

La identidad de una generación a través de los participantes y de sus resultados:

Esdap Catalunya.

Guillem Ferran

El trabajo se desarrolla en el análisis de los Proyectos Finales de las estudiantes graduadas entre el curso 2013-14 y el curso 2018-19 en la Escuela Esdap Catalunya, Campus Llotja. Un análisis de contenidos, con la voluntad y finalidad de recoger datos que puedan ser útiles como representación de qué trabajos finales de estudios se están realizando en la escuela pública catalana, dentro de la especialidad de diseño de producto.

Los datos han sido tratados según una serie de indicadores que puedan aportar información acerca de los participantes, de los temas, los ámbitos y su evaluación de los proyectos finales que se están realizando en diseño industrial o diseño de producto durante las promociones que han finalizado entre 2014 y 2019.

Este estudio tiene como objetivo establecer o definir una identidad colectiva de una escuela y poder ofrecer algunas informaciones para realizar un mapa parcial de una generación de estudiantes mostrando una representación de los tipos de proyectos finales que se están trabajando en la escuela diseño de producto de Esdap Catalunya.

Introducción

Diferentes autores han identificado, clasificado y agrupado a generaciones a través de diseñadores. Destacan las definiciones de la Generación Z como un alumnado predominantemente femenino, un diseño barcelonés integrado en las corrientes internacionales que aspira a tener inquietudes sociales, reflejando lo que sucede en otros lugares donde hay un interés mayor por la sostenibilidad y la ética. (Pelta, 2014, p.531-536).

El nuevo diseño español tiene una serie de rasgos que lo califican, ya no hay escuelas, ni tendencias claras u homogéneas, no se encuentran rasgos comunes sino algunos conceptos como: individualidad, experimentación, ecodiseño, ironía y humor, fronteras con el arte, la autoproducción y la consciencia social (Capella, 2010, p.23). Las consecuencias de la globalización han generado un individuo que debe competir a escala global y ha facilitado el crecimiento de movimientos de conciencia global que van más allá de los objetivos puramente comerciales y que fomentan una mirada local. (Gual, 2010, p.37

El trabajo Final de estudios es de tema libre y está pensado para que se ejecute un proyecto de diseño original con un alto grado de autonomía. Así pues, es el punto que culmina la formación y que recoge todo lo que el alumno ha aprendido y ha ido incorporando con la realización de todas las materias del plan de estudios. En los Proyectos finales podemos observar los temas que preocupan a los más jóvenes y como ven la propuesta de valor del diseño en el mundo.

El trabajo final en Esdap Catalunya, Campus Llotja tiene 22 créditos y se realiza durante 6 horas presenciales durante el 8º semestre. El tema del trabajo final se desarrolla a través de la asignatura de Metodología de investigación (2018-), anteriormente llamada Seminario del Trabajo Final de Estudios (2013-2017) que tiene 4 créditos y 4,5 horas presenciales durante el 7º semestre. A lo largo del trabajo final, el estudiante debe ejecutar su propio *briefing* tras una pequeña investigación que justifique la propuesta. El alumnado debe inspirarse para que la idea de proyecto final que plantea pueda ser viable, factible y necesaria en un contexto determinado. La defensa y presentación de la propuesta de *briefing* se hace ante una comisión evaluadora formada por un Tribunal externo formado por 2 docentes de la escuela y un profesional externo.

Metodología

La metodología de análisis se ha realizado a través de los datos obtenidos de los Trabajos Finales de Estudio de las Promociones 2014, 2015, 2016, 2017, 2018 y 2019. Los datos proceden de dos fuentes principales, la información del perfil de las graduadas proviene de Secretaria Virtual de Esdap, mientras que la información del Proyecto Final proviene de materiales de archivo ubicados en el ordenador, base de datos del Departamento de Producto en Barcelona y a través de los materiales que depositan los estudiantes en USB, CD o en el drive.

