

Codi: 200923
Crèdits: 12
Caràcter: FORMACIÓ OPTATIVA
Matèria: CONTEXT I DESENVOLUPAMENT EN ÀMBITS ESPECÍFICS
Curs: QUART
Semestre: PRIMER
Equip docent: Isaac Piñeiro
Hores de dedicació: 300h
Hores lectives: 105h
Hores autònomes: 195h

DESCRIPCIÓ DE LA MATÈRIA

Aquesta matèria està formada per cinc assignatures optatives de caràcter pràctic. On treballaran processos i coneixements com la manipulació de l'espai en el seu vessant funcional i lúdic; la innovació en el disseny i l'evolució en l'ús dels objectes; la generació de missatges des de la complexitat i transversalitat dels mitjans de comunicació visual contemporanis; la producció d'imatges des de l'extraterritorialitat de la narrativa visual; la creació des de la contemporaneïtat de les tècniques tradicionals; l'elaboració de discurs des de la riquesa material i la complexitat espacial; i la configuració d'imatges físiques-formals i virtuals. En qualsevol d'elles l'estudiant ampliarà el seu coneixement sobre les eines que les caracteritzen i desenvoluparà i aprofundirà en la configuració d'un treball personal i rigorós que li permeti actuar en el context social i professional.

Assignatures de la matèria:

NARRACIÓ VISUAL
COMUNICACIÓ VISUAL
DISSENY D'OBJECTE I ESPAI
ARTS PLICADES
PRÀCTIQUES DE L'ART

DISSENY D'OBJECTE I ESPAI.

Assignatura de caràcter obligatori que forma part de la matèria “ Llenguatges i Creació en Àmbits Específics” del 1r semestre de 4rt curs. És un ateller pràctic que dona l'especialitat de la Menció d'Objecte i Espai.

Prenent com a punt de partida l'objecte i l'espai i el desenvolupament de projectes de caràcter teòric-pràctic , l'objectiu de l'assignatura és endinsar a l'alumne en la investigació a través del disseny i les metodologies pròpies de la disciplina i la professió.

Al llar de les sessions, i sempre al voltant d'un projecte en curs, s'anirà redefinint la figura del nou dissenyador, la importància de la cultura del disseny com a generadora de coneixement imprescindible per a la creació, en valor de la tècnica, l'estètica i el material, així com també s'estudiaran les noves mirades desmaterialitzades del disseny (disseny d'experiències, serveis, social) que té com objectiu posar en crisi principis cultural i ètics aparentment establerts.

La intenció final és aconseguir generar un mapa de les diferents eines i posicionaments des dels que el dissenyador contemporani afronta la seva disciplina al mateix temps que se'l forma teòrica i tècnicament en l'aprenentatge de la seva professió.

OBJECTIUS

Conceptuals:

- Redefinir i dimensionar la figura del nou dissenyador transdisciplinar.
- Entendre la cultura de disseny com a generadora de coneixement i imprescindible per a la creació.
- Promoure la figura del dissenyador com l'encarregat de generar noves experiències: la desmaterialització del disseny.
- Motivar la investigació de referents, social i d'ús com a eina bàsica en el procés de creació.
- Utilitzar el context local i global com un territori de referències permanents i com a punt de partida dels processos d'anàlisi i creació.
- Desenvolupar i reconsiderar els aspectes teòrics i comunicatius dels llenguatges escrit, visual, objectual i espacial.
- Posar en crisi permanent principis culturals, morals i ètics establerts.
- Posicionament ètic del dissenyador.

Temàtics:

- Abordar dilemes teòrics que permeten establir hipòtesis, definir un marc teòric d'inici i formalitzar una proposta.
- La investigació i la creació de nous camins de realització. Noves metodologies d'investigació i creació.
- Prendre consciència crítica del present cultural en que l'alumne experimenta el seu entorn i context.

