro que permite simplificar su superficie para así obtener un cuerpo con unas formas más orgánicas.

A los monstruos de carácter físico se les construye un esqueleto basado en un sistema de planos y encajes que permite modelar o extraer el patrón entorno a este. Otra técnica usada ha sido la extracción

del patrón digitalmente, que posteriormente se ha pasado a una base material.

Por otro lado, los entes digitales no han pasado por ninguno de estos pasos debido a que su cuerpo animado en 3D y texturizado, es su propio esqueleto y su propia piel. Todos estos procesos permiten que el futuro monstruo cobre vida y exista.

uhXge2afjzA crea un conjunto de diez monstruos, cinco de carácter virtual y cinco más de carácter tangible, dando visibilidad a la dualidad que se establece continuamente entre lo analógico y lo digital. Cada uno de ellos responde a un concepto preestablecido que les permite dar forma a su ser y poseer unas habilidades concretas. *Etiquetas:* 3D | Deshumanización | Diseño especulativo | Fabricación digital | Monstruos | Posthumanismo | Seres | Ucronía

Paula Román Martínez
ECOSISTEMA DE
DEPENDENCIA
Con finalidad experimental
Diseño Gráfico

Los *smartphones* parecen haberse vuelto imprescindibles en nuestro día a día. Nos acompañan a todos

lados y en contadas ocasiones salimos de casa sin ellos. Además, ya no es raro escuchar hablar de que estamos enganchados e incluso que hemos creado una dependencia.

Sin embargo, ¿qué ocurriría si te dijese que realmente no eres esclavo de tu móvil sino de la dopamina que genera tu propio cuerpo? Al fin y al cabo, tal y como dice el psicólogo Eparquío Delgado, “El móvil solo es un medio, no el fin”.

Asimismo, hoy por hoy somos lo que podría catalogarse como una sociedad hedonista, donde lo queremos todo a la voz de ya. Consumir por consumir de la forma más rápida posible, andamos en una continua búsqueda que parece no llevarnos a ningún lado. El *smartphone* pone todo ello a nuestra disposición, vivir rápido viviendo otras vidas.

Los humanos por naturaleza somos seres sociables que necesitan de los demás para poder vivir, por ello el sentimiento de formar parte de un grupo es primordial para nuestro desarrollo. De tal forma que si a esa necesidad de pertenencia se le suman las carencias emocionales y la búsqueda de suplantarlas, es más fácil que se genere una dependencia hacia el *smartphone*.

¿Es el *smartphone* el origen de nuestra dependencia?; ¿Por qué le damos tanto poder a un ser inanimado antes que a uno animado?; ¿Somos realmente esclavos de nuestras carencias?. Este proyecto intenta contestar todas esas cuestiones, mediante el diseño especulativo, dado que se ha endemoniado la figura de los teléfonos móviles quitando responsabilidad al propio individuo.

Los objetos en sí, al igual que las sustancias, no generan ningún tipo de adicción, sin embargo quien las usa o las consume su cuerpo genera dopamina, haciendo que dichos objetos o sustancias se vuelvan adictivos. Por lo que, somos nosotros los que tenemos el problema, no los *smartphones*.

Etiquetas: Smartphone | Dopamina | Grupo | Dependencia | Espejo | Necesidad | Otro | Comunidad | Carencias | Ego | Vacío | Ausencia | Reconocerse | Ecosistema | Yo

Maximilià Valls Gasol
12_05_19
Con finalidad experimental
Diseño de Espacios / Interiores

La idea de llevar a cabo este proyecto como trabajo final de carrera nace de una problemática que esta-

ba y sigue estando muy presente en el panorama actual del diseño y la creación.

La idea de ego, de identidad y de autoría es una cuestión que gana mucha importancia sobre todo en un mundo donde el hecho de diferenciarse para ser reconocido con unos rasgos personales y reconocibles resulta a menudo necesario.

Durante la carrera, se generaban competitividades, a menudo tóxicas, a la hora de desarrollar proyectos. Sensaciones internas no siempre exteriorizadas. Pero haciendo un ejercicio de autocritica, yo mismo he podido sentir alguna vez competitividad cara los compañeros y compañeras. Como ya he dicho, no siempre resulta negativo, ya que muchas veces te incita a seguir trabajando fuerte y esforzarte para llevar a cabo un mejor proyecto con una mejor ejecución pero, al fin y al cabo, no deja de alimentar la ego individual.

