

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente de la asignatura: **Proyectos de diseño gráfico: entorno y producto**

1. Datos de la asignatura

Tipo de materia:	Obligatoria
Materia a la que pertenece:	Proyectos de Diseño Gráfico
ECTS:	8
Curso:	3º
Anual/semestral:	Semestral primer semestre
Horas de docencia (cómputo anual):	3 / 224 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Iniciación al proyecto. Proyectos de diseño gráfico I. Proyectos de diseño gráfico II. Proyectos de diseño gráfico audiovisual. Proyectos de comunicación.
Departamento:	Proyectos
Profesores:	Diseño Gráfico

2. Introducción a la asignatura

La asignatura obligatoria de **Proyectos de diseño gráfico: entorno y producto**, pertenece a la materia de Proyectos de diseño gráfico y se imparte en el primer trimestre del curso 3º de los Estudios Superiores de Diseño en la Especialidad de Diseño Gráfico.

En ella el alumno adquiere las competencias y metodologías específicas para abordar proyectos en el ámbito del diseño gráfico aplicado al espacio y producto. Esta asignatura por sus condicionantes permite adquirir competencias relacionadas con los campos del diseño de interiores y producto.

A partir de estos fundamentos y habilidades el alumnado debe ser capaz a lo largo del semestre de manejar sistemas y métodos de trabajo para el desarrollo de proyectos tridimensionales.

3. Asignación de competencias

Competencias Generales

- CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias Específicas gráfico

- CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- 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.

Competencias Transversales

- CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

4. Contenidos

La asignatura de '**Proyectos de diseño gráfico: Entorno y Producto**' es un contenido conceptual por una parte – que se refiere a la adquisición de conocimientos sobre conceptos como aspectos comunicativos y funcionales del diseño de envases, tipologías de envases y embalajes, orígenes y evolución del diseño gráfico ambiental, sistemas modernos de señalización, categorías de los rótulos, metodología, normativa, organización y conceptualización del programa señalético, códigos lingüístico, cromático e icónico, gráfica del punto de venta y gráfica expositiva de los proyectos de diseño gráfico-, pero ante todo tiene un marcado carácter procedimental -que se refiere la adquisición de un método de trabajo, de modos, de procesos y maneras de analizar y entender el objeto de proyecto, y de proponer innovaciones tipológicas, técnicas y conceptuales.

Contenidos BORM

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Identidad corporativa y de producto. Envase y embalaje. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Aspectos comunicativos y funcionales del diseño de envases. Tipologías de envases y embalajes. Orígenes y evolución del diseño gráfico ambiental. Sistemas modernos de señalización. Categorías de los rótulos. Metodología, Normativa, organización y conceptualización del programa señalético. Códigos lingüístico, cromático e icónico. Gráfica del punto de venta. Gráfica expositiva.

Bloques de contenido

Bloque de contenido I:

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Códigos lingüístico, cromático e icónico.

Identidad corporativa y de producto. Envase y embalaje. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información. Aspectos comunicativos y funcionales del diseño de envases. Tipologías de envases y embalajes. Gráfica del punto de venta. Gráfica expositiva.

Bloque de contenido II:

Definición y realización de proyectos. Metodología e investigación. Estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Códigos lingüístico, cromático e icónico.

Gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Señalética. Orígenes y evolución del diseño gráfico ambiental. Sistemas modernos de señalización. Categorías de los rótulos. Metodología, Normativa, organización y conceptualización del programa señalético.

5. Metodología

La metodología será dinámica, flexible, participativa. La metodología de trabajo se agrupa en dos grandes categorías: actividades de carácter presencial y actividades de trabajo autónomo. El alumnado adquirirá los conocimientos de la asignatura a través de las siguientes actividades:

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

Actividades de carácter presencial.

Se distribuyen en clases presenciales, seminarios, trabajos en grupo, clases prácticas, de laboratorio, de tutoría, de evaluación, realización de exámenes y otros. **En total se distribuyen en 108 horas de las 224 que ocupa la materia.**

Actividades de trabajo presencial

- Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicara los contenidos y mostrará ejemplos
- Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo.
- Clases prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos.
- Tutorías.
- Actividades de desarrollo individual: Proyectos individuales.
- Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos.
- Presentación pública de trabajos.
- Visitas y talleres.
- Evaluación.

