

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente de la asignatura: Gráfica para Producto

1. Datos de la asignatura

Tipo de materia:	Obligatoria
Materia a la que pertenece:	Proyectos de productos y Sistemas
ECTS:	3
Curso:	3º
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	1 / 84 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Fundamentos del diseño gráfico
Departamento:	Proyectos
Profesores:	Diseño Gráfico y Diseño de Producto

2. Introducción a la asignatura

La asignatura obligatoria de **Gráfica para Producto** perteneciente a la materia de Proyectos de Productos y Sistemas, se imparte en el segundo semestre del tercer curso de los Estudios Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño de Producto. En ella el alumnado aplica los conocimientos adquiridos en la asignatura Fundamentos del Diseño Gráfico del primer semestre, aplicándose en proyectos gráficos concretos ligados al diseño de productos. Se recomienda haber superado la asignatura de Proyectos de envases y embalajes I (primer semestre) ya que se aplicarán los conocimientos adquiridos en envases para el desarrollo gráfico de los mismos.

3. Asignación de competencias

Competencias Generales

- CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación

Competencias Específicas

- CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
- CEP10 Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- CEP11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

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

4. Contenidos

CONTENIDOS BORM

Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Desarrollo de productos interdisciplinares. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Manual de instrucciones. Gráfica aplicada al producto. Diseño de superficie: Packaging.

BLOQUES DE CONTENIDO

Bloque de contenido I

1. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.
2. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto.
3. Gráfica aplicada al producto.

Bloque de contenido II

4. Diseño de superficie: Packaging.
5. Desarrollo de productos interdisciplinares.
6. El Manual de instrucciones.

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.

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 36 horas de las 84 que ocupa la materia.**

- 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 48 horas de las 84 que ocupa la materia.**

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.

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.

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

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.
- Desarrollar la capacidad de observación, análisis y síntesis de las formas.
- Estimular el trabajo en equipo.
- Dotar al alumno de los recursos necesarios para que sepa resolver problemas técnico-artísticos aplicando la técnica y la solución más apropiada.

Se potenciará por parte del profesorado la coordinación horizontal. La unión de ambos grupos aumentará el análisis crítico de todos los trabajos e investigaciones generadas en el aula, así como la optimización de recursos didácticos, charlas realizadas por profesionales de reconocido prestigio, talleres compartidos, ...

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.

Para el correcto desarrollo de la materia, será necesario un aula cuya estructura y distribución potencie el diálogo y debate entre los miembros del grupo con mesas amplias, pizarra, proyector. El uso de medios informáticos para consulta, recopilación de documentación, así como la realización de trabajos prácticos concretos, así como material bibliográfico (consulta de dossieres, catálogos, artículos en revistas y prensa diaria y libros especializados). Otros recursos que podrá contemplar el profesorado son las plataformas digitales, que se usarán como instrumento didáctico para reforzar el trabajo autónomo del alumnado, y en el que se incluirá el material didáctico desarrollado a lo largo del curso, así como para el planteamiento de actividades y el establecimiento de los plazos de entrega y fechas de presentación.

Información al alumno

Se establecen mecanismos para dar información continua al alumno: la guía docente estará a disposición del alumno en el corcho del aula además de en la web del centro. El alumno será informado en el aula, también a través del Aula Virtual y el correo electrónico siempre que el escenario sea presencial o semipresencial. En el caso de pasar a un escenario telemático, la información y comunicación será a través del Aula Virtual y el correo electrónico y

6. Volumen de trabajo

(3 ECTS x 28 horas) / 16 semanas = 84 horas de trabajo semanal de asignatura anual.

Tiempo de realización de trabajo presencial 32 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo 52 horas
Contenido/bloque de contenido		
4 horas	1. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	2 horas
4 horas	2. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto.	10 horas
8 horas	3. Gráfica para producto	10 horas
8 horas	4. Diseño de superficie: packaging	10 horas
4 horas	5. Desarrollo de productos interdisciplinares.	10 horas
4 horas	6. El manual de instrucciones.	10 horas

ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL	HORAS
Asistencia a clases teóricas	10
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc.	10
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	12
Realización de exámenes	0
Total actividades presenciales	32
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos o proyectos	12
Realización autónoma de proyectos y trabajos	20
Recopilación de documentación para trabajos	20
Preparación de exámenes	0
Total actividades de trabajo autónomo	52

En cualquiera de los tres escenarios, el volumen de trabajo no se altera, puesto que el “tiempo de realización de trabajo presencial” se refiere al trabajo realizado por el alumno bajo la tutorización directa del profesor. En este sentido, en el escenario 2 (semipresencial) con una metodología docente síncrona el trabajo será simétrico (aula y en línea), mientras que una metodología docente asíncrona el trabajo queda planificado previamente a través de Aula virtual/Classroom y reforzado con tutorías.

