CAT

Projectes 6 — Gràfic

Dades generals

Codi: 105714
Crèdits: 6 ECTS
Curs: 3r
Semestre: 2n
Professora: Pilar Gorriz
Aquesta assignatura s’imparteix en: català i castellà
Les tutories es podran realitzar en: català i castellà

Presentació

Breu descripció

Aquesta assignatura té com a objectiu que l'alumne entengui l'encàrrec en els projectes de disseny gràfic per tal d'aportar solucions a les necessitats de comunicació específiques.

Es duran a terme projectes de caràcter comercial i cultural des de diferents àmbits del disseny gràfic: tipografia, identitat, cartellisme i packaging. L'assignatura, amb un enfocament professional, dona importància a les idees i la formalització d'aquestes com a eina per a un disseny gràfic efectiu.

És una assignatura de caràcter pràctic i els encàrrecs es treballaran, des del briefing fins a la presentació. Es realitzaran encàrrecs de comunicació visual de ràpida execució i projectes més complexos i extensos pel que fa a les seves necessitats d'implementació, atenent sempre a timings realistes en el desenvolupament de la professió. En tots els casos és important l'atenció al detall en els acabats i el relat a l'hora d'exposar el projecte.

Objectius formatius

L'objectiu principal resideix en què l'alumne amplií la seva formació i pràctica al voltant del disseny gràfic, adaptant-se així a diferents situacions i característiques de la pràxis professional per aconseguir un resultat únic i adequat al públic o mercat al qual es dirigeix. Es tracta de complir amb els objectius plantejats en cada encàrrec per aprendre a desenvolupar projectes en les diferents fases, des del concepte fins a la producció i presentació.

Recomanacions

És recomanable haver cursat a 2n curs l'assignatura "Informàtica aplicada al disseny de text i imatge", així com l'assignatura "Recursos audiovisuals per al disseny".

Tractant-se d'una assignatura totalment pràctica, es recomana a l'alumne assistir a la totalitat de les classes. L'absència injustificada per part de l'alumnat pot dificultar el seguiment de les diferents fases dels projectes.

Continguts

—Comunicar sense paraules

A partir d'una metodologia desenvolupada a classe, s'encarregarà una imatge il·lustrativa que interpreti els continguts d'un article d'opinió.

— Col·lecció editorial

A partir d'una metodologia exposada a classe i centrada en el disseny de portades es proposa dissenyar una col·lecció editorial.

— Packaging

Encàrrec que consisteix en dissenyar la gràfica per a 3 envasos d'una gamma de productes a partir d'un briefing i uns continguts concrets.

— Imatge gràfica per a un esdeveniment cultural. Fase 1
Encàrrec a partir d'un briefing real exposat a classe, la primera part del projecte es basa en conceptualitzar i dissenyar la imatge gràfica i formalitzar-la en un cartell. Es treballarà a partir de dues propostes diferenciades.

— Imatge gràfica per a un esdeveniment cultural. Fase 2
A partir de la idea de disseny formalitzada a la primera part, es declinarà la proposta a diferents formats i suports de comunicació digitals i impresos.

— Identitat
Encàrrec on es proposa generar naming, logotip i aplicacions estàtiques i en moviment.

Metodologia docent

Les classes són eminentment de caràcter pràctic, on s'aprendran metodologies per formalitzar conceptes. Cada projecte s'inicia amb l'exposició dels continguts previstos per al projecte, així com l'anàlisi de casos i referents, seguit de sessions de taller on es projectaran i comentaran les propostes per tal d'obrir un espai participatiu d'anàlisi i crítica constructiva.

Sistema d'avaluació

Avaluació contínua

L'objectiu de l'avaluació contínua és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo. A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor, en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0.
Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Criteris d'avaluació

Les entregues previstes al programa es puntuaran de forma numèrica en base a 10 com a notes parcials. Per la nota final es tindran en compte les notes parcials en les diverses fases del projecte, així com

l'assistència i el compliment de les entregues (20%), la idea o proposta de disseny (40%) i la formalització i presentació (40%).

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

Comentado [1]: No tocar

Procés de reavaluació

Normativa general

- No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.
- Per participar en la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Comentado [2]: No tocar

Normativa específica de l'assignatura

Les entregues estan previstes en fases i és necessari realitzar-les en la seva totalitat i en el temps marcat en el programa per poder superar l'assignatura.

