

Versió Castellà

Proyectos 2 -Grup 4 (Gráfico / Creación visual)

Datos generales

Código: 106036

Créditos: 6 ECTS

Curso: 1o

Semestre: 2o

Profesorado: Nikita Bashmakov

Esta asignatura se imparte en: Castellano Catalán

Las tutorías se podran realitzar en: Castellano Catalán Inglés

Tipología: Obligatoria

Matéria: Proyectos

Presentación

Breve descripción

Después de la introducción al desarrollo de un proyecto de diseño global que se ha realizado en la asignatura Proyectos 1 de primer semestre, el alumnado puede optar a realizar proyectos de sectores específicos que se corresponden con la oferta de menciones del Grado.

Objetivos formativos

El objetivo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al alumnado adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas (fruto del análisis de realidades complejas con objeto de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Recomendaciones

Todos los ámbitos de proyectos propuestos en Proyectos 2, presuponen la adquisición previa de las competencias al nivel requerido en Proyectos 1 de primer semestre. Es recomendable

haber cursado y aprobado el apartado de “Texto e Imagen” de la asignatura de Representaciones Digitales y haber adquirido las competencias de dibujo en la asignatura Estrategias del Dibujo del primer semestre.

Contenido

El objetivo de esta asignatura es acercar al alumnado al diseño gráfico y a la creación visual, dotándolo de herramientas y técnicas de expresión que lo capaciten para dar soluciones a problemas de comunicación visual.

Al mismo tiempo de adquirir las competencias necesarias en el tratamiento de la imagen y de la tipografía mediante la experimentación, se fomentará la capacidad crítica del alumnado y su habilidad de generar auto encargos por sí mismo/a.

Metodología docente y Actividades formativas

Metodología docente

A través de lecturas, ejercicios y proyectos prácticos, se pondrán en práctica procesos de investigación, análisis, síntesis, conceptualización y formalización gráfica, necesarios para cumplir con los encargos profesionales del sector.

Actividades formativas

Introducción al diseño gráfico y a la creación visual

- Breve repaso de los orígenes del diseño gráfico e ilustración y el papel que desempeñan en la sociedad actual.
- Muestra de los ámbitos de actuación de la disciplina más comunes: diseño de identidad, dirección de arte, ilustración aplicada, diseño editorial, diseño de empaque, diseño de información y visualización de datos, señalética, gráfica aplicada a espacio y/o producto, animación, diseño interactivo, etc.
- Se introducirá al alumnado a la identificación de problemas y oportunidades, generación de ideas y formalización de las mismas.

Retórica visual

- El papel y la importancia de las figuras retóricas en el diseño gráfico y la comunicación visual.
- Teoría y práctica entorno al gag visual.
- Breve historia del cartel como herramienta utilizada por diseñadores/as e ilustradores/as para comunicar y transmitir ideas.

Proyecto 1: Diseño de un cartel

10% de la nota final

Objetivos: trabajar los procesos de investigación, conceptualización, exploración visual, formalización y producción final de una pieza gráfica

Ejercicios de estilo: imágenes y textos

- Imágenes y texto constituyen los pilares de la comunicación visual, por lo cual es imprescindible tener un conocimiento específico en ambas áreas para conseguir resultados satisfactorios y de calidad.
- Este bloque está destinado a mejorar las capacidades del alumnado mediante la exploración intensiva de distintas técnicas de representación gráfica.

Proyecto 2: Taller de imagen

15% de la nota final

Objetivos: expandir el lenguaje visual propio a través de la experimentación de técnicas analógicas y digitales; adquirir capacidad de análisis y crítica.

Proyecto 3: Taller de tipografía

10% de la nota final

Objetivos: a partir de un texto existente se trabajará la parte expresiva de la tipografía así como otros aspectos prácticos como la jerarquía y composición.

Proyecto 4: Desarrollo de una tipografía *display*

5% de la nota final

En paralelo al taller de tipografía los/as alumnos/as se iniciarán en el proceso de diseño y creación de fuentes *display*.

Objetivos: plantear el diseño de un alfabeto basado en un concepto de libre elección, generando un mínimo de caracteres. Producir una pieza promocional del alfabeto.

Diseño de autor/a: storytelling y crítica social

- La figura de los diseñadores y diseñadoras como autores, proveedores de contenidos y desarrolladores conceptuales de proyectos.
- El uso del diseño gráfico y la ilustración como lenguajes para generar y contar historias.

Proyecto 5: Generar y narrar una historia utilizando recursos del diseño gráfico y/o la ilustración

15% de la nota final

Objetivos: Expandir la visión del campo de actuación del diseño gráfico y la ilustración.

Comprender la importancia del autoencargo en el ámbito creativo.

Proyecto 6: Diseño de un objeto que genere impacto sociocultural en el contexto (g)local de la ciudad de Barcelona

15% de la nota final

Objetivos: fomentar una visión crítica del contexto sociocultural a través del diseño.