Se ha llevado a cabo un análisis de contenidos de las 103 personas que han presentado sus Trabajos Finales y se han graduado en el Título Superior en Diseño de Producto. Manteniendo la confidencialidad de los inscritos y sus datos de carácter personal, se ha hecho una extracción de diferentes bloques de los participantes de carácter exploratorio e histórico según unos indicadores para comprobar, ilustrar o construir una teoría de los perfiles de participantes y de los tipos de proyectos, su comunicación y su evaluación (Xavier Coller, 2000). Se ha realizado una metodología parecida al análisis llevado a cabo en el estudio de Trabajos presentados en las Medallas ADI (Ferran, 2018).

Los bloques que se han analizado son en referencia a los perfiles, el título del proyecto, las temáticas presentadas y la evaluación del proyecto.

Esta selección se ha observado a través de unos indicadores:

- Género.
- Edad.
- Nacionalidad.
- Título. Teniendo en cuenta el idioma y formato del mismo, si ha sido una palabra inventada.
- Ámbito del PFE. Tomando como características según las siguientes variables: Producto, Habitación, Mobiliario, Iluminación, Tecnología, Movilidad, Juguetes, Urbano...
- Tipo de proyecto: Comercial, Experimental, Social y Participativo.
- Resultado o calificación del tribunal en la Evaluación del Trabajo Final.

Resultados o motivos de interés del estudio

El trabajo se desarrolla en la realización de una exposición de resultados en los diferentes indicadores estudiados. Durante los años analizados se han presentado 105 Trabajos Finales de Estudio y se han graduado 103 estudiantes. Cursaron la asignatura de Proyecto Final, 2 estudiantes que estaban de Erasmus en el campus, procedentes de los países de: Italia (1) y Francia (1), que no han sido incluidos en el análisis de trabajos finales.

Graduaciones

Se han graduado 103 estudiantes en los últimos 6 años, con una media de 18 estudiantes por curso. Ha habido una oscilación entre 11, el año con menos alumnos y 27, el año con más alumnos. Siendo el 2018 la promoción más numerosa y el 2015 la menos numerosa.

Nº Promoción	Graduad@s Producto	% Total
2014	12	11 %
2015	11	10 %
2016	22	24 %
2017	16	15 %
2018	27	26 %
2019	15	14 %
	103	-

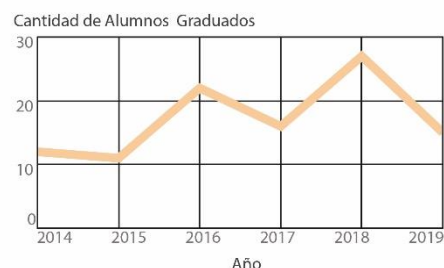


Fig. 1: Cantidad de graduadas por año.

Género

En la mayoría de cursos hay mucha más presencia de mujeres que de hombres. Durante dos promociones se han graduado el mismo número de estudiantes. Siendo una relación de 3 diseñadoras por cada 2 diseñadores que han estudiado diseño de producto en Esdap Catalunya. Se han graduado un mayor número de diseñadoras (60, 59%) que de diseñadores (43, 41%). En el año con más graduadas, había 13 mujeres más que hombres.

Nº Promoción	Graduad@s Producto	Hombres		Mujeres	
2014	12	6	50 %	6	50 %
2015	11	6	55 %	5	45 %
2016	22	11	50 %	11	50 %
2017	16	6	37 %	10	63 %
2018	27	7	25 %	20	75 %
2019	15	7	47 %	8	75 %
	103	43	41 %	60	59 %

Fig. 2: Género de las graduadas por año.

Edad

La mediana de edad de las estudiantes es de 25 años. Siendo una franja comprendida entre los 22 y 45 años. La mayoría de estudiantes (61%) se gradúa con una edad entre 22 y 25 años, aun así, existe una parte importante de estudiantes (31%) entre 25 y 30 años y una pequeña parte (8%) de graduadas es mayor de 30 años.

