

Asignatura: **PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO II**

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria / Teórico Práctica
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 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 de diseño en el ámbito del diseño gráfico editorial, 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 editoriales.</p> <p>Es necesario el dominio de software específico de diseño gráfico (Illustrator, Photoshop e Indesign) y conocimientos básicos de diseño interactivo.</p> <p>Esta asignatura lleva asociada aula de especialización: Aula de medios informáticos y tecnológicos 2D (4 horas). Se recomienda asistir al aula de especialización de Fotografía.</p>	
3. Asignación de competencias	
<p>Competencias generales:</p> <p>CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos</p> <p>CG3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica</p> <p>CG8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales</p> <p>CG11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo</p> <p>CG14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales</p> <p>CG17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales</p> <p>CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos</p> <p>CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación</p>	

Competencias específicas Gráfico:

- CEG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos
- CEG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- CEG4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CEG5. Establecer estructuras organizativas de la información
- CEG6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CEG7. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
- CEG15. 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.

4. Contenidos

contenidos BORM:

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.

BLOQUES de contenido:

Transversales:

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. *Diseño gráfico y su interacción con el medio ambiente.* Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

Bloque de contenido I: Febrero / marzo

Diseño editorial. Clasificación de los productos editoriales. Clasificación y tipología. El libro. Arquitectura y partes del libro. Modelos de construcción de página. Publicaciones digitales. El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Usabilidad y accesibilidad.

Bloque de contenido II: abril / mayo

La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Diseño de publicaciones periódicas. Usos de retículas y maquetas. El manual de estilo. Representación gráfica de la información.

La metodología será dinámica, flexible, participativa.

Se agrupa en dos grandes categorías: actividades de carácter presencial y actividades de trabajo autónomo.

Actividades de carácter presencial: se distribuyen en clases presenciales, trabajos en grupo, planteamiento y desarrollo de proyectos, clases prácticas, de tutoría y de evaluación.

Actividades de trabajo autónomo: consiste en la realización de proyectos, trabajos de análisis, memorias y actividades complementarias.

A partir del input teórico del profesor y de la propuesta de proyecto explicada y entregada a los alumnos el alumno inicia el planteamiento, desarrollo y realización de su proyecto. Las propuestas de proyectos podrán contener varias alternativas o ser de carácter único y en todas ellas se especifican los elementos mínimos a entregar, ya sean digitales o impresos. Todos los alumnos tendrán una carpeta-portfolio (A-3 de fundas) en el aula en la que irán archivando los trabajos impresos entregados lo que facilita el seguimiento y la evaluación continua del alumnado.

Se podrán introducir actividades cortas que refuercen aquellos contenidos que el profesor considere necesarios en función del nivel del grupo. Así mismo se podrán encargar actividades de ampliación para aquellos alumnos que demuestren necesidades especiales.

Aplicaremos una metodología participativa. Se realizarán correcciones públicas por parte del profesor con participación activa del resto de alumnos. Todos los proyectos son presentados por los alumnos a todo el grupo.

El profesor buscará que el alumno trabaje en dos sentidos, y que se implique en el proceso de diseño con responsabilidad e intencionalidad:

trabajo individual, de interiorización y búsqueda personal,

trabajo en equipo, de coordinación con otros compañeros fomentando la capacidad de autocrítica.

