

4ª edición

GLOBAL DESIGN

Junior Summer Courses 2018

Calendario
Horario
Idioma

Del 2 de julio al 13 de julio 2018
De lunes a viernes, de 9.30h a 14.30h
Español

Introducción

El curso oficial ya habrá finalizado, quedan atrás los nervios de las últimas entregas y exámenes, la exigencia personal de obtener buenas calificaciones o la insoportable incertidumbre de qué estudiar el próximo año. El verano ya está aquí, y aunque algunos necesitarán realizar clases particulares, reforzar conocimientos o marchar de vacaciones, os proponemos un paréntesis de dos semanas con este curso de Global Design Junior.

¿Qué es el Global Design Junior?

Un curso que propone descubrir las diferentes áreas del diseño: producto, diseño de interiores y diseño gráfico. Ofrece la posibilidad de investigar en procesos creativos, afines a estas disciplinas, para descubrir así el potencial de cada ser humano y activar los radares en el mundo de la creación. Este curso se enmarca en el contexto multicultural del IED Barcelona, cuyo objetivo es profundizar en conocimientos y reflexionar más allá de cada área específica.

Objetivos

El curso se entiende como un aporte de motivación, de confianza, de autoconocimiento, con la intención de que cada alumno incorpore estas experiencias en su trayectoria académica y en su vida personal. Entendiendo al mismo tiempo cómo piensan y trabajan los diferentes diseñadores según su campo de actuación.

El plan de estudio está pensado para construir un espacio desde donde crear vínculos y compartir los rasgos diferenciales de cada alumno. Se aportan los conocimientos técnicos y herramientas para que cada estudiante desarrolle sus propias ideas y las sepa expresar.

Se traza un proceso de diseño donde se da a entender la importancia de la observación, la investigación, la asociación de conceptos, la lógica y la importancia de la comunicación en cada disciplina.

Metodología

El programa se enfoca como una inmersión en las distintas disciplinas de diseño, explorando cada una de ellas con herramientas y recursos propios.

Por otra parte, se indagan diferentes técnicas y lenguajes desde una perspectiva global: poética, visual, plástica, escultórica, teatral y musical.

Todos los ejercicios se cierran materializando la vivencia construyendo conjuntamente una obra, en ella, el grupo mezcla herramientas y conocimientos del mundo del diseño y el arte.

Competencias adquiridas

- Adquirir mecanismos de observación y de análisis.
- Obtener recursos para materializar sus ideas.
- Inmersión en un proyecto interdisciplinar de diseño.
- Capacidad de organizar las propias ideas, para pensar y comunicarlas de forma más eficaz.
- Aprender a expresarse a través de diferentes técnicas.

A quién va dirigido

Estudiantes entre 15 y 17 años que se encuentran valorando cómo continuar su formación académica y tienen interés en iniciarse en las diferentes disciplinas del diseño.

Para aquellos jóvenes con aptitudes creativas o artísticas que desean explorar y desarrollar de forma más profunda sus habilidades. También para estudiantes que buscan definirse, aprender a organizarse y a disfrutar a través de la formación en diseño.

Programa

Área proceso de diseño

Pensamiento visual

- Ver, mirar, implicarse, imaginar y mostrar.
En el mundo del diseño es importante tener la mente abierta para absorber todos los estímulos que aporta el entorno. Observando e implicándose se crean nuevos escenarios donde un diseñador puede aportar nuevas ideas.
- Ejercicio de fotografía.

Los mapas mentales y otros marcos para mostrar

- El tema principal, ramas, palabras, imágenes, color, estilo, material, papel y analogías.
Seis preguntas para analizar una idea, el análisis a través de binomios de palabras y otros esquemas de dibujos.
- Ejercicio de Storyboard.

Volumen, espacio interior, recursos visuales y complementos

- Conceptualización volumétrica, sentir y reconocer espacios para así rediseñarlos, comunicación a través de recursos gráficos y diseñar complementos descontextualizándolos de su campo de actuación.
- Ejercicio de volumen.

