Versió Castellà

Maquetas y prototipos – Gráfico 22/23

Datos generales

Código: 200652
Créditos: 6 ECTS
Curso: 2o
Semestre: 1o
Profesorado: Laia Clos
Esta asignatura se imparte en: catalán, castellano
Las tutorías se podrán realizar en: catalán, castellano, inglés
Tipología: Obligatoria
Materia: Tecnología

Comentado [1]: No tocar

Comentado [2]: No tocar

Comentado [3]: No tocar

Comentado [4]: No tocar

Presentación

Breve descripción

La asignatura está dividida en dos áreas de conocimiento. Una parte teórica que define los conceptos básicos sobre los materiales y las tecnologías que se puedan utilizar y, una parte práctica donde se desarrollan las técnicas de producción de las maquetas dentro del contexto del diseño. Estas dos áreas, se complementan con la herramienta de dibujar, al momento de desarrollar, representar y presentar un proyecto de diseño.

Durante el curso se trabajarán distintas tipologías de maquetas, que nos ayudarán a desarrollar los proyectos y a presentarlos respectivamente:

• Las maquetas de trabajo que se realizan con materiales efímeros y son de rápida ejecución. Se utilizan como herramienta de trabajo dentro del proceso de diseño de un proyecto y permiten: expresar conceptos, trabajar las proporciones o las formas de una manera eficaz.

•. Las maquetas de presentación que se realizan con materiales de una cierta calidad sirven para representar de forma descriptiva un proyecto cuando se da por finalizada la fase de conceptualización y formalización. Es una representación muy fiel a la producción final, la fase previa a producir con maquinaria profesional.

Objetivos formativos

• Aprender a usar el prototipaje rápido como herramienta para pensar.
• Representar conceptos de proyectos de diseño gráfico mediante herramientas manuales y todo tipo de materiales.

• Adquirir habilidad de distintas técnicas y herramientas para poder ejecutar maquetas con distintos estilos visuales.
• Aplicación de una dirección artística en los proyectos, combinando técnicas manuales con procesos digitales para poder representar ideas.
• Aprender los procesos y tiempos de producción para realizar un proyecto.
• Capacidad de utilizar la maqueta como herramienta de trabajo para desarrollar ideas vinculadas al proyecto.

Recomendaciones

Al ser una asignatura totalmente práctica, se recomienda al alumno asistir a la totalidad de las clases dirigidas por el profesorado. La ausencia no justificada por parte del alumno, puede dificultar seguir con los ejercicios con solvencia.

Contenidos

1. Lettering
Realización de una pieza de lettering a partir de una palabra o frase.
- Conceptualización
- Formalización
- Acabados
- Presentación

2. Editorial
Realización de una pieza editorial a partir de un texto dado.
- Conceptualización
- Formalización
- Acabados
- Presentación

3. Pieza libre
Realización de una pieza de diseño totalmente libre a partir de un área temática previamente asignada.
- Conceptualización
- Formalización
- Acabados
- Presentación

4. Packaging
Diseño de un pack a partir de un concepto dado.
- Conceptualización
- Formalización
- Acabados
- Presentación

5. Bodegón
Realización de un bodegón fotográfico para la cubierta de un libro
- Conceptualización
- Formalización
- Acabados
- Presentación

Cada uno de estos ejercicios se realizará con los materiales y las técnicas que se consideren más oportunas en cada caso, con el soporte de toda la maquinaria que ofrece el taller de maquetas, y con los conocimientos de los maestros de taller, que permitirán al alumnado sacar el máximo rendimiento formal a sus ideas.

Metodología docente y Actividades formativas

Metodología docente

● Las clases son eminentemente de carácter práctico, en las que se aprenderán las técnicas básicas para reproducir y representar ideas y conceptos dentro del contexto del proceso de diseño.
● Los contenidos de tecnología serán los que son propios del conocimiento de los materiales y sus procesos de trabajo para la correcta manipulación y utilización para la representación y presentación de los ejercicios.
● El alumnado elaborará por cada proyecto una presentación donde tienen que aparecer documentadas gráficamente todas las maquetas y los procesos técnicos utilizados para su realización. Es necesario entregar la pieza física final y el pdf de presentación.
● Durante la presentación en el aula, todos los proyectos serán comentados por la profesora y el alumnado, abriéndose un espacio de análisis y crítica constructiva.
● Algunos trabajos serán individuales y otros por parejas

Actividades formativas

Comentado [5]: Indicar les activitats formatives que siguin avaluables amb el valor (%) assignat a l'avaluació.

Clases teóricas
ECTS: 10%
Metodología de enseñanza / aprendizaje: Clases magistrales
Competencias: CE1, CE3, CE7

Trabajo de taller
ECTS: 25 %
Trabajo autónomo: trabajo autónomo o en grupo para el desarrollo del ejercicio en clase. Trabajo teórico, conceptual o de investigación.
Competencias: CE1, CE3, CE7, CE22, CT9, CT10, CT13

Trabajo de taller
ECTS: 50 %
Trabajo autónomo: Realización del proyecto en la fase de representación, maqueta de trabajo o presentación.
Competencias: CE3, CE4, CE7, CE22, CT9, CT10, CT13

Tutorías
ECTS: 15%
Metodología de enseñanza / aprendizaje: Tutorías de seguimiento y corrección del trabajo autónomo.
Competencias: CE3, CE7, CE22

ACTIVIDADES DIRIGIDAS
Clases magistrales

Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE1.8

ACTIVIDADES SUPERVISADAS
Planteamiento y resolución de ejercicios pautados.
Resultados de aprendizaje: CE1.5, CE1.7, CE1.8, CE3.1, CE3.2, CE3.5, CE3.7, CE4.6, CE7.3, CE7.9, CE22.1, CE22.2

Seguimiento y correcciones parciales de los ejercicios autónomos.
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE3.2, CE3.5, CE3.7, CE4.6, CE7.3, CE7.9, CE22.1, CE22.2

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS
Desarrollo de los ejercicios fuera del aula.
Resultados de aprendizaje: CE3.1, CE3.2, CE3.5, CE3.7, CE4.6, CE7.3, CE7.9, CE22.1, CE22.2

Evaluación

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.

