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

L’assignatura s’enfoca en el disseny gràfic a partir de dos àmbits diferenciats: el disseny editorial i la comunicació visual en un context interdisciplinari. Ampliant el coneixement i les habilitats adquirides en els cursos anteriors, l’alumne haurà de projectar i aportar solucions de comunicació als encàrrecs plantejats.

L’assignatura s’estructura en dos mòduls:

Mòdul 1— Publicació Editorial
Sessions formatives i tallers centrats en l’aprenentatge en disseny editorial. Es treballarà en aspectes com: edició de continguts, estructura editorial, tipografia i composició de pàgina, jerarquies de la informació, direcció d’art i identitat de col·lecció. Amb aquests coneixements, l’alumne treballarà individualment en un projecte editorial a partir d’un autoencàrrec i d’uns continguts de lliure elecció, realitzant entregues en cada fase del projecte fins l’entrega de la peça produïda.

Mòdul 2— Projecte Interdisciplinari
Centrat en l’àmbit de la comunicació i promoció d’un esdeveniment o instal·lació. L’alumne realitzarà la part gràfica d’un projecte interdisciplinari, a partir d’un encàrrec o autencàrrec, on intervindran alumnes d’altres mencions: espai, producte, creació visual o cultura del disseny. A partir d’entregues setmanals i del treball en el taller, es desenvoluparan aspectes com: estratègia, conceptualització, sistemes visuals i gràfica aplicada l’espai.

Objectius formatius

Mòdul—1 Publicació Editorial
L’objectiu principal del primer mòdul resideix en que l’alumne ampliï la seva formació, coneixement i pràctica entorn el disseny editorial. Seleccionar i tractar de forma adequada la imatge i la tipografia seguint criteris de direcció d’art, composició, ritme i identitat editorial per aconseguir un resultat únic i adequat al públic i objectius plantejats en l’autoencàrrec. A través de la pràctica, l’alumne aprendrà a desenvolupar un projecte editorial en totes les seves fases, des d’el concepte fins la producció.

Mòdul—2 Projecte Interdisciplinari
Adquirir coneixements i profunditzar en la pràctica del disseny en l’àmbit de la comunicació i promoció d’un esdeveniment o instal·lació. Aprendre a respondre de forma adequada als objectius i necessitats tractades al plantejament, assolint una formació per crear i desenvolupar estratègies, conceptes visuals i adaptacions a diferents suports de comunicació. A partir d’un projecte interdisciplinari, l’alumne treballarà en col·laboració, des d’el seu rol de dissenyador gràfic, conjuntament amb altres disciplines de disseny. La gestió i organització del grup serà clau per aconseguir els objectius de l’encàrrec plantejat.

Recomanacions

Es 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 fase dels projectes.

Continguts

Mòdul—1 Publicació Editorial
9 sessions dedicades a l'exposició teòrica i pràctica dels següents continguts:
— Identitat editorial
— Criteris de col·lecció
— Composició i jerarquies de la informació
— Direcció d'art
— Maquetació
— Seqüència, ritme i alçat
— Producció

Mòdul—2 Projecte Interdisciplinari
8 sessions dedicades a la pràctica dels següents continguts:
— Anàlisi de l'encàrrec
— Enfoc i proposta d'intervenció
— Estratègia de difusió
— Conceptualització visual i sistema gràfic
— Implementació als diferents suports de comunicació i a l'espai o instal·lació prevista
— Presentació del projecte

Metodologia docent

Les classes són eminentment de caràcter pràctic, on s'aprendran metodologies per formalitzar conceptes. Durant les sessions de taller, es projectaran i comentaran les propostes per tal d'obrir un espai participatiu d'anàlisi i crítica constructiva.

Mòdul 1— Publicació Editorial
Cada sessió es dividirà en dues parts. La primera es dedicarà a l'exposició teòrica sobre els continguts previstos i l'anàlisi de casos i referents. La segona, dedicada al taller, estarà centrada en l'exposició i correcció de l'estat dels projectes, seguint les entregues definides al programa.

Mòdul 2— Projecte Interdisciplinari
Les sessions estaran basades en l'exposició i correcció de l'estat del projecte seguint les entregues definides al programa. Finalitzades les correccions es segueix desenvolupant el projecte al taller.