<p>El proceso metodológico seguirá las fases que a continuación detallamos.</p> <p>Explicación general del bloque de contenido:</p> <p style="padding-left: 40px;">Permite al alumno situarse en todo momento qué parte de los contenidos se están trabajando. Se facilita documentación de apoyo. Debate crítico. Valoración de la comprensión por parte de los alumnos.</p> <p>Planteamiento del Proyecto:</p> <p style="padding-left: 40px;">Temporalización y fases. Resolución de dudas y preguntas. Seguimiento.</p> <p>Desarrollo de los contenidos procedimentales asociados:</p> <p style="padding-left: 40px;">Desarrollo por fases. Seguimiento. Tutoría. Pruebas de impresión. Valoración de resultados. Aportaciones que potencien o minimicen determinados factores. Resolución de fallos procedimentales, dudas, etc.</p> <p>Exposición oral-visual:</p> <p style="padding-left: 40px;">Exposición individual al grupo. Debate crítico.</p> <p>Se priorizará el desarrollo de proyectos y actividades de aula y se fomentará la puesta en común entre los alumnos por medio de debates, presentación y defensa de proyectos, para así, desarrollar el sentido crítico.</p>		
<p>Información al alumno:</p> <p>Esta guía docente estará a disposición del alumno en el Aula virtual. El profesor facilitará toda la información a través del Aula Virtual: la propuesta de cada proyecto, las presentaciones de cada bloque de contenido, referencias bibliográficas e información adicional de los contenidos.</p> <p>Revisión habitual de carpeta A-3 y entregas digitales.</p> <p>Revisión de entregas digitales en escenario 3.</p> <p>El Aula virtual ofrece la guía docente y los diversos materiales del curso, permite la entrega con registro de fecha de tareas así como los comentarios del profesor sobre los trabajos entregados. Estarán siempre a disposición del alumno las presentaciones del profesor y las propuestas de Proyectos o prácticas.</p>		
<p>6. Volumen de trabajo</p>		
<p>(6 ECTS x 28h= 168) 168/ 18 semanas = 9,3 volumen de trabajo semanal de asignatura semestral</p>		
<p>Tiempo de realización de trabajo presencial: 108 horas</p>	<p>Temporalización de contenidos: 168 horas</p>	<p>Tiempo de realización de trabajo autónomo: 60 horas</p>
<p>50 horas</p>	<p>Diseño editorial. Clasificación de los productos editoriales. Clasificación y tipología. El libro. Arquitectura y partes del libro. Modelos de construcción de página. Publicaciones digitales. El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos. Usabilidad y accesibilidad.</p>	<p>25 horas (+4 horas de Aula de especialización de medios informáticos y tecnológicos 2D)</p>
<p>58 horas</p>	<p>La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Diseño de publicaciones periódicas. Usos de retículas y maquetas. El manual de estilo. Representación gráfica de la información.</p>	<p>35 horas (+4 horas de Aula de especialización de medios informáticos y tecnológicos 2D)</p>
<p>Actividades de trabajo presencial</p>		<p>HORAS</p>
<p>Clases teóricas</p>		<p>18</p>
<p>Clases prácticas, desarrollo de proyectos y debates</p>		<p>80</p>
<p>Tutorías en el aula (horario de clase)</p>		<p>10</p>
<p>Total actividades presenciales</p>		<p>108</p>
<p>Actividades de trabajo autónomo</p>		
<p>Preparación de trabajos y proyectos</p>		<p>10</p>
<p>Realización autónoma de proyectos y trabajos</p>		<p>30</p>
<p>Asistencia a exposiciones</p>		<p>5</p>
<p>Recopilación y análisis de documentación para trabajos</p>		<p>15</p>
<p>Total actividades de trabajo autónomo</p>		<p>60</p>

7. Evaluación

Evaluaremos de forma continuada durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para lo que establecemos tres fases:

Evaluación inicial: Vamos a evaluar los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades. Se realiza mediante debate y una puesta en común inicial.

Evaluación formativa: Se trata de la evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por los alumnos, que se consideran actividades de evaluación, y valoraremos tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades. El alumno será informado de sus calificaciones parciales.

Evaluación sumativa /final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las capacidades de la asignatura por parte del alumnado. Se evalúan los proyectos presentados así como la metodología o proceso proyectual en el aula, las presentaciones orales y la participación en los debates de clase.

Criterios de evaluación BORM :

C.Ev.1. Aplicar correctamente la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de diseño editorial y de diseño interactivo.

C.Ev.2. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño editorial y diseño interactivo de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.

C.Ev.3. Adecuar de forma correcta los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos planteados en el briefing.

C.Ev.4. Demostrar claridad y orden en la estructuración y organización de la información, arquitectura gráfica, y utilizar correctamente el sistema de retículas.

C.Ev.5. Conseguir coherencia formal.

C.Ev.6. Lograr un grado de creatividad adecuado en los planteamientos y las soluciones dadas.

C.Ev.7. Conseguir calidad gráfica.

C.Ev.8. Alcanzar viabilidad técnica y económica en los proyectos.

C.Ev.9. Desarrollar la optimización de recursos.