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.

7. Evaluación

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 se plantea la realización de una prueba teórico-práctica, 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.

El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en la guía docente en la evaluación de febrero deberá realizar los ejercicios de recuperación (exámenes y actividades) que se determinen en la convocatoria extraordinaria.

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: conceptos/ procedimientos/ actitudes

- Estructurar, componer y comunicar a través de documentos gráficos que ayuden a la descripción de proyectos de diseño de producto.
- Elegir los recursos gráficos más apropiados a la comunicación del concepto/idea del proyecto de diseño de producto.
- Conocer los distintos lenguajes gráficos.
- Adaptar los aspectos gráficos a aplicaciones del producto.
- Integrar la gráfica de superficie en proyectos de packaging.

7.2. Instrumentos de evaluación:

Actividades y proyectos: Desarrollo de memorias que describan el proceso y la comprensión del proyecto o actividad: fundamentación teórica y concepto del proyecto.

Trabajos de aplicación: los alumnos realizarán distintas prácticas individuales a lo largo de la asignatura, algunas en el aula y otras de manera autónoma.

Participación en debates: los alumnos podrán participar en los debates en el aula sobre los distintos contenidos.

Presentación y defensa y del proyecto o actividad.

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.

Se entiende como proyecto integral la resolución del proyecto, incluyendo memoria, presentación y defensa del mismo. Se entiende como actividad el conjunto de tareas que solucionan una fase del proyecto.

7.3. Criterios de calificación

Convocatoria ordinaria escenario presencial / semipresencial / telemático:

Criterios de calificación:

- **Proyectos y actividades: 90%**
- **Participación activa en las sesiones: 10%**

Para superar la asignatura es indispensable entregar todos los proyectos propuestos, así como las actividades 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. 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.

La calificación de cada proyecto 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.

Alumnado con la asignatura pendiente

El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en el plan de estudios en la **evaluación ordinaria** deberá realizar los ejercicios de recuperación que se determinen en la convocatoria extraordinaria.

Será obligatorio tener una calificación en la prueba teórico-práctica superior a 5 y la presentación de todas las prácticas realizadas en el curso y obtener en cada una de ellas una calificación superior a 5 para la superación de la asignatura.

Convocatorias posteriores, cuarta y quinta convocatoria

En la **convocatoria extraordinaria** se respetaran las calificaciones de trabajos aprobados en el semestre y consistirá en presentación de todos los ejercicios prácticos y trabajos no aprobados o no presentados a lo largo del semestre, siendo los criterios de calificación los expuestos anteriormente.

En el escenario telemático, los ejercicios y trabajos se entregarán en formato digital, y su entrega será a través de la Plataforma de la asignatura.

En el resto de casos el criterio de calificación será el siguiente:

- **Proyectos y actividades: 100% de la nota**

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.

Resto de casos, incluido aquellos alumnos que deban ser evaluados por un tribunal.

Estos alumnos deberán realizar una prueba teórico/práctica, además de presentarle al profesor de la asignatura los ejercicios prácticos y trabajos realizados a lo largo del curso docente presente, en la fecha fijada por Jefatura de Estudios para la correspondiente convocatoria durante la semana de exámenes.

Será obligatorio tener una calificación en la prueba teórico-práctica superior a 5 y la presentación de todas las prácticas realizadas en el curso y obtener en cada una de ellas una calificación superior a 5 para la superación de la asignatura.

8. Bibliografía y Recursos online

- Costa, J.** La imagen de marca. Paidós Diseño. Barcelona 200
- Chaves, N.** La imagen corporativa. G.G diseño. Barcelona, 1998
- Evamy, M.** Un mundo sin palabras. index books. Barcelona 2003
- Samara, T.** Diseñar con y sin retícula. G.G Diseño. Barcelona 2004
- Baines, Phil y Dixon, Catherine. Señales.** Rotulación en el entorno. Blume. Barcelona, 2004