

PROGRAMACIÓN DE GUÍA DOCENTE PARA LA ASIGNATURA:

VOLUMEN Y ESPACIO II

2º CURSO- ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO GRAFICO (2018/19)

(Según la instrucción 41/2013 de la Secretaría General de Educación del Gobierno de Extremadura).

Datos de la asignatura

Asignatura	Volumen y Espacio II		Curso	2º
Materia	Lenguajes y técnicas de representación y comunicación			
Especialidad	EE. SS. de Diseño Gráfico			
Profesor/a	Mª José Vega Ampudia			
Departamento	Volumen			
Un. Temporal		Semestral: 2º Semestre		
Horas sem.	4	Aula	5	
Horario		Tutoría		
Carácter	FB (Formac. Básica)	Tipo	TP (Teórico- Práctico)	
Créditos ETSC	4	Presencialidad	60%	

Índice de apartados

1. Introducción	Pág. 3
2. Requisitos y recomendaciones	Pág. 3
3. Competencias	Pág. 4
4. Contenidos	Pág. 5
5. Metodología de enseñanza aprendizaje	Pág. 7
6. Tiempo de trabajo	Pág. 13
7. Cronograma de la asignatura	Pág. 14
8. Evaluación y calificación	Pág. 15
9. Recursos y materiales didácticos	Pág. 20
10. Bibliografía	Pág. 21
11. Actividades complementarias	Pág. 27

*Contenidos (pág.5) y competencias (pág.3) según DECRETO 26/2014, de 4 de marzo, por el que se establece el Plan de Estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

1. Introducción

Al recoger materias específicas entroncadas con las conceptuales del 1º semestre, esta asignatura se sitúa en el 2º semestre del segundo curso y su carácter es teórico-práctico.

Los temas y los procedimientos trabajan especialmente los ámbitos de aplicación de la asignatura al Diseño Gráfico, aunque sin olvidar sus interrelaciones con otras ramas específicas del diseño.

Cada tema comienza con una explicación teórica ayudada por recursos audiovisuales, para a continuación plantear los ejercicios de taller que trabajan o profundizan el tema tratado. Estos ejercicios serán auténticos proyectos artísticos que recorrerán todas las fases del diseño, y cuya presentación final se realizará de cara al grupo.

2. Requisitos previos y recomendaciones

Para la comprensión de esta asignatura y la correcta realización proyectual de los ejercicios de apoyo, es necesario haber cursado todas las asignaturas de 1º de la misma especialidad.

Como su nombre indica: VOLUMEN Y ESPACIO II, esta asignatura es continuación de su homónima del primer semestre, que ejerce como llave a la hora de conseguir su acreditación.

3. Competencias

Transversales:

- CT1: Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Generales:

- CG1: Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG2: Tener la visión sobre la percepción, el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG3: Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG4: Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- CG5: Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG6: Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Específicas Diseño Gráfico:

- CE1: Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- CE2: Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CE3: Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

- CE2: Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- CE3: Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CE4: Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño gráfico.
- CE5: 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

Se trabajarán de un modo avanzado los contenidos ya presentados en VOLUMEN Y ESPACIO I a nivel de iniciación transfiriéndolos a dominios compositivos y ámbitos de mayor amplitud y complejidad. A éstos se irán añadiendo los nuevos conceptos y procedimientos del arte y diseño contemporáneo.

Breve descripción de los contenidos:

- Modelismo y Maquetismo , concepto, aplicaciones y procedimientos metodológicos y técnicos.
- Envase y embalaje.
- Técnicas instrumentales (Tradicionales y de últimas tecnologías) de la estructura, la expresión y la representación tridimensional.
- Composiciones tridimensionales aplicadas al diseño gráfico.

-El espacio gráfico. Los procedimientos del diseño gráfico aplicados a diferentes objetos y espacios.

-La dimensión artística del espacio gráfico. Jugando con los medios y los significados (Diseños virtuales, variables, cinéticos, interactivos...).