En ese momento nació el proyecto, de la intención de colectivizar y generar dinámicas enfocadas a procesos creativos y al juego. Ganas de descontextualizar y salir del sistema, pero sin huir del todo de la idea de iniciar caminos para la extracción de ideas y nuevos mundos creativos.

Colectivizar momentos y generar nuevos tejidos sociales. Nueva gente, nuevas ideas y nuevos puntos de vista que nos permitan alejarnos de nuestra zona de confort.

Un ejercicio donde se plantean unas pautas sencillas: ser puntual en el lugar y el momento en que se citan los participantes, llevar de casa alimentos, materiales y muchas ganas de analizar, generar y compartir.

Una vez se ha llevado a cabo este protoexperiment podemos afirmar que si el contexto, los participante y la atmósfera son propicias, se genera un *flow* creativo constructivo. Puedo afirmar que sabemos dejar de lado el ego individual y unirnos. Ser un solo organismo y ser capaces de afrontar problemáticas de diversas índoles con soluciones y análisis de alto interés.

Etiquetas: Espacio | Intervención | *Leave no trace* | Ego | Juego | Cocreación | Código abierto | Transferència de conocimiento | Metodologías activas | Metodologías creativas | Inteligencia colectiva | *Hackeo* | TAZ | Sistemas emergentes

**Visualización de datos sobre los
Trabajos Fin de Grado
del curso académico 2018-19**

Breve descripción de los ámbitos de interés

130

■ Diseño con finalidad crítica

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

■ Diseño con finalidad experimental

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

■ Diseño con finalidad social

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

■ Diseño con otras finalidades

En este apartado se agrupan los Trabajos Finales de Grado a los que los estudiantes han asignado más de una finalidad o categorías distintas de las tres anteriores como por ejemplo finalidad comercial, conceptual, educativa o especulativa.

DISEÑO CON FINALIDAD CRÍTICA

Noemi Amorin
EL TIEMPO SE AGOTA
Cecilia Górriz

María José Cano
ALQUIMIA — WEARABLE
COMO CRÍTICA AL
TRANSHUMANISMO
Cecilia Górriz

Sara Cardós
FINS AQUÍ
Mireia Feliu

Cristina Cases
MUTUALISMO: SILLAS,
OBJETOS Y HUMANOS
Raúl Goñi

Albert Gené
DEMAGOGIATV
Raúl Goñi

Alba L. Hernández
DES—H—ECHOS
Mariona Genís

Ariadna Margenat
RETHINKING
Fran Casado

Melissa M. Luna
ANONYMITY AS OF NOW
Fran Casado, Israel Frutos

Marta Miralles
BERGUEDÀ. TERRA DE MINES
Joan Achón

Ariadna Montón
NUEVA ESPERANZA 2133
Mireia Feliu

Andrea Mora
FALTAS DE ORTOGRAFÍA
Fran Casado, Israel Frutos

David Paz
NO CAMBIARÁS EL MUNDO
Raúl Goñi

Sergi Quiles
CARNISMO. IDEOLOGÍA
INVISIBLE
Joan Achón

Guillem Ramos
GRIND THE RINGS
Raúl Goñi

Carla Romeu
CONTRA EL TEMPS
Mariona Benedito

Anna Soriano
TARATS. QUAN L'IMPERFECCIÓ
ESDEVÉ DEIXALLA
David Torrents

131

DISEÑO CON FINALIDAD EXPERIMENTAL

Leire Acebo
LÓGICAS DE LO ABSURDO
Mariona Benedito

Beatriz Astorga
RECEIPT
Raúl Goñi

Liang Carrillo
1:1 HUMAN SCALE MIDI
THEREMIN
Cecília Górriz

Anna Castellà
LOS LÍMITES DEL CÓDIGO
Raúl Goñi

Daniel Chavarria
REFLEXIÓN ARRÍTIMICA
Cecília Górriz

Alex Coll
CATHODE.
UN VIDEOJUEGO ANALÓGICO
Joan Achón

Laura Delgado
VEO—VEO
Raúl Goñi

Aina Eguiluz
A QUÈ SONA LA PARAULA
SILS?
Raúl Goñi

Jonathan Espino
UNITY
Mònica Mestanza

Olivia Garcia
VACAS CON RETÍCULA Y
FLORES SALVAJES
ORDENADAS
Raúl Goñi

Marc-Efrén Giménez
STATIKOS
Fran Casado, Israel Frutos

Ana Guerrero
10 PROCESOS, 9 SILLAS,
1 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO
Mariona Genís

