

PROJECTES 3

Nikita Bashmakov Belousov, Regina Gimenez Froiz, Andrea Navarro
i Roya, Jordi Pla Sabate, Silvia Santaeugenia Gerones

Profesor Responsable: Silvia Santaeugenia Gerones

Contenido: 1,2,3,4

Código: 106037

Créditos: 6 ECTS

Curso: 2

Semestre: 1

Tipología: Obligatoria

Materia: Proyectos

Horarios:

| Contenido | Horarios | Profesor |
|-----------|-----------------------|-----------------------------|
| 1 | Dilluns 09:00 - 12:00 | Silvia Santaeugenia Gerones |
| | | Andrea Navarro i Roya |
| 2 | Dilluns 09:00 - 12:00 | Jordi Pla Sabate |
| | | Silvia Santaeugenia Gerones |
| 3 | Dilluns 09:00 - 12:00 | Silvia Santaeugenia Gerones |
| | | Regina Gimenez Froiz |
| 4 | Dilluns 09:00 - 12:00 | Silvia Santaeugenia Gerones |
| | | Nikita Bashmakov Belousov |

Presentación de la asignatura

La asignatura proporciona una visión integral del proyecto de diseño, introduciendo aspectos como el análisis de programas de usos, la organización del espacio, la ambientación y la materialidad. Se trabaja el desarrollo técnico y gráfico del proyecto, así como la capacidad de comunicarlo visual y conceptualmente. El estudiantado aprende a estructurar sus propuestas de forma coherente, utilizando herramientas de análisis y representación propias del diseño.

Resultados de aprendizaje de la materia

Habilidades

Analizar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato -así sean comunicaciones gráficas, objetos, espacios o servicios- de modo previo al desarrollo de un proyecto de diseño. (ST01)

Determinar los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño. (ST02)

Representar las características (funcionales, estéticas, técnicas, etc.) de cada proyecto de diseño utilizando el sistema más apropiado para cada caso. (ST05)

Diseñar un programa de actuación de un proyecto de diseño a partir de la recogida y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, test experimentales, entrevistas e interpretación de datos preexistentes. (ST11)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Responer a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Referenciar correctamente las fuentes documentales, la bibliografía necesaria y el conocimiento del entorno patrimonial tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño y/o el arte.

Catalogar los materiales, sus cualidades y principios físicos en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, observando criterios medioambientales y de sostenibilidad.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyección en el ámbito del diseño.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Competencias

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Contenido: 1

Breve descripción:

En la asignatura Proyectos 3 se estudiarán dos ámbitos dentro del diseño de espacios. El primero se centrará en el diseño de la vivienda, analizando el programa de usos del proyecto doméstico y en especial el de la cocina y el baño. La segunda temática va a estudiar el ámbito hotelero y específicamente el diseño de una habitación de hotel.

Objetivos Formativos:

El objetivo de la asignatura es dotar al estudiante de una visión global del proyecto de diseño de espacios. Se quiere que adquiera las habilidades necesarias para llevar a cabo un proyecto a partir del análisis del programa de usos, del estudio de la organización y distribución del espacio, de la ambientación y de la materialidad, aprendiendo también cómo se dibuja y representa un proyecto de diseño.

Recomendaciones

Para seguir correctamente la asignatura es importante haber adquirido los conocimientos de proyecto y dibujo básicos de diseño en el primer curso.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

El aprendizaje se articulará a través de actividades y proyectos tanto individuales como colectivos ya través de contenido complementario teórico/práctico aplicado directamente al diseño de espacios, analizando soluciones conceptuales, formales y técnicas del proyecto de diseño de la vivienda y de la habitación de hotel.

Metodología docente:

La asignatura es básicamente proyectual e irá acompañada de sesiones teóricas y que apoyen las temáticas que se van tratando. Al inicio de cada ámbito de estudio habrá sesiones introductorias al tema, ya sean de carácter teórico o técnico, con el fin de ir integrando los conocimientos en el proyecto a trabajar.

A lo largo del curso se irá haciendo un seguimiento directo de los trabajos que se están desarrollando y al finalizar cada ejercicio se realizarán unas sesiones críticas evaluadoras.