4.1– Temario de la asignatura

<p><u>1-Valores expresivos de la forma tridimensional</u></p>	<p>-Formales</p> <p>-Superficiales</p>
<p><u>2-Niveles de abstracción</u></p>	<p>-Representación naturalista</p> <p>-Representación simbólica</p> <p>-Síntesis formal</p> <p>-Desarrollo conceptual</p>
<p><u>3-Niveles de composición</u></p>	<p>-Objeto</p> <p>-Instalación</p> <p>-El espacio virtual</p> <p>-Diseño de “sistemas”</p>
<p><u>4-Estructuras fundamentales. La naturaleza como modelo. Biónica</u></p>	<p>-Constructivas</p> <p>-Compositivas</p>

<u>5-Diseños modulares</u>	
<u>6-Materiales y técnicas</u>	
<u>7-Movimiento</u>	-Sugerido o compositivo -Real: Diseños cinéticos
<u>8-Espacio</u>	
<u>9-Luz: Modulación y efectos</u>	
<u>10-Sobre las proporciones</u>	-Concepto, historia artístico-cultural y estudios de estructuras naturales. -Proporción y Desproporción expresiva.
<u>11-Valores expresivos superficiales</u>	-Texturas -Color -Elementos gráfico-plásticos
<u>12-El color: Percepción y valores expresivos</u>	
<u>13-Texturas táctiles y visuales</u>	
<u>14-Elementos gráfico-plásticos. El diseño gráfico como decoración y estructura</u>	
<u>15-Composiciones en el espacio: La Instalación artística</u>	

4.2- Actividades obligatorias (evaluables)

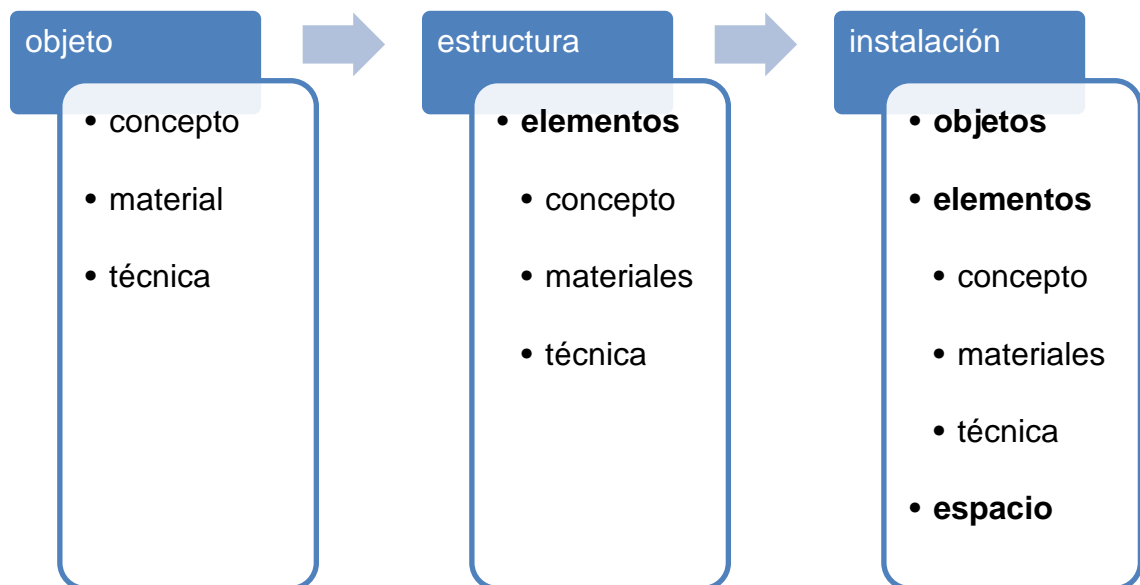
Será obligatoria la realización de todas las actividades propuestas, y en cada una de ellas (salvo indicación expresa) se establecerán cuatro apartados evaluables:

1. Investigación e ideación.
2. Realización volumen físico definitivo.
3. Representación o modelado digital en 3 dimensiones.
4. Elaboración de "Memoria o proyecto" de la actividad.