Expressius:

- Aplicar les tècniques, els procediments i els instruments propis del disseny, les arts visuals i la comunicació en funció de les necessitats de cada projecte.
- Desenvolupar els aspectes comunicatius i estètics: llenguatges visual, objectual i espacial.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- Crear i realitzar les propostes trobant els llenguatges adients per expressar les.
- Cuidar l'escriptura i el desenvolupament crític com a mitjà expressiu.
- Experimentar, com a mètode de recerca i coneixement de nous llenguatges.
- Representar idees formals de volums, imatges i espais, mitjançant els diferents sistemes de representació bi i tridimensional, o obrint noves formes personals d'expressió.
- Ús de les noves tecnologies de la comunicació com a camp base per a generar discursos globals.

Processuals:

- Reconèixer els passos d'un procés de creació (plantejament, documentació, idees, referències, proposta, i realització...)
- Utilització de les eines provinents del Design Thinking i la creativitat oberta.
- Utilitzar recursos personals, racionals, emocionals, intuïtius, creatius i tècnics per a la resolució d'una obra.
- Prendre decisions autònomes per controlar de manera personal el procés de desenvolupament d'una obra.
- Gaudir en la deriva del procés de creació i la incertesa aprenent a controlar-la, acotar-la i treure'n conclusions.
- Generar dinàmiques de treball en grup i individual per afavorir el suport i l'autonomia individual i grupal de l'alumne.

Tècnics:

- Utilitzar les tècniques i tecnologies pròpies del llenguatge de l'objecte i l'espai.
- Consolidar la destresa pròpia de l'ús dels materials, les eines digitals, les tècniques de representació i el coneixement bàsic sobre processos productius de petita i gran escala.
- Aplicar tècniques i recursos necessaris per a la representació d'objectes i espais a escala, maquetes, i prototips que requereixi el desenvolupament de cada projecte.

Contextuals i referencials:

- Reconèixer i diferenciar els llenguatges formals de l'entorn i foranes, a escala local i global, tant del present com del passat.
- Avançar en les propostes les preexistències de la realitat present.
- Prendre consciència del llenguatge propi.
- Establir, investigar i confeccionar una base de referents i generar cultura de disseny.

COMPETÈNCIES

E12. Comunicar idees, processos i resultats de les fases del treball emprant les tècniques de formalització i recursos expressius (gràfics, audiovisuals i performatius) en funció de la proposta i de l'interlocutor.

E15. Planificar i controlar les fases d'un projecte en el camp de les arts i/o els dissenys prenent decisions en funció d'agents externs, condicionants del context i les pròpies limitacions.

E16. Fer propostes específiques en el camp de les arts i dels dissenys, així com saber formalitzar-les, aplicant estratègies, mètodes, instruments i llenguatges adequats a cada situació i context.

E17. Identificar i valorar la incidència dels resultats del treball personal en el context social, cultural i professional.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

T02. Tractar la informació de forma responsable, compromesa i honesta.

T03. Gestionar eficientment el temps i els recursos.

T04. Exercir el posicionament personal i les capacitats crítiques i autocrítiques en processos de transformació del context.

T05. Comunicar i expressar-se eficaçment, tenint en compte el destinatari i el mitjà.

RESULTATS D'APRENTATGE

RA1 (E12.12). Demostrar el domini de diversos registres en el treball de la representació, així com habilitat per seleccionar el registre més adequat al context en el qual s'estableix una comunicació.

RA2 (E12.13). Identificar i comunicar el desenvolupament d'un projecte a partir de la distinció i articulació de les seves parts bàsiques.

RA3 (E15.20). Utilitzar eines per detectar i valorar la relació entre les necessitats del projecte i els recursos propis.

RA4 (E15.21). Reconèixer propositivament la noció de fracàs en relació als processos de treball.

RA5 (E16.12). Crear i treballar la ficció com a material constructiu que produeix efectes en la realitat i, al seu torn, treballar la realitat en tant que matèria primera de la ficció.

RA6 (E17.12). Reconèixer l'aplicació professional dels seus coneixements i competències.

RA7 (E17.13). Demostrar la capacitat de testejar el seu treball personal en el context social i cultural amb l'objectiu d'extreure conclusions adequades per al desenvolupament futur del cos de treball.