Las sesiones pueden complementarse con alguna visita a showrooms especializados en el diseño de espacios.

Actividades formativas:

El estudiante realizará cuatro ejercicios relacionados con los distintos ámbitos de habitar el espacio. Los primeros dos ejercicios se centrarán en el ámbito doméstico y los dos siguientes en el ámbito hotelero.

El primer proyecto es individual y se estudian los ámbitos de la vivienda de cocinar, comer, lavar, almacenar y el cuarto de baño. Con este ejercicio se quiere familiarizar al estudiante con los parámetros ergonómicos, perceptivos y de dibujo del espacio.

El segundo proyecto se realiza en grupo de 2-3 alumnos y consiste en proyectar una vivienda de 40 m², aplicando los conocimientos adquiridos en el primer ejercicio.

El tercer proyecto se realiza en grupo. El punto de partida es el análisis del cliente, en este caso una empresa hotelera, para estudiar sus características específicas que acabarán definiendo la identidad, los criterios de ambientación y la tira de materiales de un proyecto de hotel.

El cuarto ejercicio es individual y consiste en proyectar una habitación de hotel.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continua

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

En los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta lo siguiente: la participación activa del alumno en las clases, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia.

En cuanto a los trabajos 1, 2 y 4 se valorará la conceptualización; la adecuación del proyecto al programa de usos y la distribución de los espacios; la ambientación general del proyecto y elige coherente de materiales y acabados; el correcto dibujo de los planos; la presentación de los documentos y la exposición pública.

En el trabajo 3 se valorará la conceptualización e identidad del proyecto de Hotel y el mood board conceptual; la ambientación y materialidad y el mood board físico; la presentación de la información y el vídeo; la exposición pública; la interacción entre los miembros y el grado de autonomía del grupo.

El primer trabajo representa el 25% de la nota final; el segundo trabajo el 25%; el tercer trabajo el 15% y el cuarto trabajo el 25%. El 5% corresponde a la asistencia y el 5% restante a la participación activa del alumno, al grado de autonomía y al seguimiento de la asignatura.

Normativa específica de la asignatura:

Los trabajos entregados fuera de la fecha fijada se puntuarán con 1 punto menos de la nota obtenida. Se podrán entregar como máximo 7 días después de la fecha fijada. Si el alumno les entrega más tarde todavía, tendrá como nota máxima un 5 del trabajo.

Para participar en la reevaluación el alumnado debe haber sido previamente evaluado de los trabajos que desea optar a reevaluar.

La asistencia a clase es obligatoria. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entrega progresiva, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar los ejercicios sin un seguimiento presencial y continuado de las clases.

Proceso de revisión

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

Bibliografía y Recursos

Deulonder, Ll. La cocina y otros espacios domésticos. Manual práctico. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

Grimley, C; Love, M. Color, espacio y estilo. Detalles para diseñadores de interiores. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

Neufert, P.; Neff, L. Casa-Vivienda-Jardín. El proyecto y las medidas en la construcción. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.

Steegmann, E.; Acebillo, J. Las medidas en Arquitectura. Barcelona: Colegio Oficial de Arquitectos de Cataluña, 1983.

Contenido: 2

Breve descripción:

En la asignatura Proyectos 3 se creará un proyecto principal que durará todo el transcurso de la asignatura. El encargo podrá cambiar en cada una de las ediciones lo que sí se mantendrá es que el proyecto del alumno se asociará a una marca concreta y deberá estar conectado al usuario. Lo importante es aprender a proyectar ideas con valor diferencial que encajen en una filosofía de marca. Aparte el estudiante realizará un par de ejercicios, relacionados con el método de procedimiento del proyecto principal, uno de realización individual y otro en grupo.

Objetivos Formativos:

El objetivo de la asignatura es ofrecer al estudiante una visión global del proyecto de diseño de producto, profundizando en cada una de sus fases: investigación, ideación, prototipado, desarrollo y comunicación.

En la fase de investigación, el estudiante aprenderá a buscar, ordenar y categorizar información, así como interpretar códigos estéticos vinculados a una filosofía de marca. Se pondrá especial atención a la morfología del objeto, los detalles constructivos, los materiales y procesos de transformación, las texturas, el tratamiento del color y la identidad gráfica.