5. Metodología de enseñanza aprendizaje

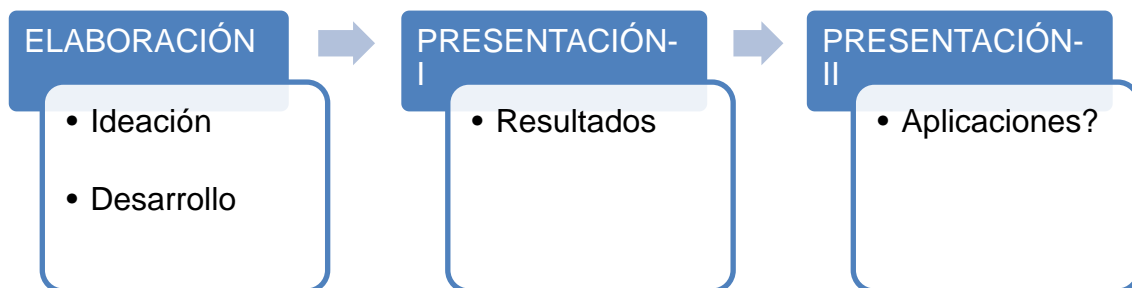
La metodología practicada combina diferentes conceptos, materiales y procedimientos así como los valores expresivos resultantes de esta combinación.

Se articula también en un recorrido progresivo de los proyectos hacia niveles de composición cada vez más complejos, que van desde el objeto unitario a la instalación pasando por diferentes grados de composición estructural:



Al finalizar los proyectos (centrados en el estudio de la abstracción formal y conceptual) planteados en cada diferente nivel compositivo, se realiza un análisis de las posibles interacciones del producto proyectado con el individuo o usuario, tanto a nivel de empatía como de utilidades, buscando las aplicaciones de los diseños resultantes a los diferentes campos prácticos de la especialidad.

El esquema metodológico global sería:



Con esta última fase (PRESENTACIÓN-II), se completaría el proceso metodológico: del proyecto creativo-abstracto al proyecto de diseño útil, siguiendo una dirección inversa a la habitual (El *problema/solución funcional* surge al final de una ideación en abstracto). Es sobre todo en esta fase donde tienen cabida las preguntas que se plantean para las estrategias de innovación:

-¿Posibles usos tal como está?, ¿posibles usos modificándolo?, ¿Que nuevas aportaciones haría?, ¿Qué modificar, aumentar, reducir, añadir, quitar, reorganizar, combinar?, ¿Puede fabricarse? ¿Cómo? ¿Con que materiales?, ¿Qué ayudas de equipo necesitaría?, ¿Puede tener otro uso o función?, ¿Sería ecológicamente sostenible?

El resultado es, por un lado el descubrimiento de las técnicas de creación más experimentales (en torno al estudio de la gramática de la plástica) que de

otro modo tienen difícil implantación en alumnos con escasa experiencia artística; y por otro el ejercicio de la metodología proyectual iterativa, fundamental en diseño.

Tipos de actividades incluidas en la metodología de enseñanza-aprendizaje:

Clase teórica	<p>Exposición de contenidos mediante explicaciones del profesor.</p> <p>-Cada unidad didáctica y cada actividad dentro de ella comenzarán con una exposición teórica participativa.</p>
Clase práctica	<p>Sesiones prácticas para preparar al alumno en las habilidades y destrezas necesarias, con la teoría como base para la adquisición de competencias específicas de la asignatura.</p> <p>-Centradas en la adquisición de contenidos procedimentales tradicionales y tecnológicos promoviendo la experimentación.</p> <p>Cada actividad abordará materiales y técnicas diferentes</p>
Trabajos	<p>Actividades y trabajos que desarrollan los contenidos explicados por el profesor.</p> <p>-Bajo la dirección del profesor que apoyará cada fase proyectual.</p>
Trabajo en grupo	<p>Preparación de ejercicios prácticos o teóricos con o sin debate y exposición oral en grupos de alumnos.</p> <p>-Para el montaje, presentación y diseño de comunicación de la exposición de proyectos de fin de curso.</p> <p>-Para la aportación de contenidos en la web de la asignatura.</p>

