

Proyectos 6 Diseño Gráfico
Profesor: Pilar Gorriz

Código: 105714
Créditos. 6 ECTS
Curso 3 Curs
Semestre 2º Semestre
Tipología OBLIGATORIO
Materia Diseño gráfico
Fecha 6/9/2023 14:05

Esta asignatura se imparte en: catalán / castellano
Las tutorías se podrán realizar en: **catalán / castellano**

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura	3
Recomendaciones.....	4
Contenidos.....	5
Metodología	6
Evaluación	7
Bibliografía y Recursos	9
Competencias i Resultados de Aprendizaje.....	10

Presentación de la asignatura

Breve descripción

La asignatura tiene como objetivo que el alumno entienda el encargo de proyectos de diseño gráfico para aportar soluciones a necesidades de comunicación específicas.

Es una asignatura de carácter práctico y los encargos se trabajarán desde el briefing hasta la presentación. Se realizarán proyectos de comunicación visual de rápida ejecución y proyectos más complejos y extensos en cuanto a sus necesidades de implementación, atendiendo siempre a timings realistas en el contexto profesional.

Objetivos Formativos

El objetivo principal reside en que el alumno amplíe su formación en diseño gráfico, adaptándose así a diferentes situaciones y características de la praxis profesional para conseguir un resultado único y adecuado al público o mercado al cual se dirige. Se trata de cumplir con los objetivos planteados en cada encargo para aprender a desarrollar proyectos en las diferentes fases, desde el concepto hasta la producción y presentación.

Recomendaciones

Es recomendable haber cursado a 2º curso la asignatura "Informática aplicada al diseño de texto e imagen", así como la asignatura "Recursos audiovisuales para el diseño".

Tratándose de una asignatura totalmente práctica, se recomienda al alumno asistir a la totalidad de las clases. La ausencia injustificada por parte del alumnado puede dificultar el seguimiento de las diferentes fases de los proyectos.

Contenidos

Se llevarán a cabo proyectos de carácter cultural, comercial y social, trabajando en diferentes ámbitos de la comunicación y el diseño gráfico: tipografía, identidad, dirección de arte, cartelería y packaging. La asignatura, desde un enfoque profesional, da importancia a las ideas y la formalización de éstas como instrumento para un diseño gráfico efectivo. En todos los casos es importante la atención al detalle en los acabados, así como el relato en la exposición de las ideas y soluciones.

Metodología

Metodología docente

Las clases son eminentemente de carácter práctico, se aprenderán metodologías para formalizar conceptos. Cada proyecto se inicia con la exposición de los objetivos previstos, así como el análisis de casos y referentes, seguido de sesiones de taller donde se proyectarán y comentarán las propuestas para abrir un espacio participativo de análisis y crítica constructiva.

Actividades formativas

—Comunicar sin palabras

A partir de una metodología desarrollada en la clase, se encargará una imagen ilustrativa que interprete los contenidos de un artículo de opinión.

— Ámbito editorial

A partir de una metodología expuesta en la clase y centrada en el diseño de portada, se propone diseñar una colección editorial.

— Ámbito comercial

Encargo que consiste en diseñar la gráfica para tres envases de una gama de productos, a partir de un briefing y contenidos concretos.

— Evento del ámbito cultural o social

A partir de un briefing real expuesto en la clase, el proyecto se base en conceptualizar y diseñar la imagen gráfica de y declinar la propuesta a diferentes formatos y soportes de comunicación digitales e impresos.

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

Las entregas previstas en el programa se puntuarán de forma numérica en base a 10 como notas parciales. Para la nota final se tendrán en cuenta las notas parciales de las diversas fases del proyecto, así como la asistencia y el cumplimiento de las entregas (20%), la idea o propuesta de diseño (40%) y la formalización y presentación (40%).

40% Conceptualización, idea de comunicación, idoneidad de las propuestas.
30% Formalización, lenguaje visual (tipografía, composición, dirección de arte)
30% Asistencia, entregas y evolución de las propuestas.

Normativa específica de la asignatura

Las entregas están previstas en fases y es necesario realizarlas en su totalidad y en el tiempo marcado en el programa para poder superar la asignatura.

Los trabajos entregados fuera de plazo se evaluarán con un 6 de nota máxima.

El alumno conocerá la calificación de cada entrega transcurridos 3 / 5 días de la fecha prevista en el programa. Comunicada la nota, se podrán mejorar los resultados mediante la "tasca" de reevaluación hasta el 20 de junio. Es conveniente hacer tutorías de seguimiento previas a la reevaluación.

Al tratarse de clases-taller, es obligatoria la asistencia. La ausencia injustificada de más de un 20% de las sesiones presenciales, se califica con "no evaluable".

Para poder reevaluar se tiene que haber entregado con anterioridad la totalidad de los proyectos y el alumno no tiene que haber superado el número de ausencias a la asignatura.

Bibliografía y Recursos

- Gill, Bob. Unspecial Effects for Graphic Designers. Graphis, 2001.
- Jardí, Enric. Pensar con imágenes. Gustavo Gili, 2012.
- Johnson, Michael. Problem Solved. Phaidon, 2012.
- Thomas, Patrick. Black & White. LaVista, 2005.
- Mendelsund, Peter. Cover. PowerHouse Books, 2014.
- Klanten, Robert. Serialize. Family Faces and Variety in Graphic Design. Gestalten, 2006.
- Küsters, Christian. Restart: New Systems in Graphic Design. Thames & Hudson, 2001.
- Bateman, Steaven. Símbolos. Gustavo Gili, 2011.
- Baines, Phil. Penguin by design. A cover story 1935-2005. Penguin, 2006.
- Hochuli, Jost. Designing books. Hyphen, 2004.
- Birdshall, Derek. Notes on book design by Derek Birdsall. Yale University Press, 2004.
- Klanten, Robert. Fully Booked: Cover Art & Design for Books. Gestalten, 2008.
- Brownjohn, Robert. Sex and Typography. Laurence King Publishing, 2005.
- Dal Bello, Rejane. Citizen first designer second. Counter-Print Books, 2020.

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Competencias básicas

CB.2 Que los y las estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defiende de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB.4 Que los y las estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias específicas y resultados de aprendizaje

CE2. Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

CE2.1. Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

CE6. Utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

CE6.1. Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.

CE6.3. Discernir entre las diferentes familias tipográficas en función de las necesidades de lectura, de comunicación y de expresión.

CE9. Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

CE9.1. Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.

CE9.2. Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.

CE10. Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

CE10.1. Dominar recursos infográficos básicos para presentar sector y marcos de actuación en los cuales se inscribe el proyecto.

CE17. Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

CE17.1. Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

Competencias transversales

CT9. Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.

CT10. Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT13. Orientar la acción del diseño a partir de valores de respecto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT16. Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.