Cristina Guillamet
LA (RE) HUMANITZACIÓ DE
L'ESPAI
Mariona Genís

Alejandro Huichalao
MASSIVE AMOUNTS OF TRASH
ARE ATTRACTING RATS — AND
RUINING THIS NEIGHBORHOOD.
Mònica Mestanza

Oscar Ledesma Fernández
TE FALLÉ. LA DEFORMIDAD DE
LO COTIDIANO
David Torrents

Jordi Llonch
ILARGI
Mireia Feliu

Emma Llorente
RECIPIENTES. ESPACIOS DE
TRANSFORMACIÓN
Joan Achón

Clara López
RETÍCULA DE LO COTIDIANO
Raúl Goñi

Desiree Lopez
MELOCOTÓN AZUL
Cecilia Górriz

Álvaro Martín
I LOST MY PHONE CHARGER —
SPECULATING THROUGH
PERFORMANCE
Raúl Goñi

Paula Martínez
ESTO VA DE VISIBILIZAR
David Torrents

Julieta Agustina Mendizábal
IMPERCEPTIBLE:
DESCUBRIENDO LOS DETALLES
DE LA VIDA COTIDIANA
David Torrents

Maria Moreno
24H, HABITAR SIN ESTAR
Mariona Benedito

Marc Muñiz
LÓGICAS ONÍRICAS
Mireia Feliu

Pedro Navarro
MUASCAE VOLITANTES
Mònica Mestanza

Iñigo Osés
DIVERSITYPE
Raúl Goñi

Josep Pagà
CONTENEDOR
Fran Casado, Israel Frutos

Andrea Pascual
COTIDIANAMENTE
Raúl Goñi

Paula Román
ECOSISTEMA DE
DEPENDENCIA
Joan Achón

Clàudia Romero
ALEGORÍA
Mariona Benedito

Roger Sabaté
CA L'ANDIANO
Fran Casado, Israel Frutos

Meritxell Sagrera
ALTER EGO
Raúl Goñi

Claudia Sánchez
EIRA. UNA GUÍA DE COSMÉTICA
CONSCIENTE
Joan Achón

Lucas Suárez
THIS ISN'T JUST A POSTER
Joan Achón

Ariadna Tarifa
SI DIGO MAR...
Mireia Feliu

Max Valls
12_05_19
Cecília Górriz

DISEÑO CON FINALIDAD SOCIAL

Pia Bernales
I UNDERSTAND HOW YOU FEEL
Mònica Mestanza

Desirée Cabrero
WILD PLAYGROUND
Mariona Genís

Roser Casals
ECO ESPAI
Mariona Genís

Marta Chavarrias
ACTIVATING SPACES
Mariona Genís

Noelia del Olmo
IGEN
Fran Casado, Israel Frutos

Noelia Fandos
NATTURN
Joan Achón

Alba Fernández
COETERES
David Torrents

Inés Fornesa
INTRADUALISMO
Fran Casado, Israel Frutos

Pau Gómez
REMIND
Joan Achón

Marta Guilemany
ARTIGIANATO
Cecília Górriz

Alejandro Gutierrez
LA ALTERNATIVA NORMALIDAD
Mireia Feliu

Carme Via
41°26'55.2"N 2°15'11.0"E
Fran Casado, Israel Frutos

Jasmin Juan
SUBCULTUREGRACY
Fran Casado

Mónica López
HEIMAT
Mariona Genís

Ana Martin
MISCELÁNEA
Fran Casado, Israel Frutos

Nerea Mohedano
1.276 METROS
Mariona Benedito

Marta Navarro
VACUUS. UN VIAJE A TRAVÉS
DE LA DEPRESIÓN
Cecilia Górriz

Andrea Olivé
MAMOTETRIS
aolive1996@gmail.com
Mariona Benedito

Aina Payeras
2m2 SKIN
Fran Casado

Andrea Plana
CONTRACULTURA POPULAR
Raúl Goñi

Judith Saladié
MEETFEST
Mariona Benedito

DISEÑO CON OTRAS FINALIDADES

COMERCIAL

Carla Cepeda
ACARICIANDO EL ECLIPSE.
LA FORMA MÁS HUMANA DE
ACARICIAR A DISTANCIA.
Joan Achón