Nº Promoción	Media Edad	Más joven	Mayor
2014	28	22 (1)	42 (1)
2015	25,7	22 (1)	29 (1)
2016	25	22 (3)	29 (1)
2017	26	22 (1)	45 (1)
2018	24	22 (6)	29 (1)
2019	25	22 (5)	37 (1)
	25,6		

Edad	Cantidad	Porcentaje
22	18	17 %
23	27	26 %
24	10	9 %
25	9	9 % 61 %
25-30	31	31 %
30-35	5	5 %
35-	3	3 %

Fig. 3: Edad de los graduados por año

Ámbito de los proyectos

Si nos fijamos en el ámbito o sector donde se ubican los proyectos que se desarrollan en Producto, la mayoría de los proyectos presentados (41 %) pertenecen a Producto. Seguidos de Mobiliari (33 %), Movilitat (10 %) e Il·luminació (8 %). Dentro de producto destacan categorías como Juguetes (5 %) y Alimentación (7 %) deporte, calzado o artesanía. También dentro de mobiliario hay una pequeña parte en la que se realiza mobiliario urbano (4%).

Producte	41 %	
Mobiliari	33 %	
Movilitat	10 %	
Il·luminació	08 %	
Packaging	04 %	
Tecnològic	04 %	
Material	04 %	

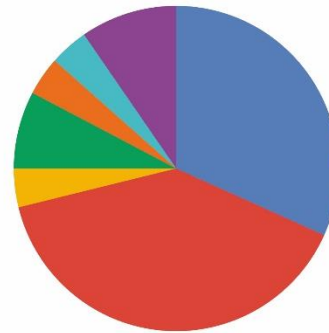


Fig. 4: Ámbitos de los proyectos

Título de los proyectos

En los títulos de los Proyectos finales, el recurso más utilizado (39%) es usar un conjunto de palabras descriptivas en lengua catalana. El segundo recurso es escribir el título en inglés (29%), aunque la mayoría de estudiantes son españoles, puede entenderse como la voluntad de tener un impacto internacional. El tercer recurso (19%) es utilizar una palabra inventada que no existe en ningún idioma.

Otros títulos en otros idiomas (4%) vienen referenciados con palabras en japonés. Hay pocos proyectos que utilizan números o caracteres (4%). Son recursos poco utilizados (4%) los nombres propios de personas (Frida, Margaret...) o de ciudades (Barcelona).

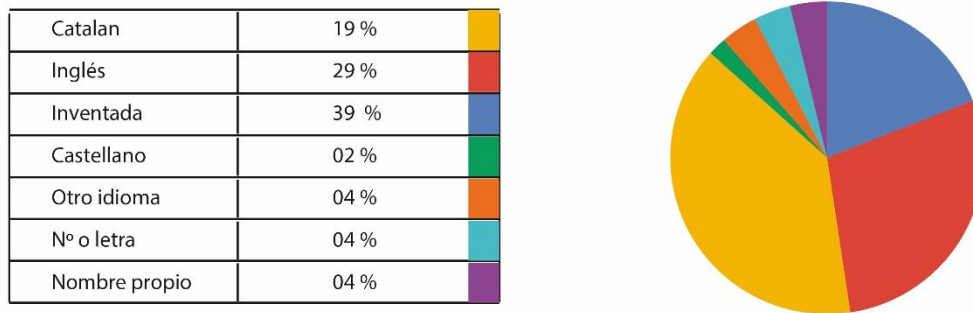


Fig. 5: Nombre de los proyectos

Tipología de los proyectos

A partir de las intenciones o finalidades en las que se han desarrollado las temáticas de los proyectos, hemos clasificado y agrupado, los diferentes proyectos de acuerdo a las siguientes tipologías: comercial, experimental, social y participativos.

Observando los Proyectos que se comunican a través de la web de la Escuela Esdap Catalunya, como ejemplos de los diferentes cursos, podemos pensar que representan la muestra de proyectos que han sacado una evaluación más positiva en los Tribunales.

