

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE MÉRIDA,

2019-20.

Asignatura:	Proyectos I.	Curso:	2019-20.
Materia:	Proyectos de Diseño Gráfico.		
Especialidad:	Estudios Superiores de Diseño Gráfico.		
Profesora:	Sebastián García-Martín Parrón.		
Departamento:	Diseño Gráfico.		
Unidad temporal:	Semestral.	Semestre: II.	
Horas semanales:	6.	Aulas:	4 y 8.
Horario común:	Martes, de 10:05 a 11:00 horas y de 11:30 a 13:20 horas.	Tutoría:	Por determinar.
Horario de desdoble A:	Lunes, de 08:15 a 11:00 horas.	Horario de desdoble B:	Jueves, de 11:30 a 14:15 horas.
Carácter:	TP.	Tipo:	OB.
Créditos ETSC:	7.	Presencialidad:	6 horas.

Carácter: FB (Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa), PEX (Prácticas externas) y TFE (Trabajo fin de estudios).

Tipo: T(Teórica), TP (Teórico- Práctico) y P (Práctica).

1. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA.

La asignatura de Proyectos I de Diseño Gráfico sienta las bases sobre las que se sustentan la creación de un proyecto gráfico aplicado a definición y realización de proyectos, metodología e investigación, técnicas de visualización de ideas, identidad corporativa y de producto y aplicación de distintas técnicas de presentación.

Contempla estrategias abordadas para su creación, criterios y opciones para su desarrollo, el trabajo multidisciplinar y en equipo, técnicas para la preparación de este a través de técnicas de visualización de ideas, así como la visualización de las propuestas para su desarrollo final.

2. REQUISITOS PREVIOS Y RECOMENDACIONES.

Los propios de acceso a la titulación y conocimientos de Diseño Gráfico aprendidos durante el primer semestre de 2º de ESDG y el curso de 1º de ESDG.

Se recomienda mantener una actitud participativa, integradora y abierta en relación al grupo y a la asignatura. Además, a nivel individual, se aconseja la puesta en práctica de habilidades relacionadas con la motivación intrínseca, la capacidad de organización y el esfuerzo.

3. COMPETENCIAS.

TRANSVERSALES:

Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que realiza.

Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

Buscar la excelencia y la calidad en la actividad profesional.

Usar medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y

medioambiental.

GENERALES:

Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

Aplicar los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

ESPECÍFICAS:

Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos. - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas al objetivo del proyecto.

Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

4. CONTENIDOS.

DEFINICIÓN Y REALIZACIÓN DE PROYECTOS.

Sintaxis o definición de fases del proyecto a abordar.

METODOLOGÍA E INVESTIGACIÓN.

Técnicas para la elaboración de contenidos formatos y soportes.

TECNICAS DE VISUALIZACIÓN DE IDEAS.

Briefing o encargo del proyecto. Estudio. Análisis.

IDENTIDAD CORPORATIVA Y DE PRODUCTO.

Creación y desarrollo de la imagen corporativa.

Aplicación a productos y envase (etiquetas).

El diseño de cartel.

Gráfica para eventos.

ENVASE Y EMBALAJE.

DISEÑO EDITORIAL.

APLICACIÓN DE LAS DISTINTAS TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN.

Materialización y encuadernación, presentación y defensa.

Orden	Tema.	Apartados.	Proyecto.	Duración.	Fecha.
1.	Cartel.	Investigación. Ideación. Desarrollo. Evaluación. Presentación.	I A.	4 semanas aproximadamente.	Febrero – marzo.
2.	Imagen corporativa.	Investigación. Ideación. Desarrollo. Evaluación. Presentación.	I B.	4 semanas aproximadamente.	Marzo – abril.
3.	Gráfica para eventos.	Investigación. Ideación. Desarrollo. Evaluación. Presentación.	I C.	4 semanas aproximadamente.	Abril – mayo.
4.	Etiqueta como aplicación a producto y envase.	Investigación. Ideación. Desarrollo. Evaluación. Presentación.	I D.	4 semanas aproximadamente.	Mayo – junio.

5. METODOLOGÍA.

La metodología propuesta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Proyectos I pretende desarrollar en el alumnado no sólo el aprendizaje de conceptos, sino también de procedimientos y actitudes. Para ello se establecen los siguientes principios metodológicos generales, que serán considerados para la proyección adecuada de los contenidos:

Participativa: El alumnado deberá participar activamente en las clases. Las explicaciones teóricas se completarán siguiendo unas pautas para favorecer el aprendizaje significativo.