CONCEPTUAL

Katherine Benites
FOLDS
Fran Casado

Mar Carbonell
&ND
Israel Frutos

Núria Lena Cerdà
DeFORMED
Fran Casado, Israel Frutos

Josep Espriu
LA CONSCIÈNCIA DEL MOVIMENT
David Torrents

Silvia Pérez
KATAKANA
Fran Casado, Israel Frutos

Laura Solana
REPENSAR LA NORMA
Raúl Goñi

CRÍTICA, CONCEPTUAL

Miranda Pérez-Hita
EMBRACE A COLUMN. NUEVAS
MANERAS DE HABITAR Y PEN-
SAR EL ESPACIO MUSEO
Mònica Mestanza

CRÍTICA, EXPERIMENTAL

Víctor López
(NEO)WASTE
Mariona Benedito

Eduard Vizcarro
CAREOFMYCELIUM
Mariona Genís

CRÍTICA, EXPERIMENTAL, SOCIAL

Pau Pino
THODA THODA
Mireia Feliu

CRÍTICA, SOCIAL

Ariadna del Hoyo
EXAGERADA
David Torrents

Maria Pineda
NOMADIC ROOM
Mariona Genís

EDUCATIVA

Jordi Hernández
BIBLIOTHEKE
Mariona Benedito

Mònica Llagostera
IDIORÍTMIA
David Torrents

Andrea Prat
VIURE AMB TAITXÍ
Mònica Mestanza

137

EDUCATIVA, EXPERIMENTAL, SOCIAL

Ariadna Jobani
INMOVE
Cecília Górriz

ESPECULATIVA

Artur Caellas
OUR_SAFE_WORD_IS
Fran Casado, Israel Frutos

María Coso + Yolanda Molina
SPECULATE THE FUTURE
Mariona Benedito, Mariona Genís

Júlia Pasquina + Meritxell Ventura
uhXge2afjzA
Fran Casado, Israel Frutos

Ignasi Riola
SECURITY BOOST
Cecilia Gorriz

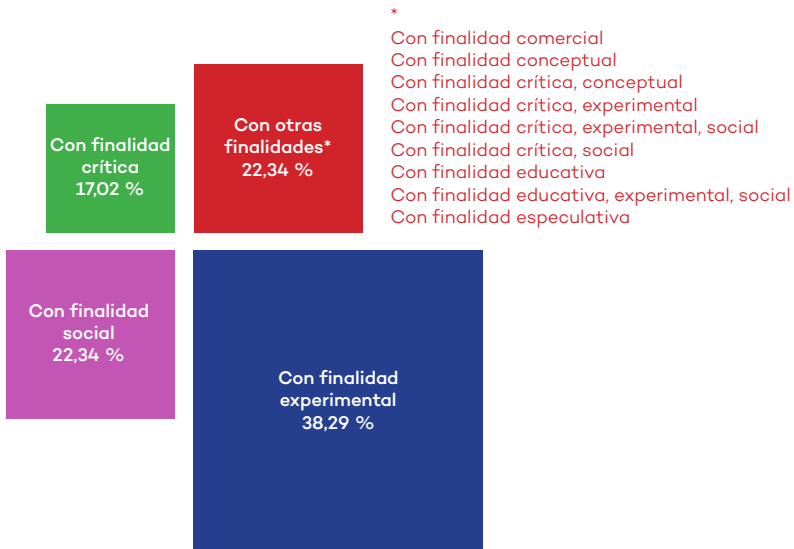
Diseño
Audiovisual 17
(Transversal 4)

Diseño de Espacios/
Interiores 38
(Transversal 0)

Diseño Gráfico 40
(Transversal 7)

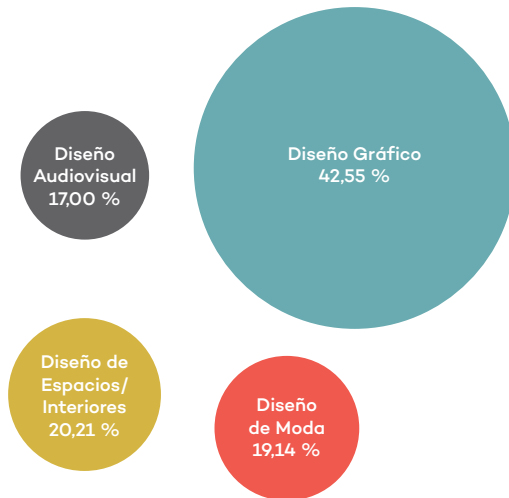
Diseño de Moda 18
(Transversal 1)