RESULTATS D'APRENTATGE TRANSVERSALS

T02.1. Reconèixer l'ús, límits i diferents aplicacions de dades i documents.

T03.1. Organitzar i gestionar de forma autònoma els temps en els processos d'aprenentatge i en el seu itinerari formatiu en el grau.

T03.2. Gestionar de forma eficient els recursos que estan implicats en els processos d'aprenentatge, tant els que li han estat facilitats com els que de forma autònoma adquireix.

T04.1. Revisar el seu procés de treball a partir de criteris tant pedagògics com d'originalitat.

T05.1. Organitzar les idees i transmetre-les amb eficiència i creativitat.

T05.2. Triar el mitjà adequat a cada situació comunicativa.

CONTINGUTS

Aquest taller s'estructura a partir de la realització de 3 projectes (de 6 setmanes cadascun) que tenen com a objectiu treballar diferents àrees que conformen la metodologia projectual i els llenguatges del dissenyador des de l'inici d'un projecte fins a la seva fi.

Si bé aquestes grans àrees o fases de projecte són comuns en tots els processos, en funció de cada projecte i el seu enfocament es donarà més importància a uns itineraris i continguts.

Briefing, recerca i hipòtesi

Anàlisi del briefing. Aplicació d'eines per a la planificació i cronogrames de treball. Anàlisi i valoració: valoració d'antecedents. Investigació holística. Investigació a tra- vés del disseny. Lectura crítica d'indicis. Tècniques d'investigació qualitativa i quanti- tativa. Observació com a metodologia de recerca. Anàlisi de referents, treball de camp i estudi de context. Anàlisi d'ús i autòpsia de l'objecte. L'especulació com a generadora d'hipòtesis. Eines per a la difusió i comunicació de la recerca.

Resultats d'aprenentatge: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2

Concepte, idea i proposta

Mètodes de generació d'idees. Recol·lecció de dades. Aplicació de eines per a la ideació (esbossos, mapes conceptuals). Anàlisi de dades (quadres comparatius). Va- loració d'idees de millora (diagrames de fluxos, arbre de funcions). Aplicació d'eines creatives (tècniques creatives, brainstorming, bodystorming). Representació d'idees: dibuix 2D, 3D . Presentació i comunicació d'idees i avantprojectes.

Resultats d'aprenentatge (RA): RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Desenvolupament i construcció

Materials i processos industrials i artesanals. Visualització i comprovació (modelat físic i virtual, maquetes, mockups, prototips). Estudis d'usabilitat.

Resultats d'aprenentatge (RA): RA.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2., T04.1

Direcció d'art, comunicació i difusió

Aplicació d'eines per a la comunicació de la proposta. Comunicació de l'objecte cap al client i cap a l'usuari final. Models de presentació. Tècniques de presentació de projectes. Presentació oral. Direcció d'art en funció de la proposta.

Resultats d'aprenentatge (RA): RA.1, 2, 3, 4, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

METODOLOGIA

Al ser una assignatura de taller amb una eminent càrrega pràctica, el pes metodològic recau en el desenvolupament de tres projectes a través dels quals s'anirà introduint tota una sèrie de temes de debat i eines metodològiques de recerca i creatives que acompanyaran a l'alumne en el desenvolupament de les seves propostes.

ACTIVITATS FORMATIVES

Hores de dedicació: 300h

Hores activitats dirigides: 15h (5%)

Hores activitats supervisades: 75h (25%)

Hores aprenentatge autònom: 195h (65%)

Hores activitats d'avaluació: 15h (5%)

Activitat dirigida:

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Presentació i discussió de continguts teòrics, referències i casos d'estudi i/o visites i/o presentacions d'experts. Metodologia d'aprenentatge: Valoració i discussió crítica col·lectiva i/o exposició de continguts pràctics i debat. Descripció: Un cop entregat, analitzat, discutit i posat en context el briefing per part de l'equip docent, l'alumne haurà de desenvolupar els projectes i generar els cronogràms mitjançant els quals els professors duran a terme el seguiment del procés de treball. Durant el desenvolupament dels projectes es destinarà la primera hora de cada classe a breus càpsules teòriques que amplii la informació i aportin nous referents al debat del tema treballat.

