

Asignatura: **PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO II**

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria: las obligatorias de cada especialidad
Materia a la que pertenece:	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO
ECTS:	6
Curso:	2º
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	3 / 168 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Iniciación al Proyecto, Proyectos de diseño gráfico: Entorno y Producto, Proyectos de diseño gráfico audiovisual, Proyectos de comunicación.
Departamento:	Proyectos
Profesores:	Diseño Gráfico
2. Introducción a la asignatura	
<p>La asignatura obligatoria de Proyectos de Diseño Gráfico II perteneciente a la materia de Proyectos de Diseño Gráfico y se imparte en el 2º semestre del 2º curso de los Estudios Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño gráfico. En ella el alumnado adquiere los conocimientos y metodologías específicas para el desarrollo de proyectos complejos en el ámbito del diseño gráfico, así como los fundamentos teóricos y lenguajes que condicionan el desarrollo de los mismos. A partir de estos fundamentos, el alumnado debe ser capaz de manejar sistemas y métodos de trabajo para el desarrollo de proyectos.</p>	
3. Asignación de competencias	
Competencias generales:	
<p>1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación</p>	
Competencias específicas Gráfico:	
<p>1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos 3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico 4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos 5 Establecer estructuras organizativas de la información 6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica 7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto 15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción</p>	
4. Contenidos por semestre	
contenidos BORM:	
<p><i>Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Diseño editorial. El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Diseño gráfico y su interacción con el medio ambiente.</i></p>	
BLOQUES de contenido:	
Bloque de contenido I: Febrero / marzo	
Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Diseño editorial.	
Bloque de contenido II: Abril / mayo	
Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.	
Bloque de contenido II: Mayo / junio	
Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y	



calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de ideas. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Diseño gráfico y su interacción con el medio ambiente.

5. Metodología

La metodología será dinámica, flexible, participativa y no excluyente atendiendo a la diversidad.

La metodología de trabajo se agrupa en dos grandes categorías: actividades de carácter presencial y actividades de trabajo autónomo.

Actividades de carácter presencial: se distribuyen en clases presenciales, seminarios, trabajos en grupo, clases prácticas, de laboratorio, de tutoría, de evaluación y otros. En total se distribuyen en 108 horas de las 168 que ocupa la materia.

Actividades de trabajo autónomo: consiste en la realización de trabajos y estudios teóricos y prácticos, actividades complementarias, trabajos en red y otros. En total se distribuyen en 60 horas de las 168 que ocupa la materia.

Se establecen mecanismos para dar información continua al alumno: la guía docente estará a disposición del alumno en el corcho del aula. El profesor facilitará información a través de: la actividad impresa de cada bloque de contenido, fotocopias de información de contenidos, blogs, y e-mails.

Se priorizará el desarrollo de actividades de aula.

Se fomentará la puesta en común entre los alumnos por medio de debates, defensa de proyectos, para así, desarrollar el sentido crítico.

6. Volumen de trabajo

(ECTS x (X) h)/ (X) semanas = volumen de trabajo semanal de asignatura semestral

Tiempo de realización de trabajo presencial: 108 horas	Temporalización de contenidos: 168 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo: 60 horas
44 horas	Contenido/bloque de contenido El libro, definición. Fases y agentes que intervienen en el proyecto editorial. Clasificación y tipología. Parámetros para la producción del libro. Arquitectura del libro. Partes externas e internas del libro. Elección de formatos. Disposición de texto e imagen en la página. Modelos de construcción de página. Parámetros para la producción del libro.	14 horas
32 horas	Contenido/bloque de contenido La revista, definición. La revista contemporánea, focos de influencia. Creación y elaboración de revistas. Criterios de selección de formatos. Aspectos funcionales, formales y simbólicos de la tipografía. Uso creativo de la imagen. Tratamiento gráfico de las revistas y tipologías según contenidos.	22 horas
32 horas	Contenido/bloque de contenido Diseño interactivo: la prensa digital. Características de un nuevo medio. Comunidades virtuales. Normas básicas para el diseño digital. Usabilidad y accesibilidad. Interactividad. Hipertexto (modelos de hipertexto). Navegación, el mapa web. Hipermedia. Metodología website.	24 horas

Actividades de trabajo presencial

	HORAS
Asistencia a clases teóricas	16
Asistencia a clases prácticas, proyectos o audiciones	76
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	16
Realización de exámenes	0
Total actividades presenciales	108

Actividades de trabajo autónomo

Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	14
Realización autónoma de proyectos y trabajos	30
Asistencia a exposiciones o representaciones	4
Recopilación de documentación para trabajos	12
Recopilación de documentación para exámenes	0
Preparación de exámenes	0
Total actividades de trabajo autónomo	60

7. Evaluación

Procedimiento de evaluación: Será continua, formativa y sumativa.

La evaluación se adaptará al carácter semestral de la materia. El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en la guía docente en la evaluación de junio deberá realizar los ejercicios de recuperación que se determinen en la convocatoria de septiembre.

Se establecerán procedimientos para la evaluación de la práctica docente mediante la hoja de control de asistencia y participación del alumnado, así como la entrega de un cuestionario al alumno para comprobar los resultados de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Criterios de evaluación BORM : conceptos/ procedimientos/ actitudes

Saber aplicar la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de diseño editorial y de diseño interactivo.

Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño editorial y diseño interactivo de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.



- Adecuación a los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos planteados en el briefing.
 - Claridad y orden en la estructuración y organización de la información, arquitectura gráfica, uso correcto del sistema de retículas.
 - Coherencia formal.
- Creatividad en los planteamientos y las soluciones dadas.
- Calidad gráfica.
 - Viabilidad técnica y económica de los proyectos.
 - Optimización de recursos.
 - Capacidad crítica y de argumentación.
 - Uso correcto del lenguaje propio de la materia.

Instrumentos de evaluación:

- Proyectos : Definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, análisis de los datos, creatividad, materiales y técnicas, experimentación y solución.
- Memoria, donde se recojan los datos necesarios para la realización del proyecto incluyendo: Fundamentación teórica y concepto del proyecto. Desarrollo y materialización formal del proyecto.
- Presentación y defensa y del proyecto.
- Los alumnos que no hayan superado la evaluación, serán orientados individualmente por parte del profesor en cuanto a qué actividades ha de desarrollar y cuales son los criterios de calificación.

7.1. Criterios de calificación

Prueba escrita	0 % de la nota
Proyectos	80 % de la nota
Actividades (en el caso de que no haya actividades, proyectos será el 90% de la nota)	10 % de la nota
Participación activa en aula	10 % de la nota

8. Bibliografía básica.

- 1.- HASLAM, Andrew (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume
- 2.- SAMARA, Timothy (2008). *Diseñar con o sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili
- 3.-ZAPPATERRA, Yolanda. (2008): *Diseño editorial. Periódicos y revistas*. Barcelona: Gustavo Gilli, S.L.
- 4.- NIELSEN, Jacob. (2000): *Usabilidad. Diseño de sitios Web*. Madrid: Pearson Educación.
- 5.- NIELSEN, Jacob; TAHIT, Marie (2002): *Usabilidad de páginas de inicio. Análisis de 50 sitios web*. Madrid: Editorial Pearson Educación.