Comentado [6]: No tocar

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación generales de la asignatura son la presentación, la representación de los espacios y los objetos, así como la capacidad de utilizar la maqueta como herramienta de trabajo para desarrollar ideas vinculadas al proyecto.

La asistencia al taller y la entrega puntual de todos los trabajos es obligatorio. Las entregas fuera de plazo por causas no justificadas, se penalizarán con un 5 y solo se podrán entregar en la siguiente clase. En caso de no entregar el trabajo dentro del plazo establecido tras la entrega fijada, la nota obtenida será de 0. En este caso no habrá reevaluación, exceptuando las personas que tengan un justificante.

En caso de obtener una nota inferior a 5, pero superior a 0, en alguno de los trabajos, el alumno tendrá la posibilidad de mejorar el ejercicio y la nota en la fase de revaluación (final de curso).

Cada ejercicio será puntuado entre 0 y 10, y se realizará una media entre las notas de todos los ejercicios planteados. Para poder hacer la mediana, es obligatorio que todos los ejercicios tengan por lo menos un 5.
Cada clase se marcará la asistencia y la revisión del proyecto.

Proceso de revisión

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

Proceso de reevaluación

Normativa general

- No se contemplan sistemas de revaluación 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.

Comentado [7]: No tocar

Normativa específica de la asignatura

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 en la signatura.

Bibliografía

Bibliografía

CAMPI, I., “Activismo, Diseño y cambio social” en Revista Foroalfa. 2011.
https://foroalfa.org/articulos/activismo-diseno-y-cambio-social

CHEUNG, V.; “Simply packaging: to capture the ever-evolving art of packaging design and reveal its reflection of the times.” Ed. victionary, 2008
CHONG, P.; “Interactive packaging design.” Design Media Publishing (UK) Limited, 2018
DENT. A; SHERR, L.H.; “Material Innovation: Packaging Design.” Thames and Hudson, 2015
HAFFMANS, S.; GELDER, M.; HINTE, E.; ZIJLSTRA, Y.; “Products that flow: circular business models and design strategies for fast-moving consumer goods.” BIS Publishers, 2018
PAPANEK, V. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Pantheon Books. New York, 1971
https://www.smow.com/blog/2018/09/victor-papanek-the-politics-of-design-the-vitra-design-museum/
PATER, R. The politics of design. BIS Publishers, 2016
PATER, R. Caps Lock. Valiz, 2021
PELTA, R., “Diseñar para el cambio social” en Revista Monográfica nº 2. 2012.
http://www.monografica.org/02/Opini%C3%B3n/3112
PELTA, R., “Diseño y activismo. Un poco de historia” en Revista Monográfica nº 2. 2012.
http://www.monografica.org/02/Art%C3%ADculo/2909
PUJAGUT, J., “Diseño activista y cambio social” en Revista Grrr. 2011.
https://blog.grrr.es/2011/01/21/diseno-activista-y-cambio-social/
ROOJEN, P.; “Special packaging.” The Pepin Press/Agile Rabbit, 2004
STEWART, B.; “Packaging: manual de diseño y producción.” Editorial Gustavo Gili, 2013

Estudios de referencia
rundesign.net
bildi.net
benditagloria.com
losiento.net
eatock.com
hansen2.de
smallbcn.com
thedieline.com
lovelypackage.com
packagingoftheworld.com
ambalaj.se
packageinspiration.com

Competencies y resultados de aprendizaje

Comentado [8]: Escollir entre les següents competències / resultats d’aprenentatge, pròpies de la matèria a què pertany aquesta assignatura. Podeu partir de les actuals i revisar-les. https://docs.google.com/document/d/1Sxfgop0vmuPzYd8AtIi-Hvl0A8GL1iOqd7-o5UBJezc/edit?usp=sharing

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CE1.5 Evaluar objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables con el fin de detectar problemas de diseño en relación con las características y prestaciones de los materiales o los procesos de fabricación.
CE1.7 Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.
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

CE3. Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CE3.1. Relacionar soluciones formales y expresivas de diseño con los materiales, sus características y comportamientos y sobre sus procesos de transformación y el tratamiento de los acabados para plantear verosímilmente anteproyectos de diseño.
CE3.2. Aplicar las cualidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño.
CE3.5. Utilizar el lenguaje de los materiales, su significación y sus propiedades expresivas
CE3.7. Demostrar criterios razonados en la elección de formatos, tamaños y proporciones.

CE4. Emplear las técnicas básicas de expresión plástica (dibujo, color y volumen) para representar y crear formas en dos o tres dimensiones.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CE4.6. Demostrar seguridad en el trazo y realizar esbozos rápidos.

CE7. Demostrar que comprende los materiales, sus cualidades, los procesos y los costes de fabricación.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CE7.3. Describir las características, comportamientos, prestaciones y aplicaciones de materiales.
CE7.9. Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño

CE22. Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CE22.1. Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas
CE22.2. Distinguir los potenciales comunicativos y expresivos de los diferentes códigos artísticos y sus formas de articulación para lograr resultados acordes con intenciones prestablecidas.

CT9. Capacidad resolutiva y de toma de decisiones.

CT10. Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y arguméntales, 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 respeto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.