Els treballs lliurats fora de termini s'avaluaran amb un 6 de nota màxima.

L'alumne coneixerà la qualificació de cada entrega transcorreguts 3 / 5 dies de la data prevista en el programa.

Al tractar-se de classes-taller, es obligatòria l'assistència. L'absència injustificada de més d'un 20% de les sessions presencials, es qualifica amb "no avaluable".

Per poder reavaluar s'ha d'haver entregat amb anterioritat la totalitat dels projectes i l'alumne no ha d'haver superat el nombre d'absències a l'assignatura.

Bibliografia

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.

Competències i resultats d'aprenentatge

Competències bàsiques

CB.2 Que els i les estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.
CB.4 Que els i les estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

Competències especifiques i resultats d'aprenentatge

CE2. Avaluar usos i programar funcions orientades a la concepció i formalització de projectes de disseny.
CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.

CE6. Utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i les diferents famílies tipogràfiques dels alfabets llatins.
CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte.
CE6.3. Discernir entre les diferents famílies tipogràfiques en funció dels necessitats de lectura, de comunicació i d'expressió.

CE9. Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.
CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla.
CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.
CE10.1. Dominar recursos infogràfics bàsics per presentar sectors i marcs d'actuació en els quals s'inscriu el projecte.

CE17. Exposar i raonar, de manera oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propi.
CE17.1. Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

Competències transversals

CT9. Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10. Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT13. Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

CT16. Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.

CAST

Proyectos 6 — Gráfico

Datos generales
Código: 105714
Créditos: 6 ECTS
Curso: 3.º
Semestre: 2.º
Profesora: Pilar Gorriz
Esta asignatura se imparte en: catalán y castellano
Las tutorías se podrán realizar en: catalán y castellano

Presentación

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

Se llevarán a cabo proyectos de carácter comercial y cultural desde diferentes ámbitos del diseño gráfico: tipografía, identidad, cartelismo y packaging. La asignatura, con un enfoque profesional, da importancia a las ideas y la formalización de estas como herramienta para un diseño gráfico efectivo.

Es una asignatura de carácter práctico y los encargos se trabajarán, desde el briefing hasta la presentación. Se realizarán encargos 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 desarrollo de la profesión. En todos los casos es importante la atención al detalle en los acabados y el relato en la exposición del proyecto.

Objetivos formativos
El objetivo principal reside en que el alumno amplíe su formación y práctica alrededor del 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 2.º 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

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

— Colección editorial
A partir de una metodología expuesta en clase y centrada en el diseño de portadas, se propone diseñar una colección editorial.

—Packaging
Encargo que consiste en diseñar la gráfica para 3 envases de una gama de productos a partir de un briefing y unos contenidos concretos.

— Imagen gráfica para un acontecimiento cultural. Fase 1

Encargo a partir de un briefing real expuesto en clase, la primera parte del proyecto se basa al conceptualizar y diseñar la imagen gráfica y formalizarla en un cartel. Se trabajará a partir de dos propuestas diferenciadas.

— Imagen gráfica para un acontecimiento cultural. Fase 2
A partir de la idea de diseño formalizada a la primera parte, se declinará la propuesta a diferentes formatos y soportes de comunicación digitales e impresos.

— Identidad
Encargo donde se propone generar *naming*, logotipo y aplicaciones estáticas y en movimiento.

Metodología docente

Las clases son eminentemente de carácter práctico, se trabajará con metodologías para formalizar conceptos. Cada proyecto se inicia con la exposición de los contenidos 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.

Sistema de avaluación

Evaluación continua
El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso a lo largo del proceso formativo para permitirle mejorarlo. A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, en una prueba de síntesis, que permite 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 una asignatura, hará falta que se obtenga una calificación mínima de 5. Una vez superada la asignatura, ésta no podrá ser objeto de nueva evaluación.

Se considerará "No Evaluable" (NA) el estudiante que no haya librado 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 cuales 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 este acto de evaluación, con independencia 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 esta asignatura será 0.

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 en 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%).

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

Comentado [3]: No tocar

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 tiene que haber sido 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.

Comentado [4]: No tocar

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 librados 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.

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

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 y 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 resolutiva 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.