C.Ev.10. Demostrar capacidad crítica y argumentación.

C.Ev.11. Utilizar correctamente el lenguaje propio de la materia.

Instrumentos de evaluación:

- Proyectos: Se especifica en cada propuesta los elementos mínimos a presentar (digitales e impresos).
- Memorias de proyecto: Se especifica en cada propuesta los apartados mínimos.
- Presentación visual y defensa oral del proyecto. Todos los proyectos se presentan al grupo y se establece un debate crítico sobre ellos.

Criterios de calificación:

Para superar la asignatura es indispensable entregar todos los proyectos propuestos, así como sus memorias correspondientes, y obtener una media ponderada superior a cinco. Aquellos alumnos que no hayan entregado los proyectos en la fecha indicada podrán entregarlos al finalizar el semestre en la fecha que se indique.

El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en el plan de estudios en la evaluación ordinaria deberá realizar los trabajos de recuperación que se determinen en la convocatoria extraordinaria. Los alumnos serán orientados individualmente por parte del profesor en cuanto a las actividades a desarrollar y los criterios de calificación.

Ponderación de los criterios de calificación convocatoria ordinaria

Proyectos (C.Ev. 2, 3, 4, 5, 6 y 7)	55 % de la nota								
<table border="0"> <tr> <td>P00- Arquitectura página</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>P01- Libro Cubiertas</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>P01- Libro</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>P02- Publicación periódica</td> <td>15%</td> </tr> </table>	P00- Arquitectura página	10%	P01- Libro Cubiertas	15%	P01- Libro	20%	P02- Publicación periódica	15%	
P00- Arquitectura página	10%								
P01- Libro Cubiertas	15%								
P01- Libro	20%								
P02- Publicación periódica	15%								
Memoria y metodología (C.Ev.1, 4, 8, 9, 10 y 11)	35 % de la nota								
<table border="0"> <tr> <td>P01- Libro</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>P02- Publicación periódica</td> <td>15%</td> </tr> </table>	P01- Libro	20%	P02- Publicación periódica	15%					
P01- Libro	20%								
P02- Publicación periódica	15%								
Participación activa en aula (C.Ev. 10 y C.Ev. 11)	10 % de la nota								

Ponderación de los criterios de calificación convocatoria extraordinaria

Proyectos (C.Ev. 2, 3, 4, 5, 6 y 7)	55 % de la nota
-------------------------------------	-----------------

P00- Arquitectura página	10%	
P01- Libro Cubiertas	15%	
P01- Libro	20%	
P02- Publicación periódica	15%	
Memoria y metodología (C.Ev.1, 4, 8, 9, 10 y 11)		45 % de la nota
P01- Libro	20%	
P02- Publicación periódica	15%	
8. Bibliografía básica.		
DE BUEN UNNA, Jorge (2014): Manual de diseño editorial. 4º Edición. Ed. Trea.		
HASLAM, Andrew (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i> . Barcelona: Blume		
MULLER-BROCKMANN, Josef (2012): <i>Sistemas de retículas / Sistemas de grellas: Un manual para diseñadores gráficos. Um manual para designers gráficos</i> . Gustavo Gili.		
KINROSS, Robin y JHOCHULI, Jost (2005): <i>El diseño de libros: Práctica y teoría</i> . G CAMPGRAFIC,		
NIELSEN, Jacob. (2000): <i>Usabilidad. Diseño de sitios Web</i> . Madrid: Pearson Educación.		
NIELSEN, Jacob; TAHIT, Marie (2002): <i>Usabilidad de páginas de inicio. Análisis de 50 sitios web</i> . Madrid: Editorial Pearson Educación.		
RABADE PAREDES, Xesus (2011): <i>Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores</i> . Gustavo Gili.		
RODRIGO LOPEZ Alonso (2013): <i>Diseño de periódicos y revistas en la era digital</i> . Ed.: Fragua.		
SAMARA, Timothy (2008). <i>Diseñar con o sin retícula</i> . Barcelona: Gustavo Gili		
ZAPPATERRA, Yolanda. (2008): <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas</i> . Barcelona: Gustavo Gilli, S.L.		
VVAA (2011): <i>Page unlimited: Nuevo diseño editorial</i> . Promopress.		