Al mateix temps i en funció del projecte treballat, es portaran convidats que amplii i donin els seus punts de vista en conferències i classes magistrals.

Resultats d'aprenentatge: RA3, RA4, RA6, T02.1, T03.2

Activitat supervisada:

Seguiment supervisat pel professor. Discussió y posada en comú de continguts. Realització d'exercicis a l'aula o taller. Metodologia d'aprenentatge: Assessorament sobre els processos de formalització del treball propi de l'alumne. Seguiment i tutorització dels processos metodològics i dels resultats parcials del treball propi de l'alumne. Presentació pública i discussió crítica col·lectiva.

Descripció: Les hores de treball a l'aula es realitzarà el seguiment del desenvolupament del treball i es guiarà a l'alumne mitjançant tutories per acompanyar-lo i orientar-lo en el compliment dels requisits exigits per al desenvolupament del projecte. Durant aquestes hores supervisades es plantejaràn dinàmiques de treball grupal per a proposar qüestions, plantejaments de projecte, generació d'idees, anàlisi de referents, etc.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, T02.1, T04.1, T05.1

Activitat autònoma:

Recerca de documentació: fonts primàries, bibliografia, casos d'estudi i referents. Lectura de textos. Treball pràctic autònom.

Metodologia d'aprenentatge: Tractament de la informació, i/o lectura comprensiva de textos, i/o lectura comprensiva d'elements formals y matèrics.

Descripció: Aquesta assignatura requereix d'una càrrega molt important d'hores autònomes que preparin a l'alumne per a la consecució del Treball Final de Grau. És per això que l'alumne haurà de desenvolupar gran part del treball teòric i pràctic proposat fora l'aula demostrant així la seva capacitat d'autonomia i el compromís vers el seu treball. Aquest treball autònom s'avaluarà a l'aula durant les activitats supervisades i serà el requisit imprescindible per poder tirar endavant els projectes i l'assignatura.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Activitat d'avaluació

Presentacions dels exercicis dels resultats parcials i/o finals.

Metodologia d'aprenentatge: Comentari i revisió, individual o en grup, d'exercicis y resultats parcials o finals.

Descripció: Entrevistes individuals i reflexions en grup del resultat general de l'assignatura en l'última fase de cada treball i al final de l'assignatura.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA2, RA4, RA6, T03.1, T05.1, T05.2

SISTEMA D'AVALUACIÓ

Aquesta assignatura treballa amb avaluació contínua i, per tant, no compta amb la possibilitat d'una recuperació a final de curs. Tots els treballs que no siguin entregats durant el procés, en les dates indicades, no podran ser avaluats.

L'assignatura és presencial, es prendrà nota de l'assistència. En cas que l'estudiant tingui algun tipus de complicació personal, laboral o acadèmica que l'impedeixi seguir el decurs de l'assignatura ho haurà de comunicar als professors, al tutor, o, en darrera instància, al Coordinador del Grau, per tal de poder trobar una solució a temps. En cap cas s'acceptaran justificacions o peticions de flexibilitat a final de curs.

Els criteris d'avaluació en cada un dels 3 projectes tenen com a objectiu avaluar el compromís, la qualitat i l'autonomia de cada alumne i els indicadors utilitzats seran els següents:

- 1.- Coherència amb els objectius plantejats a l'inici, tant generals com específics i el compliment d'ells en la proposta final.
- 2.- Rigor en la planificació de temps i coherència en el seguiment de la planificació. Autonomia.
- 3.- Coherència interna del projecte en les relacions concepte - procés.
- 4.- Claredat en l'exposició de tot el treball.
- 5.- Claredat, qualitat i coherència en la comunicació i presentació del projecte.