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

Baines, Phil. *Penguin by design. A cover story 1935-2005*. Penguin, 2006.
Birdshall, Derek. *Notes on book design by Derek Birdsall*. Yale University Press, 2004.
Brownjohn, Robert. *Sex and Typography*. Laurence King Publishing, 2005.
Dal Bello, Rejane. *Citizen First, Designer Second*. Counter-Print, 2020
Gill, Bob. *Unspecial Effects for Graphic Designers*. Graphis, 2001.
Hochuli, Jost. *Designing books*. Hyphen, 2004.
Jardí, Enric. *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili, 2012.
Johnson, Michael. *Problem Solved*. Phaidon, 2012.
Klanten, Robert. *Fully Booked: Cover Art & Design for Books*. Gestalten, 2008.
Klanten, Robert. *Serialize. Family Faces and Variety in Graphic Design.* Gestalten, 2006.
Küsters, Christian. *Restart: New Systems in Graphic Design.* Thames & Hudson, 2001.
Mendelsund, Peter. *Cover*. PowerHouse Books, 2014.
Pater, Ruben. *The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication*. Bis, 2016.
Rawsthorn, Alice. *El diseño como actitud*. Gustavo Gili, 2019.
Thomas, Patrick. *Black & White*. LaVista, 2005.

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 orientats 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. Utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.
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 de les necessitats de lectura, de comunicació i d'expressió de cada projecte de

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 forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.
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.

CE21. Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.
CE21.1. Desenvolupar projectes de disseny integral que relacionin conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny.
CE.21.2 Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres.

Competències transversals

CT6. Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

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: 3r
Semestre: 2º
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 se enfoca en el diseño gráfico a partir de dos ámbitos diferenciados: el diseño editorial y la comunicación visual en un contexto interdisciplinar. Ampliando el conocimiento y habilidades adquiridas en los cursos anteriores, el alumno deberá proyectar y aportar soluciones de comunicación a los encargos planteados.

La asignatura se estructura en dos módulos:

Módulo 1— Publicación Editorial
Sesiones formativas y talleres centrados en el aprendizaje en diseño editorial. Se trabajará en aspectos como: edición de contenidos, estructura editorial, tipografía y composición de página, jerarquías de la información, dirección de arte e identidad de colección. Con estos conocimientos, el alumno trabajará individualmente en un proyecto editorial a partir de un autoencargo y de unos contenidos de libre elección, realizando entregas en cada fase del proyecto hasta la entrega de la pieza producida.

Módulo 2— Proyecto Interdisciplinar
Centrado en el ámbito de la comunicación y promoción de un evento o instalación. El alumno realizará la parte gráfica de un proyecto interdisciplinar, a partir de un encargo o autoencargo, donde intervendrán alumnos de otras menciones: espacio, producto, creación visual o cultura del diseño. A partir de entregas semanales y del trabajo en el taller, se desarrollarán aspectos como: estrategia, conceptualización, sistemas visuales y gráfica aplicada al espacio.

Objetivos formativos

Módulo—1 Publicación Editorial
El objetivo principal del primer módulo reside en que el alumno amplíe su formación, conocimiento y práctica en torno al diseño editorial. Seleccionar y tratar de forma adecuada la imagen y la tipografía siguiendo criterios de dirección de arte, composición, ritmo e identidad editorial para conseguir un resultado único y adecuado al público y objetivos planteados en el autoencargo. A través de la práctica, el alumno aprenderá a desarrollar un proyecto editorial en todas sus fases, desde el concepto hasta la producción final.

Módulo—2 Proyecto Interdisciplinar
Adquirir conocimientos y profundizar en la práctica del diseño en el ámbito de la comunicación y promoción de un evento o instalación. Aprender a responder de forma adecuada a los objetivos y necesidades tratadas en el planteamiento, logrando una formación para crear y desarrollar estrategias, conceptos visuales y adaptaciones a diferentes soportes de comunicación. A partir de un proyecto interdisciplinar, el alumno trabajará desde su rol de diseñador gráfico, junto con otras disciplinas de diseño. La gestión y organización del grupo será clave para conseguir los objetivos del encargo planteado.