Pruebas de evaluación	<p>Exámenes teóricos, prácticos, pruebas orales, test orales o escritos.</p> <p>-Entrega-presentación pública de los proyectos. Con cuatro áreas evaluables: La ideación, la realización, la representación 3D y la memoria.</p> <p>-Se realizarán dos tipos de exámenes: De contenidos teóricos y de software de modelado 3D.</p>
Seminarios/ Jornadas	<p>Periodo de instrucción basado en la preparación, estudio e investigación en campos especializados y concretos de la materia con interacción entre alumnos y profesor.</p> <p>-Se debatirán las prioridades de las áreas a explorar o profundizar y se organizarán jornadas o cursos para su integración en el aprendizaje.</p>
Tutorías	<p>Seguimiento individual (o en grupo reducido). Presencial o no para el alumno.</p> <p>Se establecerán tutorías individuales de apoyo en las actividades y recuperaciones necesarias.</p>

Actividades complement.	<p>Asistencia y participación en conferencias, exposiciones, visitas culturales, talleres, trabajos de investigación. (Eventuales)</p> <p>Habrán dos anuales fijas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visita a la Feria de Arte ARCO en Madrid 2. Exposición y presentación de trabajos del curso en salas públicas. Éstas se publicarán en Web (con presentaciones en vídeo). <p>Además se promoverán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colaboraciones internacionales con proyectos colectivos de asociaciones que trabajen en problemáticas sociales (Ej.: cooperación para el desarrollo). - Participación del alumno en convocatorias (ferias, concursos) de interés y afinidad con los planteamientos de la asignatura.
--------------------------------	--

5.1– Estrategias evaluativas.

-Valoración de la adecuación de los trabajos a los desafíos planteados:

Entrega de “libros de ideas”, bocetos gráficos y volumétricos, muestrarios de “técnicas y materiales”, obra final y memoria.

-Valoración del conocimiento de los procesos, definiciones y conceptos:

En la presentación pública y la memoria.

-Valoración del conocimiento de las herramientas digitales de modelado:

En los controles parciales y examen de software de diseño 3D.

-Valoración de actitud en el aula, limpieza, puntualidad en las entregas:

Se supone positiva salvo necesidad de apercibimiento o retraso, que supondría bajada de calificación.

-Valoración de la actitud de colaboración y aportación al grupo:

Se supone positiva salvo casos destacados de ayuda y estímulo que serán bonificados en la calificación o en el caso contrario penalizados.

6. Tiempo de trabajo (Desarrollo de competencias en cómputo de horas ECTS)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS												
Metodología				COMPETENCIAS	Estrategias evaluativas							
	Horas dedicadas al alumno				Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y memorias	Autoevaluación	Trabajos de análisis	Portfolio	Otros
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas									
Clases teórico- prácticas	35	20	55	CG4,CE4,CE5								
Clases teóricas	15	5	20	CE1,CE2,CE3,CG2, CG3,CG5,CG6,CE1, CE2,CE3								
Clases prácticas				CT1								
Actividades obligatorias evaluables	5	10	15	TODAS	15 %	35 %	35 %				15 %	
Tutoría (individual/colectiva, si procede)				TODAS								
Seminarios/ Jornadas				CE4,CE5								
Pruebas evaluación	5	5	10	CT1,CG3								
Act. complementarias	0			CE4,CE5								
Otros	0											

Total HORAS de trabajo estudiante	60	40	100											
--------------------------------------	----	----	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