Proyecto final

Proyecto 7: Desarrollo de un sistema de identidad visual completo (branding, dirección de arte, sistema gráfico y aplicaciones)

30% de la nota final

Objetivos: poner en práctica todos los aspectos aprendidos durante el semestre: investigación, conceptualización, experimentación y exploración visual, formalización gráfica, adaptación a diferentes formatos/medios y presentación final del proyecto.

Evaluación

El sistema de evaluación de esta asignatura sigue las directrices generales de la Universitat Autònoma de Barcelona y del documento de UAB/EINA "Sistema d'avaluació curs 2019/2020".

Sistema de evaluación

Evaluación continua

El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para poder mejorar-lo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, 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 cualificación de la asignatura corresponderá a la cualificación de la prueba de síntesis.

Normativa general de evaluación

- Para considerar superada una asignatura, será necesaria una cualificación mínima de 5,0
- Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.
- Se considerará “No evaluable” (NE) el 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 se tiene que poner 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 el caso que el estudiante cometa cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con un 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En el caso que se produzcan diferentes irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Criterios de evaluación

La explicación de cada ejercicio irá acompañada de una ficha que contendrá la información sobre el mismo, una rúbrica evaluativa y el calendario de las entregas parciales y/o finales.

Las entregas de todos los ejercicios se realizarán siempre en dos formatos:

- físico (en clase, acorde a los requisitos establecidos en la ficha)
- digital (exclusivamente vía intranet de Eina)

Las entregas que no cumplan los requisitos establecidos en la ficha evaluativa de cada ejercicio (incluyendo las entregas incompletas) serán calificadas como “No Evaluable” hasta la entrega completa del ejercicio.

Los trabajos entregados fuera de plazo tendrán una penalización de 1 punto por semana (natural) sobre la nota final.

En caso de existir incidencias técnicas en el sistema informático de Eina que no dependan del alumnado, el equipo docente propondrá soluciones alternativas que serán comunicadas por correo electrónico a las personas inscritas en la asignatura.

No se aceptarán entregas por correo electrónico en ningún caso.

Aspectos evaluativos generales de la asignatura

- La implementación en la práctica de los contenidos teóricos impartidos en clase
- La capacidad de investigación, análisis y síntesis de los temas tratados
- La solidez conceptual de los proyectos
- La capacidad de exploración y experimentación formal realizada durante los ejercicios
- La capacidad explicativa oral, visual y escrita de los proyectos
- El aprendizaje autónomo del alumnado

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada al calendario lectivo.

La revisión ordinaria de las notas deberá solicitarse por correo electrónico.

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 permitan.
- Para participar a la reevaluación, el alumnado tiene que estar previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales sea equivalente a un mínimo de dos terceras partes de la cualificación total de la asignatura.

Normativa específica de la asignatura

La reevaluación consistirá en la posibilidad de volver a entregar las entregas del semestre (de manera total o parcial). Dicha reevaluación podrá subir/bajar la nota obtenida previamente.

Alumnado con una nota final inferior a 3.5 puntos

- No podrá optar a la reevaluación final

Alumnado con una nota final entre 3.5 y 4.9 puntos

- Podrá presentarse a las reevaluaciones de aquellos ejercicios que tenga suspensos. La nota máxima a obtener en la reevaluación de dichos ejercicios es de 7 puntos.

Alumnado con una nota final superior a 5 puntos

- Podrá optar a la reevaluación de aquellos ejercicios que tenga suspensos con un máximo de 7 puntos.
- Podrá optar a la reevaluación de aquellos ejercicios que tenga aprobados y que hayan sido entregados con puntualidad en la fecha establecida, con un máximo de 10 puntos.

Bibliografía

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 S.A., 2004

Meggs, Philip. W. Purvis, Alston.

Historia del Diseño Gráfico.

RM, 2015

Wigan, Mark.

Pensar Visualmente.

Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2008

Munari, Bruno.

Design as art.

Penguin Classics, 2008

Frazier, Craig.

The Illustrated Voice.

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: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication

BIS Publishers B.V., 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/>

<http://designishistory.com/>

<https://www.artofthetitle.com/>

Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias específicas

- **CE1** Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.
- **CE2** Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.
- **CE5** Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.
- **CE6** Demostrar conocer y utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.
- **CE7** Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus calidades, y sobre procesos y costes de fabricación.
- **CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.
- **CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.
- **CE19** Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Competencias transversales

- **CT9** Capacidad resolutive 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.
- **CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
- **CT19** Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

Resultados aprendizaje

- CE1.8. Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño
- CE2.2. Diseñar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto de diseño.
- CE5.2. Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.
- CE6.3. Discernir entre las diferentes familias tipográficas en función de las necesidades de lectura, de comunicación y de expresión de cada proyecto de diseño.
- CE7.9. Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño
- CE10.5. Usar intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación
- CE17.2. Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente
- CE19.6. Formular un análisis de diseño que conduzca a un programa de actuación a partir de la recogida de datos cuantitativos y cualitativos, tests experimentales, entrevistas y interpretación de datos preexistentes.