SISTEMA D'AVALUACIÓ COMÚ A LA MATÈRIA

Avaluació contínua a través del seguiment del procés d'aprenentatge. (40%)

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Avaluació continua de l'exposició i/o realització d'exercicis i treballs. (50%)

Avaluació puntual a través de seminaris, debats, visites i/o altres activitats col·lectives. (10%)

ACTIVITATS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ PARCIALS

Treball 1: L'editora

El primer projecte proposa un encàrrec tancat i molt acotat al que l'estudiant ha de respondre tenint en compte les necessitats d'un client concret al que haurà d'analitzar, entendre i contextualitzar per a desenvolupar la proposta de disseny d'un objecte.

Recerca i anàlisi de l'editora. 20%

Llançament d'idees. 30%

Formalització de la proposta. 30%

Comunicació del projecte. 20%

Resultats d'aprenentatge: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Formalització del treball: plafó A2, presentació digital del projecte (PDF), Model/Maqueta/prototip (es decidirà segons la tipologia de l'objecte). Comunicació Oral (s'utilitzaran tots els recursos necessaris per a l'òptima comunicació del projecte)

Treball 2: L'especulació

El segon treball proposa una especulació sobre un futur possible mitjançant l'ús de la metodologia del Disseny Ficcí.

Recerca i anàlisi del tema. 30%

Llançament d'idees. 20%

Formalització de la proposta. 20%

Comunicació del projecte. 30%

Resultats d'aprenentatge: A.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Formalització del treball: Diptic/Dossier amb el marc teòric de la proposta, presentació digital del projecte (PDF), Model/Maqueta/prototip (es decidirà segons la tipologia de l'objecte). Comunicació Oral (s'utilitzaran tots els recursos necessaris per la òptima comunicació del projecte)

Treball 3: Fixperts

El darrer treball proposa l'observació de l'usuari per tal de solucionar de manera enginyosa i eficaç el problema real d'una persona real.

Recerca i anàlisi de l'usuari. 15%

Llançament d'idees. 25%

Formalització de la proposta. 30%

Comunicació del projecte. 30%

Resultats d'aprenentatge: A.1, 2, 3, 4, 6, 7, T02.1, T03.1, T03.2, T04.1, T05.1, T05.2

Formalització del treball: Prototip d'us. Comunicació Oral i Presentació: Vídeo

BIBLIOGRAFIA

ANTONELLI, Paola. Talk to me. Design and the Communication between people and objects. New York: MoMA, catàleg exposició 2011.

BRAUNGART, M y MCDONOUGH, W. Cradle to cradle (de la cuna a la cuna) ed. Mc Graw Hill 2003

BROWN, Tim. Change by design. Harper Collins, 2009

CALVERA, Anna. (Cor.); Arte¿? Diseño, Gustavo Gili, Barcelona, 2003.

CHARNY, Daniel. The Power of making. V&A Publishing, 2011

COSTALL, Alan. Doing Things with Things. The design and use of everyday objects. Ashgate. Hampshire, 2006

DONALD, Norman. El diseño de los objetos del futuro (la interacción entre el hombre y la máquina). Ed. Paidós, 2010

DONALD, Norman. El diseño emocional. Ed. Paidós, 2005

DUNNE, Anthony. Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical. Design. Cambridge: MIT Press, 2006

DUNNE, Anthony & RABY, Fiona. Speculative Everything, Design, fiction and social dreaming. Cambridge: The MIT Press, 2013.

JOHNSON, Steven. Futuro perfecto. Sobre el progreso en la era de las redes.

Madrid: Turner Noema, 2013.