7. Calendario y/o cronograma de la asignatura

Tema	Ejercicio, actividad o examen	Duración pres.	Fecha de entrega o real. de prueba
1,2,3, 4,8,1 1	-PRESENTACIÓN TEÓRICA: "La gráfica en el espacio y el espacio en la gráfica".	2H	23 Feb.
5,11	-PRESENTACIÓN TEÓRICA: -Modelismo y maquetismo, concepto, aplicaciones y procedimientos metodológicos y técnicos. -Diseño de producto, envase y embalaje.	2H	1 Mar.
5,11	1º-EJERCICIO: Diseño de instalación modular.	12 H 6 H (Aut)	23 Feb.-14 Mar.
1,2,3, 4,5,6, 7,8	2º-EJERCICIO: Diseño de una instalación experimental sobre tema o concepto dado.	8 H 6 H (Aut)	14 Mar.-28 Mar.
1,3,5, 8,11	3º-EJERCICIO: - Diseño de una instalación-recorrido con utilización de valores expresivos gráficos.	10 H 4 H (Aut)	28 Mar.-26 Abr.

2,3,9, 10	-PRESENTACIÓN TEÓRICA: -La dimensión artística del diseño de espacios. Jugando con los medios y los significados (Diseños virtuales, variables, cinéticos, interactivos...).	2H	26 Abr.
2,3,9, 10	4º-EJERCICIO: -Diseño de una instalación con algún grado de interactividad.	16 H 8 H (Aut)	26 Abr.-24 May.
2,5,9, 10	5º- EJERCICIO:-Otras prácticas y otros medios: Site specific, psicogeografía, arte público...	12 H 8 H (Aut)	24 May.-14 Jun.
1	6º-EJERCICIO: -Presentación de trabajo de investigación sobre obras o artistas.	4 H 8 H (Aut)	14 Jun.

8. Evaluación y calificación

8.1- Sistema de Evaluación. Además de la “evaluación continua”

(Basada en la observación directa de trabajos), se evaluarán los apartados:

1. -Entrega de “libros de ideas y apuntes”, bocetos gráficos y volumétricos, muestrarios de “técnicas y materiales”.
2. -Entrega de obras finales y memorias.
3. -Entrega de archivo digital de software de modelado 3D.
4. -Exposiciones orales o presentaciones de proyectos.

5. -Controles parciales y examen final de software de diseño 3D.

8.2- Convocatorias

-Febrero y Septiembre.

8.3- Criterios de evaluación y calificación

-EVALUACION CONTINUA: -Basada en la observación directa de trabajos.

Se valorará la corrección, constatación de asimilación de conceptos y de adquisición de destrezas procedimentales mediante la observación directa y la comunicación verbal.

Criterios de promoción y mínimos exigibles.

La realización correcta de todos los ejercicios durante el curso presume la asimilación de los contenidos mínimos.

- Tanto la superación como la recuperación de la asignatura conllevará la presentación de todos los trabajos del curso

- Aquellos ejercicios que no reúnan los requisitos mínimos serán reelaborados bajo la tutela del profesor hasta que se garantice la asimilación suficiente de los contenidos desarrollados en los mismos.

Criterios de calificación.

- Se calificarán de uno a diez los apartados correspondientes al diseño y realización de cada trabajo.
- Se evaluarán no sólo los contenidos de tipo conceptual y de procedimientos, sino también los actitudinales, sobre todo los que tienen una directa incidencia en la consecución de los objetivos relacionados con conceptos y procedimientos.
- Un contenido actitudinal que reúne las características expuestas anteriormente y que además es fácilmente evaluable es el referido al interés por la materia que se traduce por asistencia/ no asistencia a clase.
- Es por tanto imprescindible la regular asistencia a clase para poder cumplir íntegramente los objetivos de la asignatura.
- EVALUACIÓN FINAL:-Será la media de la obtenida en los diferentes trabajos tanto prácticos como teóricos con todos los ejercicios presentados y superados.

Los contenidos desarrollados en cada supuesto práctico son asimilados por la mera finalización del ejercicio, su calificación vendrá determinada por:

- Su corrección plástica y formal. (40%)
- Su corrección técnica, limpieza y presentación. (20%)
- La originalidad de los planteamientos. (30%)
- La madurez del alumno en la discusión y justificación de las propuestas. (10%)

8.4- Medidas excepcionales

No se contemplan

8.5- Ponderación para la evaluación continua.