Durante la fase de ideación, a través del dibujo, el estudiante simulará ideas para explorar cómo éstas afectan al entorno y al usuario. A partir de un mismo concepto, se propondrán diversas alternativas, para finalmente formular una idea sólida y bien justificada, representada mediante dibujos coloreados y detallados.

En la fase de desarrollo, se empezarán a realizar maquetas sencillas para verificar funciones y controlar proporciones y ergonomía. Posteriormente, se modelará en 3D la propuesta final, se elaborarán renders realistas y se creará un prototipo final funcional.

Por último, el estudiante deberá preparar con cuidado y conciencia la documentación final del proyecto, así como una presentación física completa.

Todas estas fases se trabajan mediante cápsulas temáticas que facilitan la comprensión y la integración de los procedimientos propios de cada etapa del proyecto.

Recomendaciones

Para seguir correctamente la asignatura es importante ser constante y adquirir los conocimientos de proyecto y dibujo básicos de diseño en el primer curso.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

El aprendizaje se articulará a través de las distintas fases de desarrollo del proyecto. Búsqueda, ideación, desarrollo y presentación final. Así como dos desempeños complementarios que están vinculados en la metodología del proyecto principal.

Metodología docente:

La asignatura tiene un carácter eminentemente proyectual, complementándose con sesiones teóricas en formato de cápsulas, diseñadas para apoyar las temáticas abordadas a lo largo del curso.

Estas sesiones magistrales se llevarán a cabo en el inicio de cada fase de desarrollo del proyecto, con el objetivo de proporcionar marcos conceptuales y referentes prácticos que orienten el proceso creativo y técnico del estudiante.

Paralelamente, se presentarán testimonios del mundo profesional, incluyendo a diseñadores de autor con una identidad propia, departamentos de diseño internos de empresas y agencias multidisciplinares que ofrecen servicios integrales de diseño 360°.

Estos casos reales permitirán comprender la diversidad de enfoques y metodologías en el campo del diseño de producto, estableciendo un puente directo entre la teoría y la práctica profesional.

Actividades formativas:

El estudiante realizará dos ejercicios relacionados con los distintos ámbitos de relacionar la idea con una identidad corporativa específica. El primer ejercicio es una mirada al pasado, ya que deben rediseñar un objeto contemporáneo bajo la influencia del movimiento de los años 30 "Streamline". El segundo ejercicio que se en grupo diseñarán un zapato asociado a una marca de automoción.

Durante el transcurso del proyecto tendrán dos entregas previas. La primera es la entrega de investigación y la segunda la de ideación, finalmente el último día de clase harán una entrega final ante el resto de compañeros y profesor. Todas las entregas son evaluables.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continua

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias de esta asignatura que serán evaluadas mediante la presentación de proyectos con una documentación que muestre todas las fases del proyecto.

En los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta lo siguiente: la participación activa del alumno en las clases, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia.

Proporcionalmente cada uno de los dos ejercicios a entregar representa el 20% de la nota final, un 20% corresponde a la fase de investigación otro 20% a la fase de ideación y el 40% restante corresponde a la entrega final.

Normativa específica de la asignatura:

Los trabajos entregados fuera de la fecha fijada se puntuarán con 1 punto menos de la nota obtenida.

El alumno podrá volver a entregar los trabajos si desea mejorar su nota a lo largo de todo el curso y

también durante la semana de reevaluaciones siempre que haya habido una entrega previa a la semana de entregas.

La asistencia a clase es obligatoria. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entrega progresiva, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar los ejercicios sin un seguimiento presencial y continuado de las clases.

Proceso de revisión

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

Bibliografía y Recursos

Libros recomendados.

Design as Art, Bruno Munari. Tomen books.

Manufacturing Processes for Design Professionals. Rob Thompson. Thames & Hudson.

The Sausage of the future. Caroline Niebling. Lars Muller Publishing.

The Making of Design. Terstiege Gerrit. Birkhauser.

Design Now. Taschen.

Delft Design Guide. Annemiek van Boeijen. BIS Publishers.

How to DRAW. Scott Robertson. Designstudio Press.