Actividades de trabajo autónomo.

Consiste en la realización de trabajos y estudios teóricos y prácticos, actividades complementarias, trabajos virtuales en red y otros. **En total se distribuyen en 116 horas de las 224 que ocupa la materia.**

- Preparación de proyectos fuera del aula: Búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento, memoria...
- Desarrollo de trabajos prácticos.
- Estudio práctico.

Sobre las actividades indicadas, entendemos que en esta asignatura se realizan ejercicios prácticos de dos tipos: proyectos individuales y actividades de trabajo en grupo sobre problemas concretos. Entendiendo los primeros como los proyectos propios de la especialidad profesional a la que pertenece la asignatura, con unos objetivos amplios y generales; y los segundos como ejercicios de pequeña duración en los que se plantean objetivos concretos

Se podrá sustituir alguno de los ejercicios propuestos por otro que pueda resultar de interés docente para participar en algún posible trabajo o actividad. 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.

Sobre las actividades indicadas, entendemos que en esta asignatura se realizan ejercicios prácticos de dos tipos: **proyectos individuales y actividades de trabajo en grupo sobre problemas concretos.** Entendiendo los primeros como los proyectos propios de la especialidad profesional a la que pertenece la asignatura, con unos objetivos amplios y generales; y los segundos como ejercicios de pequeña duración en los que se plantean objetivos concretos. 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.

Estará fundamentada en la enseñanza personalizada con explicaciones generales sobre los conceptos básicos del temario, y con una intervención importante del alumno puesto que ha de poner en práctica el método proyectual que debe ir asimilando según va avanzando en trabajo de los ejercicios prácticos.

Se perseguirá por parte del profesor:

- el planteamiento de cuestiones que determinen la actividad mental.
- fomentar la autoevaluación y el sentido crítico.
- conseguir un ambiente complejo en cuanto a densidad de ideas y trabajos simultáneos en clase.
- favorecer soluciones múltiples, por parte del grupo de alumnos.

6. Volumen de trabajo

El profesor facilitará la retroalimentación con el alumno a través del Aula virtual, el mail y un enlace para la conexión en streaming de todas las sesiones a través de la plataforma google meet, para resolver dudas, consultas de los alumnos de forma semipresencial.

(8 ECTS x 28 horas) / 20 semanas = 11,2 horas de trabajo semanal de asignatura semestral.

Tiempo de realización de trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 224 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo 116 horas	
	Contenido/bloque de contenido	Autónomo	Aula especialización
54 horas	<p>Tipos de envases. Funciones. Condiciones tecnológicas y comunicacionales.</p> <p>Diseño de etiquetas. Elementos de diseño: tipografía, color, ilustración y fotografía.</p> <p>Líneas de producto. Factores que intervienen en el diseño de producto.</p> <p>Proceso de diseño: diseño de estructura y diseño de superficie.</p> <p>Materiales, formas, texturas y acabados.</p>	46 horas	<p>AE1 / 4 horas</p> <p>AE4 / 4 horas</p> <p>AE2 / 4 horas</p>
54 horas	<p>Gráfica comercial y de servicios aplicados a entornos gráficos.</p> <p>Tipos de señales. Sistemas de pictogramas. Tipos de información pictográficas y funciones.</p> <p>Programa señalético (Institucional, interior e exterior).</p> <p>Etapas del programa. Tipologías y condicionantes arquitectónicos y ambientales. Organización y conceptualización del programa.</p> <p>Fichas señaléticas y pautas constructivas.</p>	46 horas	<p>AE1 / 4 horas</p> <p>AE4 / 4 horas</p> <p>AE2 / 4 horas</p>

Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia a clases teóricas	17
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc.	74
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	17
Total actividades presenciales	108
Actividades de trabajo autónomo	HORAS
Preparación de trabajos o proyectos	28
Realización autónoma de proyectos y trabajos	44
Asistencia a exposiciones o representaciones	18



Región de Murcia
Consejería de Educación



Erasmus+



Centro de Excelencia Educativa



escuela superior
de diseño
región de murcia

C/ Periodista Antonio Herrero nº4,
30007 . Murcia
T +34 968 27 05 23 - F +34 968 20 14 52
www.esdmurcia.es

Recopilación de documentación para trabajos	26
Total actividades de trabajo autónomo	116

7. Evaluación

Se establecerán procedimientos para la evaluación de la práctica docente mediante control de asistencia y participación del alumnado.