Investigativa: Se potenciará una metodología orientada a la investigación teórica y creativa para interiorizar desde la práctica modos de trabajo de Diseñador Gráfico.

Proyectual: Se enfatizarán las fases de investigación, ideación, realización y presentación.

Diversificada: Se procurará la variedad temática, buscando la adaptación a la diversidad grupal. Se contempla trabajar práctica y teóricamente en soportes escritos, comunicación oral, formatos digitales y soportes físicos. Ocasionalmente se podrá complementar con visitas a exposiciones o eventos relacionados con el Diseño Gráfico, así como la invitación al centro a profesionales del sector que puedan impartir charlas y conferencias.

Constructivista y secuenciada: Se partirá de los conocimientos del alumnado, tanto los de su bagaje personal y en relación con el entorno como los propios de la asignatura; empezando por los conceptos más elementales y ampliándolos sobre la asimilación de los anteriores. La secuenciación atenderá al grado de dificultad de los contenidos, con más dedicación en los más complejos.

Grupal: Se facilitará la posibilidad de trabajo por grupos en determinadas actividades, con el fin de fomentar actitudes de cooperación, tales como: compañerismo, respeto, colaboración e integración; y también para entrenar la destreza del trabajo en equipo para la profesión de diseñador gráfico.

Personalizada: Se tratará de facilitar la asimilación de los contenidos a cada discente, contemplando la posibilidad de apoyo individualizado en caso de necesidad.

6. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.

EL ALUMNADO DEBERÁ CONSEGUIR:

Demostrar haber aprendido criterios de generación del material gráfico, compilado bajo criterios de unidad formal, sintáctica y estética que dan forma al proyecto gráfico.

Haber adquirido capacidad de búsqueda de información y documentación, saber analizarla, sintetizarla, interpretarla y adaptarla.

Saber generar el material con diferentes recursos gráficos según necesidades para la elaboración del proyecto.

Tener un nivel adecuado de reflexión-estudio y saber exponerlos verbalmente o por escrito.

Cumplir los plazos estipulados de entrega para cada trabajo.

7. TEMPORALIZACIÓN DEL VOLUMEN DE TRABAJO.

ACTIVIDADES:	PORCENTAJE DE HORAS:
ACTIVIDADES PRESENCIALES:	60%.
Asistencia a clases teóricas:	16%.
Asistencia a clases prácticas:	36%.
Realización de pruebas:	8%.
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO:	40%.

Preparación de ejercicios, proyectos y exposiciones:	10%.
Realización autónoma de ejercicios, proyectos y exposiciones:	20%.
Elaboración de presentaciones de ejercicios, proyectos y exposiciones:	10%.
VOLUMEN DE TRABAJO TOTAL:	100%.

8. EVALUACIÓN.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los resultados de la evaluación de la materia se expresan mediante calificaciones numéricas de cero a diez, empleando décimas, y se considerarán negativas las calificaciones menores a cinco.

Se redondearán las centésimas hasta la décima inferior en caso de no alcanzar las cinco centésimas y hasta la décima superior en caso de alcanzar o superar las cinco centésimas.

CONVOCATORIAS.

El DOE de 10 de marzo de 2014 establece en su artículo 6, matriculación, punto 12 que “el alumnado dispondrá de dos convocatorias por curso: una ordinaria y otra extraordinaria”.

SISTEMA DE EVALUACIÓN.

La evaluación estará fundamentada en el porcentaje de consecución de los distintos tipos de pruebas evaluadoras, incluyendo todas ellas una correcta presentación,

expresión y ortografía.

Los criterios generales de evaluación para las pruebas las distintas pruebas son:

Actitud: asistencia a clase, participación activa y puntualidad.

Ejercicios y proyectos: resultados adaptados a los requerimientos, calidad gráfica y expresiva, y originalidad.

Presentación: correcta expresión, transmisión de la ideas y empleo adecuado de recursos de apoyo.

Pruebas practicas: resultados adaptados a los requerimientos, calidad gráfica y expresiva, y originalidad.

Pruebas teóricas son: la organización y estructura lógica de los contenidos y la utilización de una terminología adecuada y específica.