Recomendaciones

Es recomendable haber cursado en 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 distintas fases de los proyectos.

Contenidos

Módulo—1 Publicación Editorial
9 sesiones dedicadas a la exposición teórica y práctica de los siguientes contenidos:
— Identidad editorial
— Criterios de colección
— Composición y jerarquías de la información
— Dirección de arte
— Maquetación
— Secuencia, ritmo y alzado
— Producción

Módulo—2 Proyecto Interdisciplinar
8 sesiones dedicadas a la práctica de los siguientes contenidos:
— Análisis del encargo
— Enfoque y propuesta de intervención
— Estrategia de difusión
— Conceptualización visual y sistema gráfico
— Implementación en los diferentes soportes de comunicación y en el espacio o instalación prevista
— Presentación del proyecto

Metodología docente

Las clases son eminentemente de carácter práctico, en las que se aprenderán metodologías para formalizar conceptos en los procesos de diseño. Durante las sesiones de taller, se proyectarán y comentarán las propuestas para abrir un espacio participativo de análisis y crítica constructiva.

Módulo 1— Publicación Editorial
Cada sesión se dividirá en dos partes. La primera se dedicará a la exposición teórica sobre los contenidos previstos y el análisis de casos y referentes. La segunda, dedicada al taller, estará centrada en la exposición y corrección del estado de los proyectos, siguiendo las entregas definidas en el programa.

Módulo 2— Proyecto Interdisciplinar
Las sesiones estarán basadas en la exposición y corrección del estado del proyecto siguiendo las entregas definidas en el programa. Finalizadas las correcciones, se sigue desarrollando el proyecto en forma de taller.

Sistema de evaluación

Evaluación continua

El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso a lo largo de su 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, 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

Las entregas previstas en el programa se puntuarán de forma numérica en base a 10 como notas parciales. Por 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.

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 haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

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.

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 debe haberse entregado con anterioridad la totalidad de los proyectos y el alumno no debe haber superado el número de ausencias en la asignatura.

Bibliografia

Baines, Phil. *Penguin by design. A cover story 1935-2005*. Penguin, 2006.
Birdshall, Derek. *Notes on book design by Derek Birdsall*. Yale University Press, 2004.
Brownjohn, Robert. *Sex and Typography*. Laurence King Publishing, 2005.
Dal Bello, Rejane. *Citizen First, Designer Second*. Counter-Print, 2020
Gill, Bob. *Unspecial Effects for Graphic Designers*. Graphis, 2001.
Hochuli, Jost. *Designing books*. Hyphen, 2004.
Jardí, Enric. *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili, 2012.
Johnson, Michael. *Problem Solved*. Phaidon, 2012.
Klanten, Robert. *Fully Booked: Cover Art & Design for Books*. Gestalten, 2008.
Klanten, Robert. *Serialize. Family Faces and Variety in Graphic Design.* Gestalten, 2006.
Küsters, Christian. *Restart: New Systems in Graphic Design.* Thames & Hudson, 2001.
Mendelsund, Peter. *Cover*. PowerHouse Books, 2014.
Pater, Ruben. *The Politics of Design: A (Not So) Global Design Manual for Visual Communication*. Bis, 2016.
Rawsthorn, Alice. *El diseño como actitud*. Gustavo Gili, 2019.
Thomas, Patrick. *Black & White*. LaVista, 2005.

Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas

CB.2 Que los 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 defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB.4 Que los 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, orientada 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.

CE.6 Utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.
CE.6.1 Usar los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
CE.6.3 Discernir entre las diferentes familias tipográficas en función de las necesidades de lectura, de comunicación y de expresión de cada proyecto de diseño.

CE9. Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción de los mismos.
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 sectores y marcos de actuación en los que 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.

CE.21 Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.
CE.21.1 Desarrollar proyectos de diseño integral que relacionen conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño.
CE.21.2 Trabajar en equipos interdisciplinares dentro de las diferentes especialidades del diseño distribuyendo funciones a partir de las habilidades y intereses de sus miembros.

Competencias transversales

CT6 - Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

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 respeto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT16 - Demostrar que posee valores y principios deontológicos propios de la profesión.