Revistas recomendadas.

AD Magazine (<https://www.revistaad.es/>)

Wallpaper Magazine (<https://www.wallpaper.com/>)

Experimenta (<http://www.experimenta.es>)

Domus Magazine (<https://www.domusweb.it/en.html>)

Donde Diseño (<http://www.ondiseno.com/>)

Frame Magazine (<https://frameweb.com/>)

Blogs y enlaces de interés

<http://www.designboom.com/>

<http://www.diariodesign.com/>

<http://www.dezeen.com/>

<http://www.neo2.com/>

<http://www.core77.com/>

<http://www.behance.net/>

<http://www.formtrends.com/>

<http://www.yankodesign.com/>

Contenido: 3

Breve descripción:

Esta asignatura de proyectos pretende dar continuidad al dibujo, la forma y el color desde un territorio más personal, utilizando un lenguaje visual, gráfico y bidimensional con el objetivo de que cada estudiante defina los métodos, materiales y marco conceptual de su proyecto a través de la creación de unas obras propias y singulares.

Objetivos Formativos:

Se trabajará la pintura contemporánea y aquellas prácticas del arte contemporáneo que se ubican en los márgenes disciplinarios de la pintura.

Se presta especial atención a tres aspectos de la Creación artística:

El seguimiento de los procesos que definen un proyecto artístico, la formalización y presentación de la obra en el espacio expositivo y la construcción de un marco conceptual.

El docente acompañará al alumnado en la gestión de las ideas y en la producción de la obra. También se fomentará que amplíe su marco referencial, a partir de ejemplos de proyectos de creación realizados por artistas

Recomendaciones

Relacionar los conceptos básicos de los proyectos con los factores culturales, sociales, políticos, económicos y de género

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura es básicamente proyectual, con diversas propuestas teóricas y prácticas programadas
Conceptos Generales a desarrollar en la asignatura:

interpretación y representación del mundo
Figura y Fondo
imagen - soporte - mensaje
límites visuales
color
Palabra e imagen
El espectador

Metodología docente:

Para conseguir los objetivos de la asignatura se plantearán diferentes tipologías de actividades docentes:

Seguimiento del trabajo en el aula
Tutorías individualizadas
presentaciones colectivas
actividades, como visitas a exposiciones y artistas profesionales invitados en el aula

Actividades formativas:

1. La ideación del proyecto.
2. La realización del proyecto.
3. La presentación del proyecto: Presentación (exposición de obra)

Se pide la creación de un proyecto de carácter propio e innovador a través de una serie de evidencias:

cada estudiante realizará dos presentaciones evaluables (una a mitad del curso y otra a final de curso).

Se aplica el sistema de evaluación continua que comporta la asistencia a las clases y que incluye cada una de las actividades formativas que deben llevar a cabo los estudiantes, así como su participación en las diversas propuestas teóricas o prácticas programadas

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continua

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias de esta asignatura que serán evaluadas mediante la presentación de los proyectos con una memoria escrita.

En los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta lo siguiente: la participación activa del alumno en las clases, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia.

Primer proyecto 30% de la nota final

Memorias conceptuales escritas 20% de la nota final

segundo proyecto 30% de la nota final

Participación activa del alumno 10%

Asistencia a clase 10%

La asistencia a clase es obligatoria. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entrega progresiva, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar los ejercicios sin un seguimiento presencial y continuado de las clases.

Proceso de revisión

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

Bibliografía y Recursos

Deleuze, Gilles. Pintura, concepto de diagrama. Trad. castellana de Equipo Editorial Cactus. Buenos Aires: Cactus, 2007. ISBN 987-21000-9-4

Didi-Huberman, Georges. Lo que vemos, lo que nos mira. Trad. castellana de Horacio Pons. Buenos Aires: Ediciones Manantial, 1997. ISBN 987-500-009-4.

Fried, Michael. El sitio del espectador, estética y orígenes de la pintura moderna. Trad. castellana de Amaya Bozal. Madrid: Antonio Machado Libros, 2000. ISBN 84-7774-609-5

Godfrey, Tony. Painting Today. Nueva York: Phaidon Press Limited, 2009. ISBN 0-7148-4631-6.