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

Desarrollar correctamente todas las fases metodológicas de elaboración de proyecto de Diseño Gráfico.

Utilizar adecuadamente estrategias de búsqueda, organización e interpretación de la información.

Idear soluciones mediante la aplicación de técnicas de creatividad, la experimentación, el análisis y la evaluación de los resultados.

Solucionar gráficamente y de manera suficiente los ejercicios y proyectos planteados.

Presentar acertadamente el trabajo realizado.

Instrumentos de evaluación.	Actitud.	Proyectos.	Presentaciones.	Examen (incluye pruebas de contenido teórico y práctico).
<u>Ordinaria (mediante evaluación continua).</u>	20%	60%	20%	
<u>Ordinaria (mediante recuperación final semestral).</u>		60%	20%	20%
<u>Extraordinaria.</u>		40%	10%	50%
<u>Tercera convocatoria.</u>		50%		50%
<u>Cuarta convocatoria.</u>		50%		50%

Al término de cada bloque de contenidos se informará al alumnado de las calificaciones obtenidas en el mismo atendiendo sólo a los apartados del sistema de calificación de los que se haya participado hasta ese momento.

En el caso de ausencia debidamente justificada documentalmente a la entrega o realización de una prueba, se entregará o realizará la misma al inicio de o durante la sesión inmediatamente posterior a la ausencia, a excepción de las pruebas que interrumpen el normal desarrollo de la actividad docente-discente (no siendo posible su entrega o realización).

En los casos de acumulación de faltas de asistencia no debidamente justificadas documentalmente igual o superior a un 20% del total se deberá concurrir a las pruebas de recuperación final semestral.

En el caso de abandono de la asignatura (evidenciado en la no realización, presentación en blanco o con escaso contenido de las pruebas, no participación en las actividades de enseñanza-aprendizaje o manifestación de conductas disruptivas), se deberá concurrir a una prueba final de carácter teórico-práctico que supondrá el 100% de la evaluación de la materia.

Nota aclaratoria: Dos retrasos no debidamente justificados documentalmente serán contabilizados como una falta.

Las actividades de recuperación se realizarán de individualmente, adaptándose a las necesidades del alumnado, sin que ello interfiera en el desarrollo de la programación, puesto que el sistema de trabajo diario en el aula impide que puedan realizarse en el horario lectivo. Se plantean como instrumentos de recuperación las pruebas finales semestrales, sustituyendo en todo caso las segundas calificaciones a las obtenidas previamente, y las pruebas de convocatoria extraordinaria.

9. ATENCIÓN AL ALUMNADO CON DISCAPACIDAD.

Se realizará la correspondiente adaptación por parte del profesorado en función del tipo de discapacidad siguiendo las recomendaciones médicas, y del personal de orientación y trabajo social del centro educativo.

10. MEDIDAS EXCEPCIONALES.

Se contemplarán únicamente en caso de necesidad debidamente justificada documentalmente y mediante solicitud escrita motivada.

Cualquier circunstancia excepcional para la evaluación no contemplada previamente se tratará en reunión de departamento, que decidirá de acuerdo con el Proyecto Educativo de Centro.

11. RECURSOS.

DEL CENTRO:

Biblioteca.

Fotocopiadora.

Wifi.

DEL AULA:

Ordenador.

Conexión a internet.

Proyector o pizarra digital.

Impresora.

Pizarra, y tizas o rotuladores.

Puestos informáticos para alumnos (por determinar).

DEL PROFESOR:

Apuntes.

Bibliografía.

Ordenador personal.

Recursos digitales.

En determinados momentos se podrá contar con participación de profesionales externos que cumplimenten la labor en el aula.

DEL ALUMNADO:

Material para la rápida expresión gráfica rápida de ideas (papel, lápices, rotuladores, etc.).

Ordenador (propio o del centro, por determinar).

Conexión a Internet (propia y/o del centro).

Material para presentación de física de proyectos.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

BIBLIOGRAFÍA:

ASENSIO, Oscar: Productdesing. Línea editorial, (2007).

ASENSIO, Oscar: Packagingdesing. Línea editorial, (2008).

BOMFORD, Trevor: Como diseñar diagramas digitales. Como diseñar y presentar información gráfica. Gustavo Gili S.A. Barcelona, (2001).