Dibujo

- ¿Cómo ganar credibilidad y confianza en nuestros dibujos?
Observación y credibilidad, consejos prácticos, sistemas de representación, capacidad de síntesis...
El dibujo a mano alzada es la herramienta más práctica para un diseñador (pensador). No se trata de ser virtuoso dibujando, sino simplemente de tener la intención de comunicar y poder pensar plasmando las ideas. Con los consejos aprendidos se dibuja con más confianza y crece exponencialmente la calidad de nuestros dibujos.
- Ejercicio de dibujo.

Área emocional

Se realizan una serie de ejercicios que ayudan a crear en el aula un ambiente distendido para poder afrontar todos los ejercicios relacionados con el proceso de diseño y ayuden al estudiante a entender cómo enfocar y canalizar sus aptitudes.

Motivación

La confianza, la concentración, comunicar-transmitir-expresar, la necesidad de arriesgar, la posición reflexiva, la autocrítica, la actitud y la pasión.

Mediante una serie de ejercicios en grupo se crea una atmósfera que favorece la autoconfianza. Con esta actitud el alumno es capaz de poder aportar nuevas ideas que pueden ser útiles para desarrollar su pasión por el diseño en cualquier de sus disciplinas.

Influencia de estímulos sensoriales

El laberinto de los sentidos.

La sensibilidad y las emociones son un punto imprescindible que tiene que incorporar el diseñador a sus productos. El saber cómo utilizar y canalizar las emociones puede ayudar tanto en las diferentes fases de trabajo del diseñador como en la vida real de cada persona.

Estrategias mentales

Técnicas y estrategias para desarrollar la creatividad.

En el contexto actual de rápidos cambios, son cada vez más necesarias personas con actitudes, habilidades y herramientas que fomenten y aumenten su capacidad organizativa y su creatividad.

Coordinador del curso

Cada curso de verano cuenta con el asesoramiento de un especialista en el tema, que tiene un rol activo en el desarrollo del plan de estudios y los contenidos del curso en colaboración con el departamento de didáctica del Área Master.

David Ortega Gómez

Docente y diseñador.

Graduado en Diseño de Interiores, cuenta con su propio estudio dedicado al diseño gráfico, diseño industrial y de forma destacada al diseño de interiores. Compagina el trabajo del estudio con la docencia y desde 2006 es profesor en IED Barcelona. Recientemente ha publicado el libro “Dibujo a mano alzada para diseñadores de interiores”, editorial Parramón. Desde 2011 ejerce como vicepresidente de “CODIC Col·legi de Decoradors i Dissenyadors d'Interiors de Catalunya”.

En los últimos años se interesa por todo aquello que tenga que ver con la creatividad, potenciando las capacidades interiores de cada individuo, impartiendo clases en institutos, centros artísticos y empresas.

Equipo docente de la edición anterior

Elenio Pico

Ilustrador, animador, docente de arte y artista plástico.

Argentino, destaca su participación como curador del “Espacio Historieta” del Centro Cultural Recoleta de Buenos Aires. En su trabajo en edición, dio a luz -junto con otros colegas la revista/libro experimental Lápis Japonés y de la colección de minizines “Colorin buc”, entre otros. Es el autor de TUMP TUMP (Colección “Fuelle” de Pequeño Editor), un trabajo integral pensado para niños, y que formó parte del Plan Nacional de Lectura por dos años consecutivos.

Jordi Pastells Calls

Docente e interiorista.

Graduado en diseño de interiores por la Escola Massana y también en Artes Aplicadas y Oficios Artísticos, en la especialidad de diseño de interiores. Es gerente e interiorista en M3interiors.

Es cofundador del Estudio creativo Ouieah! para el desarrollo de nuevos conceptos de espacios especializados en (contract) restaurantes, hoteles, tiendas, oficinas y espacios efímeros.

La Direcció del Institut Europeu de Disseny se reserva el derecho de modificar el plan de estudios en función de las exigencias que puedan surgir en relación a los objetivos didácticos.