La evaluación será **continua, formativa y sumativa**. Se incluye como instrumentos de evaluación la realización de actividades como trabajos, exposiciones orales, valorando especialmente la participación en las sesiones y el trabajo en el aula, y la realización de proyectos, en los que se compruebe la adquisición de las competencias establecidas en la guía docente. La evaluación se adaptará al carácter semestral de la materia. 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.

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.

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 evaluarán los proyectos presentados así como la metodología o proceso proyectual en el aula, las presentaciones orales y la participación en los debates de clase.

Los **ejercicios prácticos** realizados en clase durante cada periodo lectivo deberán ser presentados a la finalización de cada uno de ellos. Estas prácticas deben corregirse en clase, en cualquiera de las fases, y se desarrollarán de manera complementaria de manera libre fuera del aula. **Será obligatoria la presentación de todas las prácticas, y haber obtenido en cada una de ellas una calificación superior a 5 para la superación de la asignatura.**

El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en la guía docente en la convocatoria 1ª, deberá realizar los proyectos de recuperación que se determinen en la convocatoria extraordinaria.

Procedimiento de Evaluación de la práctica docente

En el proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario la evaluación de la práctica docente, que la realizará el profesor en base a:

- puesta en común con los alumnos en los momentos que el profesor estime necesario –si se percibe estado de desánimo general, falta de asistencia a clase, falta de iniciativa por parte del alumnado, no participación en las correcciones públicas, etc.
- el contraste de experiencias con otros compañeros del equipo docente o de otros centros.
- los cuestionarios contestados por los alumnos sobre asuntos que afecten a la marcha general del curso.

Alumnos evaluados por un tribunal:

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que a principio de cada semestre no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los de convocatoria extraordinaria serán calificados por el tribunal de la asignatura. Estos alumnos podrán asistir a clase y presentar los ejercicios prácticos y trabajos durante el curso. El profesor de la asignatura podrá orientarles, corregirles y asesorarles, pero no podrá evaluarles.

7.1. Criterios de evaluación



Criterios de evaluación BORM

- C.Ev.1. Conocer las áreas de actuación, funciones y ámbitos de aplicación del diseño ambiental y de producto.
- C.Ev.2. Aplicar la metodología y las técnicas de ideación para abordar proyectos de diseño ambiental, señaléticos y de envases y embalajes.
- C.Ev.3. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de envases, espacio y entorno de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos planteados.
- C.Ev.4. Adecuar de forma correcta los condicionantes funcionales, estéticos y comunicativos planteados en el briefing.
- C.Ev.5. Demostrar claridad y orden en la estructuración y organización de la información, arquitectura gráfica.
- C.Ev.6. Demostrar coherencia formal.

7.2. Instrumentos de evaluación:

Los alumnos que no hayan superado la evaluación serán orientados individualmente por parte del profesor en cuanto a las actividades que ha de desarrollar y cuales son los criterios de calificación.

- **Proyectos:** Definición del problema, elementos del problema, recopilación de datos, análisis de datos, creatividad, materiales y técnicas, experimentación y solución. Se especifica en cada propuesta los elementos mínimos a presentar (digitales e impresos).
- **Actividades**
- **Memoria:** Se especifican en cada propuesta los apartados mínimos.
- **Presentación y defensa oral del proyecto:** Todos los proyectos se presentan al grupo y se establece un debate crítico sobre ellos.