El tipo de proyecto Comercial según Milton y Rochers (2013) englobaría los diseños clásicos donde se propone un producto para un cliente concreto con una especial consideración del mercado y público al que va dirigido (Lindbeck 1995). Como ejemplo de esta tipología tenemos el trabajo con una Matrícula de honor *Summer sneakers by Munich* de Marta Grau (2014), formado por una colección de Sandalias con diferentes looks deportivo-urbano, ajustable a cualquier pie desarrollados conjuntamente con la empresa Munich, donde la estudiante estaba realizando sus prácticas profesionales.

También se incluiría el diseño de un producto mediante un sistema de autoproducción con mecanismos de autofinanciación. Como ejemplo la *Luz Noray* de Eduard Cabré (2018), una lámpara de sobremesa que se realizó en cerámica experimentando con la reflexión de la luz en el esmalte de la pantalla.

El tipo de proyecto Experimental, es un tipo de proyecto de diseño que tiene como objetivo principal la exploración, la experimentación y el descubrimiento a partir de materiales, tecnologías, procesos de fabricación, conceptos o cuestiones estéticas con un alto grado de innovación. Aunque finalmente se concretará en algún tipo de producto su prioridad y finalidad no son los aspectos comerciales (Edelkoort 2012 ; Hall 2011). Como ejemplo presentamos *Creación y aplicación de un nuevo material: Para la conservación de la fauna* de Patricia Piris (2018) en la que creó un nuevo material de residuos del bosque y creó una rampa para que los animales puedan salir si caen en una balsa.








El tipo de proyecto Social, sería un tipo de proyecto de diseño con vocación de servicio dirigido a satisfacer las necesidades de aquellos colectivos de personas ignoradas por la industria por que pertenecen a colectivos minoritarios o muy reducidos y por tanto tienen poca capacidad adquisitiva y producen bajos beneficios. Habitualmente implican a las ONG, agencias gubernamentales u organismos internacionales, dado su escaso rendimiento desde el punto de vista económico, no así desde un punto de vista ético y de responsabilidad moral para con los más desfavorecidos de la sociedad (Manzini 2015; Pelta 2010). Como ejemplo de este ámbito hemos elegido *Hi humans* de Behnaz Rezaei (2017), una propuesta para la Fundación Vicente Ferrer de sandalias producidas en las zonas rurales de la India.

El tipo de proyecto Participativo, un enfoque para diseñar tratando activamente a todas las partes involucradas con el fin de ayudar a asegurar que el producto diseñado se ajuste a sus necesidades y se pueda utilizar (Bolullo 2013; Sanders 2008). Como ejemplo de este ámbito hemos elegido *Cocreación*, diseñar para el usuario con el usuario. Intervención en una escuela pública de educación primaria de Urgell Farran (2018), una propuesta de taller de diseño dentro de una escuela de educación primaria.



Fig. 6: Ejemplos de Proyectos por tipología

El análisis de los datos, muestra que, pese al predominio de la tipología de proyectos comerciales, se observan proyectos experimentales, sociales y participativos. La mayoría de proyectos trabajan en un contexto simulando un cliente (68 %), pocos realizan un proyecto de autoproducción (27%) y otros escogen una localización (5 %). Destacan los proyectos con destinatarios específicos como el sector infantil (7 %), la realización de productos para animales (3 %) o productos para usuarios con atenciones especiales (3%).

Comercial	87 %	
Servei	1 %	
Experimental	5 %	
Participatiu	7 %	
Client	68 %	
Autoproducció	27 %	
Localització	5 %	
Infantil	7 %	
Animal	3 %	
Especial	3 %	

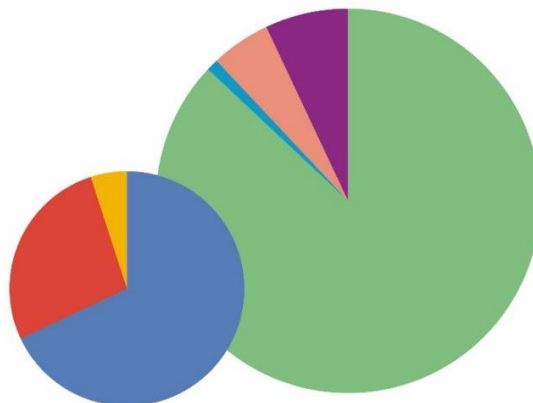


Fig. 7: Tipologías de los proyectos

Las palabras clave más utilizadas de los dos últimos cursos (2018 i 2019): los adjetivos son: comodidad, montaje, reutilizable, innovador, ergonómico, atemporal, funcional...; los conceptos son: creatividad, innovación, público...; los tipos son: mobiliario, *packaging*, iluminación...