JOHNSTON, Lucy; Digital Handmade. Craftsmanship and the New Industrial Revolution. London: Thames & Hudson,

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

2015

JONGERIOUS, Hella, SCHOUWENBERG, Louise; Beyond a Search for Ideals in Design, 2015
JULIER, Guy. La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2010
MANZINI, Ezio. Artefactos, hacia una nueva ecología del ambiente artificial. Ediciones Celeste, 1992.
MORRISON, Jasper & FUKUSAWA, Naoto. Supernormal, sensations of the ordinary. Lars Müller Publishers, 2007
PAPANÉK, Víctor. Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. Barcelona: Pol·len Edicions, 2014 (1977)
PRESS, Mike & COOPER, Rachel. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Colección GG Diseño, 2009
RAWSTHORN, Alice. Hello World, where design meets life. London: Hamish Hamilton, 2013.
SUDJIC Dejan. El lenguaje de las cosas. Turner Noema. Madrid, 2009
SUDJIC Dejan. B de Bauhaus. Turner. Madrid, 2014
THACKARA, John. In the Bubble. Design in a complex world. Massachussets: MIT Press, 2005
TROIKA; Digital by Design, Thames & Hudson, Londres, 2010

Es facilitaran altres referències bibliogràfiques en el curs de l'assignatura.

PROGRAMACIÓ

L'assignatura es desplega setmanalment durant 18 setmanes, és a dir, sessió per setmana seguint la següent distribució:

Sessió 1 - 21/09

Presentació assignatura i projectes.

Presentació i Començament Projecte 1: Editora (ED) Creació de grups + briefing + editora

Sessió 2 - 28/09

- Planificació del treball i cronograma.
- Anàlisi, la investigació i valoració de la tipologia d'objecte, el client i del concepte en el qual el projecte s'inscriu: Història de l'empresa · Valors d'empresa · Competència · Clients · Productes de l'empresa · Imatge de marca · Posicionament del producte objecte · Qualitats diferencials del producte · Motivacions del projecte · Materials · Estètica
- Plantejament del briefing
- Definició de la idea

Sessió 3 - 5/10

- Mindmap de la idea
- Moodboard de la proposta
- Llançament d'idees, representació de les idees mitjançant esbossos, maquetes, modelat 3D.
- Valoració de les idees i selecció de la més favorable.
- Càpsula: eines de presentació

Sessió 4 - 12/10

-

Sessió 5 - 19/10

De la proposta a l'objecte

- Aplicació d'eines per a la formalització de les solucions proposades, la seva visualització, comprovació, valoració, representació i viabilitat.

Formalització de les Idees

Estudi formal de la proposta

Visualització de la proposta

Realització de les maquetes conceptuals

Definició de la presentació de la proposta

Sessió 6 - 26/10

De l'objecte a la comunicació

- Aplicació d'eines per a la comunicació i presentació del projecte

Sessió 8 - 10/11

Lliurament i Presentació del Projecte 01

4H

Presentació Design Fiction

- Lliurament i lectura del encàrrec
- Formació d'equips
- Investigació d'indicis: Filosofia, política, societat, tendències, tecnologia, economia, disseny, art, cultura, cinema, medi ambient, consum, biologia...
- Recollir el màxim nombre d'indicis relacionats amb el tema a tractar. Imprimir-los i explicar-los al final de la classe
- Inici de Mind Map

2H

Projecte: Fixperts

Sessió 9 - 16/11

4H

- Presentació Mind Map en públic.
- Lectura dels indicis i selecció dels més interessants per a cada grup.
- Inici del marc teòric (statement) i anàlisi de l'escenari.
- Process creatiu.

2H

Projecte: Fixperts

Sessió 10 - 23/11

4H

- Presentació primeres propostes
- Process creatiu
- Realització de maquetes i prototips ágils e informals

2H

Projecte: Fixperts

Sessió 11 - 30/11

- Finalització de prototip definitiu
- Desenvolupament proposta gràfica / visual /comunicació
- Creació del text explicatiu de la proposta. Escenari.
- Moodboard presentació
- Esbós presentació

Sessió 12 - 7/12

-

Sessió 13 - 14/12

- Presentació del projecte 2. Especulació.

Sessió 14 - 21/12

Projecte: Fixperts

Sessió 15 - 11/01

4H

Workshop Espai

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

2H

Projecte: Fixperts

Sessió 16 - 18/01

4H

Workshop Espai

2H

Projecte: Fixperts

Sessió 17 - 25/01

Lluïrament projecte Fixperts

Sessió 18 - 1/02

Tancament de l'assignatura mitjançant entrevistes individuals