Por ámbitos de interés



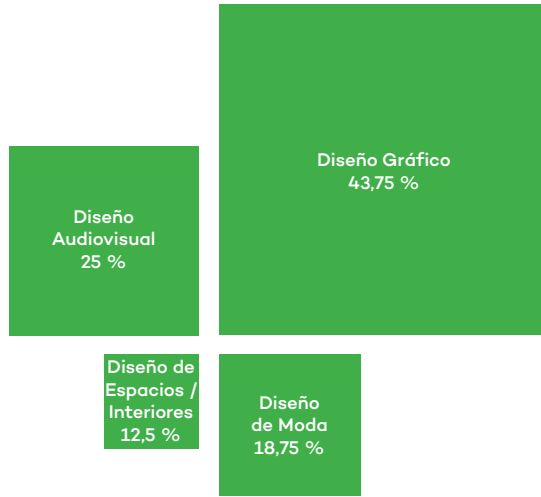
139

Por itinerarios



Con finalidad crítica

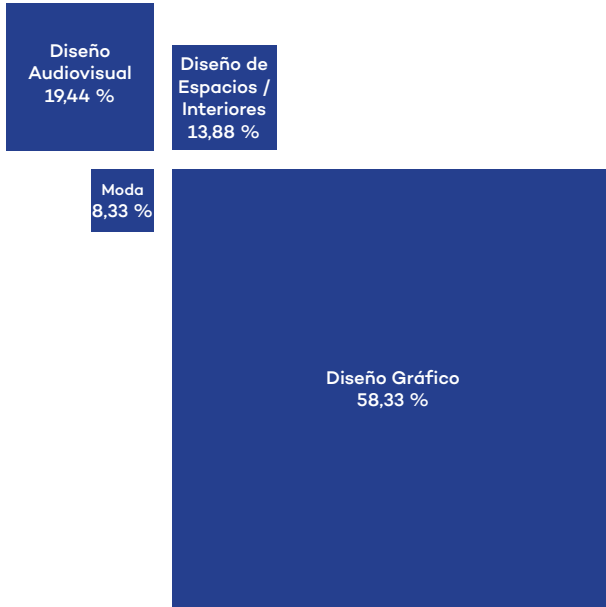
140



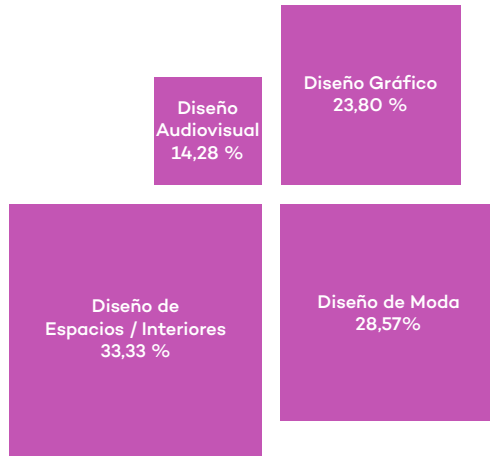
Con finalidad experimental

VISUALIZACIÓN DE DATOS

BAU, Centro Universitario de Diseño



Con finalidad social



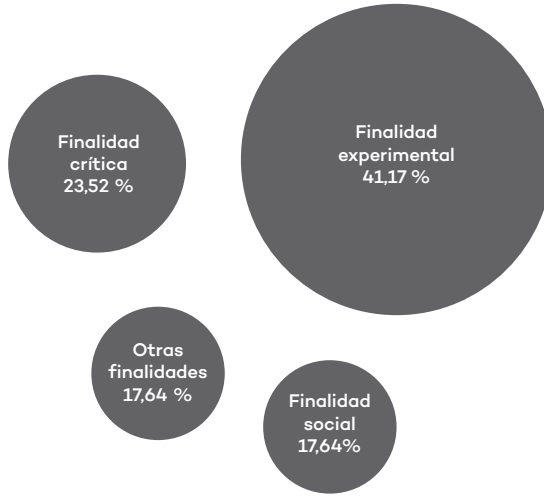
141

Con otras finalidades



Diseño Audiovisual

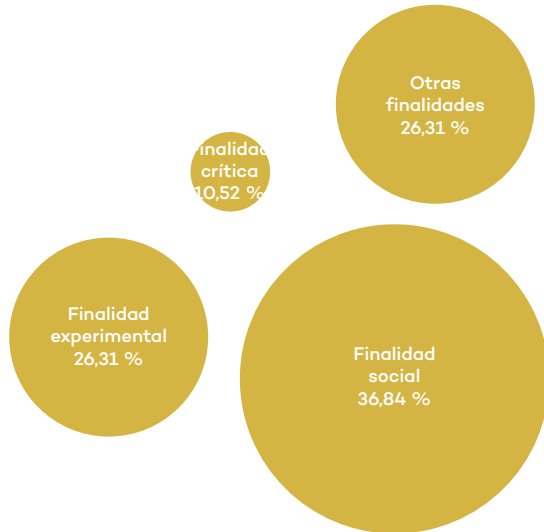
142



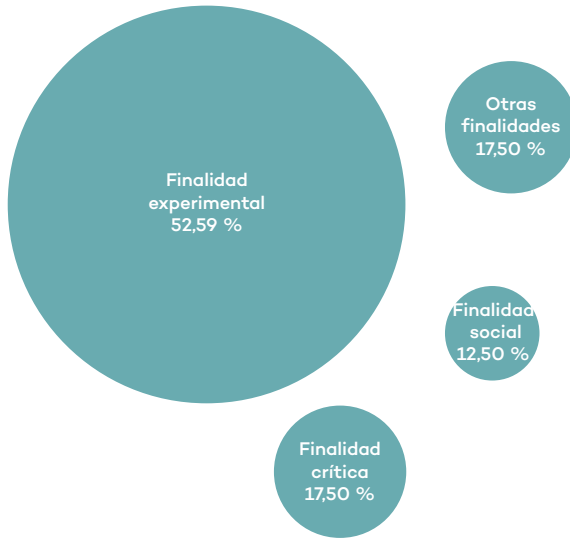
Diseño de Espacios / Interiores

VISUALIZACIÓN DE DATOS

BAU, Centro Universitario de Diseño

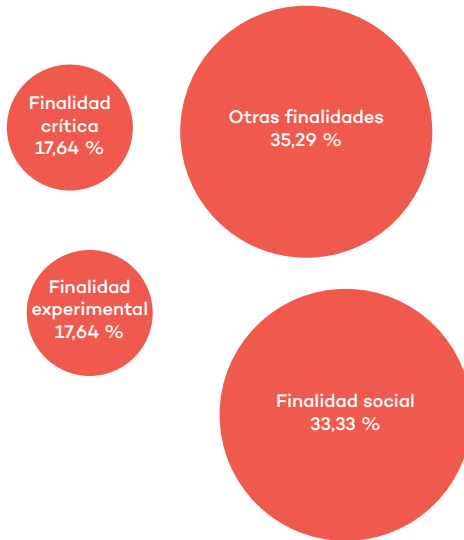


Diseño Gráfico



143

Diseño de Moda



Rotoscopia, Transhumanismo, Musica, *Kinect*, Juego,
Webcam, *Tracking*, Sonido, OSC, Max_Msp, Gesto,
Generativo, Expresion corporal, Cocreació, Distopia,
Costa, Alerta climática, Selva, Relaciones,
Surrealismo, Naturaleza, Ciudad, Montaña, Colonialismo,
India, Desierto, Campaña, Concienciación, Mediterráneo,
Diseño especulativo, Cubismo, *Leave no trace*, Deriva,
Instalación interactiva, Animación, Residuos plásticos,
Mundo onírico, Oceano, Sistema emergente,
Cuerpo, Documental,
Wearable, Experimentación,
Arduino, *Processing*,
Interacción, Ableton,

Diseño social,
Diseño crítico,
Comunicación

Sostenibilidad, Temporal, Diálogo, Investigación, Método,
Práctica, Sillas, Taller, Comunicación, Recuerdo,
Capitalismo, Consumismo, Desgaste, Efímero,
Obsolescencia programada, Proceso, Relato, Re-activar,
Diseño de Producto, Tiempo Ocupación,
Reivindicación Vecinal, Alegoría, Amar, Arquitectura,
Espacios, Parásito, Colectivizar, Habitar, Poética,
Modernidad, Metáfora, Interiores, Rediseño, Reutilización,
Realidad virtual, Domestico, Diseño participativo, Residuos,
Objetos en desuso, Especulación, Biomaterial,
Neomaterialismo, Temporalidad,
3D, Diseño especulativo,
Materialidad,
Alerta climática,
Diseño social,
Diseño crítico