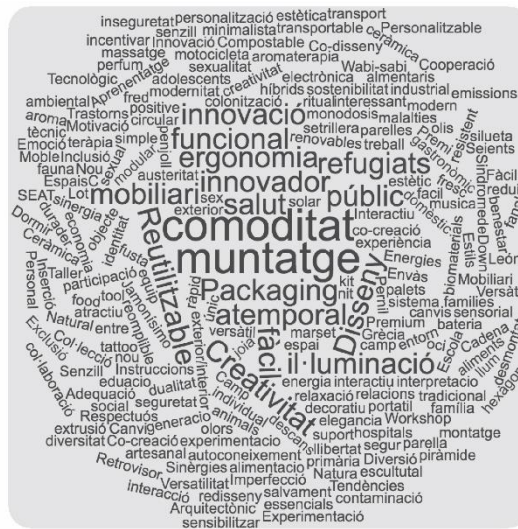


Fig. 8: Palabras clave de los proyectos

Evaluación de los proyectos

Se han otorgado solo 3 matrículas de honor a proyectos finales de estudio durante los primeros cursos (2013,14 i 15). La media del trabajo final de estudios es de 6,98.

Siendo las notas más altas, 9,3 (3) y 9 (3). Superándose la media en los años 2014, 2015 y 2017. La nota más baja ha sido un 5 (4). Se ha suspendido en los tribunales en una sola ocasión, ha habido hasta 8 casos de abandono antes de la defensa. De estos sólo 2 han abandonado los estudios, los otros 6 aprobaron en otro año, en la 2a convocatoria.

Avaluación	Totales	%
Suficiente (5-5,9)	18	17 %
Bien (6 -7)	21	20 %
Notable (7-8,9)	52	50 %
Excelente (9-10)	13	13 %
MH	3	3 %

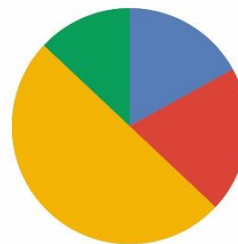


Fig. 9: Evaluación del trabajo final por niveles

Nº Promoción	Media del TFE	Mayor	Menor
2014	7,15	9	5,5
2015	7,14	9	5
2016	6,51	9,3	5
2017	7,36	9,3 (2)	5,3
2018	6,72	9	5
2019	6,98	8,3	5
	6,98		



Fig. 10: Evaluación del trabajo final por cursos

La media del trabajo final de estudios es muy similar (-0,13). Siendo la media un poquito más alta para los hombres (7) que las mujeres (6,87). La media del trabajo final de estudios es de Bien (6,98), aún que la mayoría de estudiantes han sacado Notable. Se han otorgado solo 3 matrículas de honor, a 2 hombres y a 1 mujer.

Avaluacion	Hombres	Mujeres	Totales
5	8	10	18
6	7	14	23
7	16	19	35
8	5	12	17
9	7	5	12
MH	2	1	3
	7	6,87	

Avaluación	Hombres	Mujeres	Totales
Suficiente (5-5,9)	8	10	18
Bien (6 -7)	7	14	23
Notable (7-8,9)	21	31	52
Excelente (9-10)	7	5	17
MH	2	1	12

Fig. 11: Evaluación del trabajo final por género

Conclusiones

Después de elaborar un análisis de los resultados de las características de los estudiantes y de los proyectos finales, se verifica que partimos de una muestra suficientemente significativa de 103 personas graduadas.