Revisión constante (y baremaciones parciales) en el aula del avance de los trabajos.

Sistema de “Preguntas/respuestas” en el transcurso de la materia para comprobar el normal seguimiento y comprensión.

8.6- Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad.

Dado el contenido teórico práctico, la disminución en horas de presencialidad no conlleva medidas extraordinarias de evaluación, más allá del sobreesfuerzo del alumno para asimilar los contenidos de la materia y el apoyo del profesor en la resolución de dudas o aportación de materiales.

8.7- Criterios para la evaluación extraordinaria

Presentación correcta de los trabajos no superados y superación del examen de modelado 3D.

8.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

La recuperación de la asignatura conllevará la presentación de todos los trabajos del curso más la realización de examen de modelado 3D.

8.8- Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

Se adaptarán los medios en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión en concreto durante la docencia y esa misma adaptación se aplicará en la evaluación.

9. Recursos y materiales didácticos

Aula: Proyector, ordenadores, herramientas, materiales básicos y maquinaria aplicables a las técnicas de construcción y modelado tridimensional.

Respecto a las máquinas de prototipado rápido, tras un análisis de opciones y precios, se ha optado por contar al menos con una fresadora automática computerizada (“CNC” 2’5 D), pues es la mas versátil y permite abordar con facilidad trabajos de técnica sustractiva sobre diferentes materiales.

También es necesario un horno cerámico eléctrico de tamaño medio.

Alumno: Cada ejercicio se realizará con una técnica diferente, con lo que el material y las herramientas se especificarán en cada caso.

No obstante cada alumno deberá asistir con una caja de materiales y herramientas básicas para realización de bocetos gráficos y tridimensionales.

10. Bibliografía

10.1-Bibliografía general (diseño):

HAECKEL, E. *Art Forms in Nature...* (100 Plates). Ed.: Dover Publications, 1974.

DORMER, P. *El Diseño desde 1945*. Ed.: Destino (Barcelona), 1993.

FUAD-LUKE, A. *Manual de diseño ecológico*. Ed.: Cartago, 2002.

REIS, D. *Product design in the sustainable era*. Ed.: Julius Wiedemann. Taschen. GmbH, 2010.

GESTALTEN. *Left, right, up, down- New directions in signage and wayfinding*. Ed.:Twopoints.Net, 2010

DUPON, O. *The New Artisans*. Ed. Thames& Hudson, 2011.

RODGERS, P. y MILTON, A. *Diseño de Producto*. Ed. cast.: Promopress, 2011.

-*The Art of Package Design*. Ed. Gingko Press, 2011.

-*Type Player: Type as experiment, type as image*. Ed.: Gingko Press, 2011.

JACKSON, P. *Técnicas de Plegado para Diseñadores y Arquitectos*. Ed.: Promopress , 2008.

JODIDIO, P. *ARCHITECTURE NOW!*. Ed.: Taschen GmbH, 2012.

FREDES, A. *haNdmade.3D*. Ed.: Index book, 2009.

-*Card Board Book*. Ed.: Ginko Press, 2010.

LEFTERI, C. *Así se hace: Técnicas de fabricación para diseño de producto*. Ed.: Naturart. Blume, 2008.

BRAMSTON, D. *Bases del Diseño de Producto: De la idea al producto*. (Arquitectura y Diseño) Ed.: Parramón, 2010.

BRAMSTON, D. *Bases del Diseño de Producto: Materiales*. (Arquitectura y Diseño) Ed.: Parramón, 2010.

HUDSON, J. *Process. 50 Product designs from concept to manufacture*. Ed.: Laurence King, 2011.

BRYDEN, D. *Cad y prototipado rápido en el diseño de producto*. Ed.: Promopress, 2014.

SASCHA, P. *Material Revolution- Sustainable Multi-purpose Materials for Design and Architecture*, Ed.: Basel Birkhäuser Verlag, 2013.