BARNICOAT, John: Los carteles su historia y su lenguaje., Gustavo Gili S.A., Barcelona, (1972).

BÜRDECH, Bernhard E.: Diseño, historia y teoría del diseño industrial. Gustavo Gili S.A., Barcelona, (2007).

BYARS, Mel: Nuevas sillas, tecnología, diseño y materiales. Gustavo Gili S.A., Barcelona, (2006).

CAMPÍ VALLS, Isabel: Quiero ser diseñador, DDI, Sociedad Estatal para el desarrollo industrial. Barcelona, (1992).

CAMPÍ, Isabel: La idea y la materia. Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2007).

CAPSULE: Packaging 01, claves del diseño. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2009).

CLAZIE, Ian: Como crear un portafolios digital. Guía práctica para mostrar tu trabajo online.

Editorial Gustavo Gili, Barcelona (2011).

COLYER, Martin: Como encargar ilustraciones. Manuales de diseño. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (1994).

CROSS, Nigel: Diseñando el futuro, Gustavo Gili S.A. (Open Univerty), Barcelona,

(1980).

DE GRANDIS, Luigina: Teoría y uso del color. Editorial Cátedra. Madrid (1985).

DIMAN, Paz: Manual de diseño web. Hijaitan publications, (2010)

DONDIS, A. Dondis: La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.

Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2010).

GLASER, Jessica, KNIGHT, Carolyn: Diagramas. Grandes ejemplos de infografía contemporánea. Editorial Gustavo Gili, Barcelona (2011).

GLASER, Jessica, KNIGHT, Carolyn: Ejercicio de diseño gráfico. Cuaderno práctico. Editorial Gustavo Gili, Barcelona (2011).

HERRIOTT, Luke: Nuevos ejemplos de ingeniería del papel listos para usar. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2011).

JONES, John Chistopher: Diseñar el diseño, Editorial Gustavo Gili. Barcelona (1985).

JOHANSSON, Kaj / LUNDBERG, Peter / RYBERG, Robert: Manual de la producción gráfica, recetas. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2004).

LLOVET, J.: Ideología y metodología del diseño, Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1979.

LOBACH, Bernd: Diseño Industrial, Gustavo Gili S.A. Barcelona, 1981.

LOCKER, Pam: Diseño de exposiciones, Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2011.

LYNCH, Patrick, HORTON, Sarah: Manual del estilo web. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2000).

LUPTON, Ellen, COLE PHILLIPS, Jennifer: Diseño Gráfico. Nuevos Fundamentos. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2009)

MALDONADO, Tomás: El diseño industrial reconsiderado, Gustavo Gili S.A., Barcelona, (1977).

MAÑA, Jorge: El diseño industrial, Salvat Ed. S.A. (Grandes Temas), Barcelona, (1973).

MARER, Manfred: Proyectos elementales de proyectación y configuración. Editorial

Gustavo Gili. Barcelona (1992).

MÜLLER-BROCKMANN, Josef: Sistema de Retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (1982).

OWEN, William: Diseño de revistas. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (1991).

PAPANECK, V.: Diseñar para un mundo real, Blume, Madrid.

PEARCE, Chris: Diseños clásicos del siglo XX, LIBSA, Madrid, (1991).

PORTER, Tom / GREENSTREET, Bob: Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas, Gustavo Gili S.A., Barcelona, (1983).

RODRIGUEZ M.: Gerardo: Manual de Diseño Industrial, Gustavo Gili S.A. (México), México D.F., (1988).

ROYO, Javier: Diseño digital. Editorial Paidós. Barcelona (2004).

SEDDON, Tony, HERRIOTT, Luke: Dirección de arte. Proyectos impresos. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2010).

STEWAR, Bill: Manual de diseño y producción. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (2008).

SWANN, Alan: La creación de bocetos gráficos. Manuales de diseño. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (1990).

SIMS, Mitzi: Gráfica del entorno, signos, señales y rótulos. Técnicas y materiales. Editorial Gustavo Gili. Barcelona (1991).

WOLF, Laurent: Ideología y producción. El diseño, A. Redondo Ed., Barcelona, (1972).

WILDBUR, Peter, BURKE, Michael: Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Editorial Gustavo Gili, Barcelona (1998).

Revistas especializadas (impresas).

WEBGRAFÍA:

www.clasroom.google.com

Revistas especializadas (digitales).