7.3. Criterios de calificación

Convocatoria ordinaria Escenario presencial / semipresencial / telemático:

Criterios de calificación:

- **Proyectos: 50%**
- **Memoria y metodología: 30%**
- **Actividades: 10%**
- **Participación activa en las sesiones: 10%**

PROYECTOS, MEMORIA Y METODOLOGÍA

- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROYECTO

En este apartado se puntúan los aspectos que contribuyen a que lo diseñado en el proyecto manifieste a las claras una correcta aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

- DESARROLLO

En este apartado se puntúan los documentos del proyecto desde el punto de vista de su adecuación a lo diseñado, es decir, analizando si sus características son las adecuadas y estudiando la corrección de cada una de sus partes, siendo éstas procesos o resultados.

- COMUNICACIÓN Y TESTIMONIO GRÁFICO

En este apartado se puntúa el proyecto desde el punto de vista de sus propiedades comunicativas. Se recogen aquí todos los criterios que contribuyen a la legibilidad y comprensión de un proyecto, tanto a través de los documentos de proyecto como de la exposición oral.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Exposiciones en el aula de los alumnos (de manera individual o en grupo) en el que estudiarán proyectos de interés para el desarrollo de los planteados, analizando las distintas variables gráficas. Pequeños proyectos parciales complementarios del/los principales. Si, por decisión del profesor, en alguno de los proyectos no se realizaran actividades complementarias, este porcentaje se sumará al de la elaboración del proyecto.

PARTICIPACIÓN

La actitud positiva ante el trabajo a desarrollar y la correcta presentación del mismo será fundamental para obtener unos resultados óptimos. El uso apropiado del lenguaje de la materia, estructuración y desarrollo de capacidad crítica además de la capacidad de autoaprendizaje y transferencia de conocimientos.

Para superar la asignatura es indispensable entregar todos los proyectos propuestos, así como sus memorias correspondientes, y obtener una media ponderada superior a cinco. La calificación de cada trabajo se obtendrá de la media ponderada anterior, siendo como mínimo 5,00 la obtenida en cada uno de ellos. La calificación final será la media de las calificaciones de los proyectos que se realicen. Aquellos alumnos que no hayan entregado los proyectos en la fecha indicada podrán entregarlos al finalizar el semestre en la fecha que se indique. Los alumnos no asistentes se calificarán con los criterios de calificación de la convocatoria extraordinaria.

Los **actividades** realizadas en clase durante cada periodo lectivo deberán ser presentados a la finalización de cada uno de ellos. Estas prácticas deben corregirse en clase en cualquiera de las fases, y se desarrollarán de manera complementaria de manera libre fuera del aula. Será obligatoria la presentación de todas las prácticas, y haber obtenido en cada una de ellas una calificación superior a 5 para la superación de la asignatura.

Las actividades y proyectos se entregarán impresas y en formato digital, y su entrega será a través de la Plataforma de la asignatura.

Alumnado con la asignatura pendiente

El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en el plan de estudios en la **convocatoria 1ª**, 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. **Los trabajos para las convocatorias extraordinarias deberán de tener un mayor nivel de concreción tanto en el proceso de diseño como en el del desarrollo de la memoria.**

Será obligatorio tener una calificación superior a 5 y la presentación de todas las actividades y proyectos realizados en el curso y obtener en cada una de ellas una calificación superior a 5 para la

8. Bibliografía y recursos online

Bibliografía

Sonsino, S. (1990). *Packaging*, Barcelona. Gustavo Gili.

Vidales, M. D. (1995). *El mundo del envase: Manual para el diseño y producción de envases y embalajes*. Barcelona: Gustavo Gili.

Emblem, Anne; Emblem Henry. (2000). *Packaging 2. Dispositivos de cierre*. Index Books.

Munari, Bruno. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili

Carver, Giles. (2004). *¿Qué es el packaging?*. Gustavo Gili.

Sims, Mitzi. (1991). *Grafica del entorno: signos, señales y rótulos. Técnicas y materiales*. Gustavo Gili.
Structural packaging design. The pepin press

Dean, Corinna. (2001). *Interiores gráficos*, Barcelona. Gustavo Gili