Tomando como variable el género, podemos afirmar que se han graduado tres diseñadoras por cada dos diseñadores.

Considerando la variable edad, se suelen graduar las estudiantes de producto a los 25 años.

El ámbito de los proyectos finales más presentado sigue siendo el producto (41%), seguido de mobiliario (33%) y productos relacionados con la movilidad (10%).

En los títulos de los Proyectos finales, el recurso más utilizado es inventarse una palabra (39%) o utilizar un descriptivo en inglés (29%) antes de utilizar una palabra en catalán (19%) o castellano (2%), aunque la mayoría de estudiantes son de nacionalidad española.

Referente al tipo de proyectos, siguen teniendo más importancia aquellos con finalidad comercial, simulando un cliente (68%) en frente de una autoproducción (27%). Se constata una importancia del usuario a usuarios concretos como niños, animales o personas con atenciones especiales.

La media del trabajo final de estudios es de 6,98. Siendo las notas más altas alrededor de 9. La media del trabajo final de estudios es muy similar entre hombres y mujeres (-0,13). Siendo la media un poquito más alta para los hombres (7) que las mujeres (6,87).

Si la generación Z, según afirma Pelta era mayoritariamente femenina, en la actualidad se siguen confirmando estas mismas características de identidad. Así como también la voluntad y la proyección más internacional en los títulos que se proponen para los proyectos.

Se constata la confluencia o coincidencia entre el estudio realizado por Capella en el 2010 que se siguen haciendo proyectos experimentales y de autoproducción.

Podemos concluir que en el estudio realizado de los trabajos de fin de estudios de la generación 2013-2018 de la escuela de diseño Esdap estaría enmarcada en el ámbito de este simposio en identidades de colectivas, y que no se diferencia mucho de los resultados obtenidos respecto a las generaciones anteriores citadas por otros investigadores. Es difícil constatar y ver reflejada una identidad mayoritaria que sobresalga por encima de otra, que no sea la estrictamente comercial y de producto, con una clara tendencia a la simplicidad, sostenibilidad, y practicidad.

Bibliografía

- Bolullo, Ricardo. *La conexión creadora*. Barcelona: Ediciones Gestión. 2013.
- Coller, Xavier. *Estudio de casos*. Colección Cuadernos Metodológicos, nº30. CIS. Madrid: Centro de investigaciones sociológicas.
- Edelkoort, Lidewij i Paola Antonelli. *The Pop-up Generation*. Design Between Dimensions. BIS Publishers. 2012.
- Ferran, Guillem. “Caracterización de la primera generación de graduados en diseño de producto 2013-2017. Análisis de proyectos finales registrados en las Medallas ADI FAD”. *Revista Gráfica*. 2018.
- Hall, Ashley. *Experimental Design: Design Experimentation*. Design Issues. Volum 27. nº 2 pàg.17-26. 2011.
- Lindbeck, John. *The Design Process. Product design and manufacture*. Prentice Hall, 1995
- Manzini, Ezio. *Design, When Everybody Designs*. Cambridge: MIT. 2015.
- Milton, Alex i Paul Rodgers. *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Blume. 2013.
- Pelta, Raquel. *Diseñar para cambiar. Étapes*. nº10. 2010.
- Sanders, E; Stappers, P.J. “Co-creation and the new landscapes of design”. *Co-Design*, 4:1, 5-18, 2008.
- Pelta, Raquel. “Del nuevo diseño al diseño actual. Las generaciones X e Y del diseño en Barcelona” en *La formació del Sistema Disseny Barcelona (1914-2014), un camí de modernitat*. Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona. 2014.
- Capella, Juli. *Bravos: Diseño Español De Vanguardia*. Lunwerg Editores. 2010.
- Gual, Jaume. *Diseño y Globalización. El diseño industrial en España*. Manuales Arte Cátedra. 2010.



Nota Biográfica:

Guillem Ferran es coordinador de la especialidad de Diseño de Producto en Esdap Catalunya.