Reconciliación, Bloqueo mental, Creatividad,
Espacio personal, Herramientas personales, Técnicas,
Acariciando a distancia, Comunicación a distancia expresiva,
Lenguaje no verbal, Raíces, Alquimia, Artesanía, Cerámica,
Matriz, Museo, Útero, Materialismo, Objeto, Silla,
Tipografía, Identidad de género, lgtbiq,
Música, Función, Género, Neoliberalismo,
Interactivo, Feminismo, Comunicación,
Infografía, Souvenir, Interacción, Juego,
Visibilización, Sociedad, Publicación, Recuerdo
Metodología, Fotografía, Partitura,
Colaborativo, *Smartphone*,
Experimentación, Editorial,
Espacio,
Packaging,
Diseño social,
Diseño crítico,
Diseño gráfico

Nostalgia, Música, Piel, Occidente, Cuerpo, Feminidad,
Historia, Flamenco, Expresión personal, Cante, Baile,
Redes sociales, Virtual, Proyección del yo, Generación Z,
Paso del tiempo, Colección, *#selfie*, Minimal, Instructivo, *Folds*,
#Socialmedia, *#Tactile*, *Selfesteem*, *#Wrapping*, *Origami*,
#Privacidad, Papiroflexia, *#Narcisismo*, Sociedad, Complejos,
Zero waste, Rectángulos, *#Neutral*, Prenda, Pliegues,
Seres, 3D, Deshumanización,
Monstruos, Experimentación,
Cultura, Sociología, Recuerdo,
Alerta climática, Ucronía,
Posthumanismo, Fabricación digital,
Diseño social,
Diseño
especulativo

Curso 2012-2013

Grado 63

Retitulación 48

Curso 2013-2014

Grado 65

Retitulación 25

Curso 2014-2015

Grado 92

Retitulación 43

Curs 2015-2016

Grado 94

Cur 2016-2017

Grado 106

Curs 2017-2018

Grado 107

Curs 2018-2019

Grado 94

148

TFGs Grado 2018-19

TFGs matriculados 110



TFGs presentados 94



Individuales 92



149

En equipo 002*

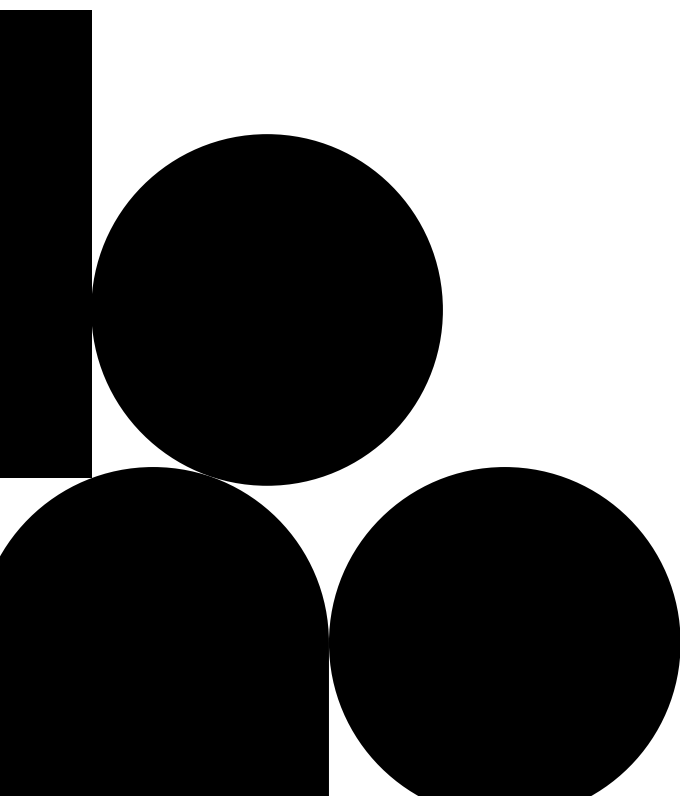
*

Diseño de Espacios / Interiores 001

Diseño de Moda 001

Con otras finalidades (especulativa) 002

TFGs no aprobados 002





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