Hernando Carrasco, Javier. Daniel Buren, la pospintura en el campo expandido. Murcia: CENDEAC, 2007. ISBN 84-935369-6-1.

Judd, Donald. Donald Judd, prints and works in editions. En Catalogue Raisonné. Munich: Shellmann, 1993. ISBN 3888147107

Knoebel, Imi. Imi Knoebel primary estructuras 1966/2006. Leeds: Henry Moore Institut, 2006.

Krauss, Rosalind E. La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos. Trad. castellana de Adolfo Gómez Cedillo. Madrid: Alianza, 1996. ISBN 84-206-7135-2

Maderuelo, Javier. La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos. Madrid: Akal, 2008. ISBN 84-460-12610

Contenido: 4

Breve descripción:

La asignatura se centra en la aplicación de la metodología proyectual en el diseño gráfico, combinando investigación, análisis y desarrollo formal. A lo largo del trimestre, el alumnado abordará distintas fases del proyecto de diseño, desde la elección del tema y la exploración del contexto hasta la creación de una propuesta profesional, coherente y atractiva.

Objetivos Formativos:

El principal objetivo de la asignatura es consolidar una metodología proyectual en el ámbito del diseño gráfico, entendida como un proceso estructurado que combina análisis, conceptualización y formalización. Se pretende que el alumnado adquiera autonomía y herramientas para abordar un proyecto de diseño desde el planteamiento inicial hasta su resolución visual, desarrollando competencias como la investigación visual, la organización de contenidos, el uso expresivo de la tipografía, la creación de imágenes y la definición de sistemas gráficos coherentes.

Recomendaciones

Se recomienda haber superado con éxito las asignaturas de Proyectos 1 y Proyectos 2 así como las asignaturas de Estrategias del dibujo y Representaciones Digitales del primer curso.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura se estructura en dos bloques principales que responden a las fases clave de un proyecto de diseño, articulando contenidos teóricos, ejercicios prácticos y talleres específicos.

BLOQUE 1. INVESTIGACIÓN Y RECOGIDA DE DATOS

Este primer bloque se centra en la definición del tema, investigación y recopilación y organización de los datos. El objetivo es que el alumnado conozca y ponga en práctica herramientas de análisis y representación del contexto, aprendiendo a estructurar el contenido de forma clara y ordenada.

En el ámbito gráfico, este trabajo se materializa en una publicación editorial que documenta el proceso de investigación y refleja las decisiones tomadas. Paralelamente, se realiza un taller práctico de tipografía que acompaña y enriquece el proceso de diseño de la publicación editorial.

BLOQUE 2. DESARROLLO DE LA PROPIUESTA DE DISEÑO

El segundo bloque se orienta a la fase de definición de problemas y generación de propuestas de intervención en el entorno investigado. En el ámbito metodológico, se trabaja la capacidad de traducir los aprendizajes previos en una solución proyectual coherente; en el ámbito gráfico, esto se concreta en el diseño de una identidad visual.

Este blog pone el foco en la conceptualización, el desarrollo formal y la comunicación visual de la propuesta. Se complementa con un taller práctico centrado en la creación de imágenes, que acompaña al diseño de la identidad visual.

Metodología docente:

Cada bloque combina sesiones teóricas -en las que se presentan referentes, metodologías, herramientas y casos reales- con ejercicios prácticos donde el alumnado aplica y adapta los contenidos a su propio proyecto. El objetivo es integrar el pensamiento crítico con la toma de decisiones gráficas, reforzando una actitud reflexiva y autónoma en la práctica del diseño.

Actividades formativas:

Durante el trimestre se realizan dos proyectos principales y dos talleres complementarios.

INVESTIGACIÓN Y RECOPIACIÓN DE DATOS – PUBLICACIÓN EDITORIAL

30% de la nota final

El alumnado deberá desarrollar una investigación en torno a una temática o ámbito de interés

escogido de manera autónoma. A lo largo de las sesiones se presentarán diversas técnicas de análisis y obtención de información, tales como lluvia de ideas, mapas mentales, entrevistas, observación directa, documentación visual, estudio de referentes o análisis comparativo, entre otros. El resultado de este proceso se formalizará en una publicación editorial que deberá reflejar, conceptual y visualmente, el enfoque y los contenidos de la investigación.