TERNAUX, E. *Material World 3- Innovative Materials for Architecture and Design*. Ed.: Frame Publishers, 2012.

10.2-Bibliografía complementaria (arte, artesanía, maquetismo...):

MIDGLEY, B. Coord. *Guía completa de escultura, modelado y cerámica. Técnicas y materiales*. Ed. Herman Blume, 1982.

PLOWMAN, J. *Directorio de Escultura. Efectos de superficie y como conseguirlos*. Ed.: Acanto, 2007,

SMIT, S. & TEN H., H. F. Direc. *Manual del artista- Equipo, materiales, técnicas*. Ed. Herman Blume, 1982.

JACKSON, A. & DAY, D. *Manual de Modelismo*. Ed.: Herman Blume, 1981.

NAVARRO LIZANDRA, J.L. *Maquetas, modelos y moldes: Materiales y técnicas para dar forma a las ideas*. Ed.: Universidad Jaume I (Colección trabajos de Informática y Tecnología- Nº 4), 2005.

JACKSON, A. & DAY, D. *-Manual completo de la madera, la ebanistería y la carpintería*. Ed. Del Prado, 1993.

AVELLA, N. *Diseñar con papel*. Ed.: G. Gili, 2010.

DUNN, N. *Maquetas de arquitectura, Medios-Tipos - Aplicación*, Ed.: Blume, 2002.

MALTESE, C. Coord. *Las técnicas artísticas*. Ed.: Cátedra, 1997.

BLANDFORD, P. W. *Manual de Herrería y metalistería*. Ed.: Limusa, 1983.

-Guía práctica de la cal y el estuco. León. Ed.: De los oficios, 1998.

HART, C. & DAN. *Cestería natural*. Ed. Ceac.1996

GILI, M. y VIDAL, A. *Arte y técnica del Macramé*. Ed.: Ceac.

-Guía práctica de la forja. León, Ed. De los oficios, 1998.

-Guía práctica de la cal y el estuco. León, Ed. De los oficios, 1998.

SJÖBERG, J. & O. *Trabajos y esmaltado en cobre y plata*. Ed.: Kapelusz, 1974.

LOYEN, F. *Manual de platería*. Ed.: Herman Blume, 1989.

KELLEY, C. *Manual de las artes decorativas*. Ed.: Edilupa, 2005.

BOFILL, M. *Maestros de la cerámica y sus escuelas*. Ed.: Taller-escuela de cerámica de Muel.DPZ, 2014.

10.3-Direcciones web de interés: Debido a la extensión y diversidad de especialidades se verán distribuidas en las programaciones de cada unidad didáctica.

10.4- Revistas:

-*Inventario: Everything is a Project.* Milán, Ed. Corraini.

-*Experimenta.* Madrid, Ed. Experimenta.

-*Visual.* Madrid, Ed. Blur.

-*ON.* Ed. On Diseño

-*Crafts & Design.* Ed. PSB Design and Print consultants.

11. Actividades de promoción artística y extraescolares

1) Visitas planteadas para valoración y selección por parte del centro, especialidad o departamento:

-Ferias anuales o bienales:

- A.R.C.O Madrid

- Habitat. Valencia

- Milano Salone.

- Maison&objet. Paris
- Tendence. Frankfurt
- 100% Design. London
- Bienal internacional de Lisboa.
- ADI-FAD- Premios Delta. Barcelona
- Visita a exposiciones o conferencias puntuales que tuvieran relación directa con la materia.

2) Organización de conferencias o talleres intensivos con invitados profesionales en áreas relacionadas.

3) Promoción de colaboración internacional (desde nuestra especialidad en diseño) con proyectos colectivos de asociaciones no gubernamentales que trabajen en problemáticas sociales (Ej.: cooperación para el desarrollo).

5) Fomento y apoyo tutorial en la participación del alumno en convocatorias (ferias, concursos) de interés y afinidad con los planteamientos de la asignatura.

4) Exposición y presentación de trabajos de fin de curso del alumnado (con presentaciones en video).