TALLER DE TIPOGRAFÍA

15% de la nota final

Este taller se centra en la experimentación gráfica a través del uso expresivo de la tipografía. Se trabajarán distintas técnicas y enfoques para explorar nuevas posibilidades formales y ampliar el repertorio gráfico del alumnado.

CONCEPTUALIZACIÓN Y FORMALIZACIÓN - DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL

40% de la nota final

A partir del análisis realizado en la primera fase, el alumnado deberá proponer una intervención concreta en el ámbito investigado. Esta propuesta se materializará en el diseño de una identidad visual, que incluirá la creación del nombre (naming), el desarrollo de un sistema gráfico, la definición de una dirección de arte y su aplicación a distintos soportes y formatos.

TALLER DE IMAGEN

15% de la nota final

El objetivo de este taller es explorar distintas técnicas de representación visual aplicadas a la creación de imágenes en el contexto del diseño gráfico. A través de ejercicios prácticos, el alumnado experimentará con recursos gráficos y registros visuales diversos, reflexionando sobre su significado, función y potencial comunicativo.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continua

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Cada actividad evaluativa va acompañada de una ficha descriptiva con objetivos formativos, calendario de entregas y criterios de evaluación.

Las notas de estas actividades se publicarán en la intranet de la asignatura, con las correspondientes rúbricas, en un plazo máximo de tres semanas después de su entrega. El alumnado tiene derecho a solicitar una revisión personalizada durante la siguiente clase a la publicación de las notas.

Las entregas parciales, incompletas o que no cumplan los requisitos establecidos en la ficha de cada ejercicio serán calificadas de "No Evaluable" y se considerarán como entregas fuera de plazo, aplicándose los mismos criterios de penalización y límites en la calificación.

Proceso de revisión

Para poder optar al proceso de reevaluación, es imprescindible haber entregado actividades que representen al menos el 66% de la nota final y tener una calificación final igual o superior a 3,5 puntos.

En caso de cumplir estos requisitos, las entregas suspendidas podrán ser reevaluadas con una calificación máxima de 10 puntos. Las entregas fuera de plazo se evaluarán durante el período de reevaluación, con una calificación máxima de 5 puntos.

Podrán presentarse a la reevaluación para mejorar la nota aquellas personas que tengan una media igual o superior a 8 puntos en el momento de la publicación de las notas finales provisionales.

El alumnado que haya entregado actividades que representen menos del 30% de la nota final será calificado de "No Evaluable".

Nota importante: para calcular la nota provisional y el porcentaje mínimo del 66%, sólo se tendrán en cuenta las actividades entregadas en el plazo establecido en cada ficha de evaluación. Las entregas fuera de plazo, aunque puedan evaluarse posteriormente con penalización, no computarán a efectos de nota provisional ni para acceder a la reevaluación. Asimismo, no se aceptarán entregas fuera de plazo una vez superada la fecha límite de entrega del último proyecto de la asignatura.

Bibliografía y Recursos

Deulonder, Ll. La cocina y otros espacios domésticos.

Bibliografía

Lupton, Ellen. Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking.

Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2012

Lupton, Ellen. El diseño como storytelling.

Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2019

Pelta, Raquel. Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico.

Ediciones Paidós Ibérica SA, 2004

Wigan, Mark. Pensar Visualmente.

Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2008

Munari, Bruno. Design al art.

Penguin Classics, 2008

Frazier, Craig.

Graphis, Inc. 2003

Gill, Bob. Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre diseño gráfico. Incluso las de este libro.

Editorial Gustavo Gili, 1981

Pater, Ruben. The Politics of Design: En (Not Sonido) Global Design Manual para Visual Communication

BIS Publishers BV, 2016

Vignelli, Massimo. The Vignelli Canon.

Lars Muller Publishers, 2010.

Recursos

<https://eyeondesign.aiga.org>

<https://teachingresource.aiga.org/resources>

<https://designobserver.com>

<https://www.itsnicethat.com>

<https://ilovetypography.com>

<https://designishistory.com>

<https://www.artofthetitle.com>