

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Projectes IV
Curso	4º
Itinerario	Gráfico
Nombre del docente	Stella Belmonte, Inés Bullich
Núm. de créditos ECTS	6 ECT

Descripción asignatura

Esta asignatura proyectual se divide en dos bloques impartidos por dos docentes diferentes. El primero, diseño de interfaces, aborda el análisis y diseño de la experiencia de usuario mediante el rediseño de un caso de uso real y la creación de una app a partir de un briefing predefinido. El segundo, gráfica impresa, se plantea como un bloque orientado a proyectos de gráfica impresa con una clara vocación interdisciplinar dentro de las distintas ramas del diseño gráfico (imagen corporativa, editorial, publicidad, señalética, etc.) y abiertos a todo tipo de lenguajes (tipografía, fotografía, ilustración, etc.). Se estructura en tres fases para llevar a cabo un proyecto gráfico completo con contenido real, haciendo especial hincapié en los conceptos metodología de proyectos y aplicación de la imagen gráfica.

Objetivos aprendizaje

Bloque 1: diseño de interfaces

1. Analizar y sintetizar resultados
2. Aportar propuestas de mejor de la interfaz/experiencia de usuario
3. Empatizar y definir: uso de técnicas específicas (Creación de personas, benchmark, customer journeys...)
4. Estructurar contenido: arquitectura de información
5. Crear flujos y procesos
6. Profundizar en el proceso de diseño: wireframes, guía de estilos, design system, mockups y prototipado

Bloque 2: gráfica impresa

1. Comprender el encargo y adquirir capacidad de búsqueda de información (análisis).
2. Poner en práctica la capacidad de síntesis y de generación de propuestas (asimilar conclusiones).
3. Transcribir gráficamente los conceptos referenciales (formalización).

Temario básico

Bloque 1: diseño de interfaces

- Análisis gráfico
- Creatividad y originalidad en el proceso de proyectación. Subversión del proceso creativo.
- Conceptos de interacción, interfaz, diseño de información, arquitectura de información, usabilidad y su evaluación, métodos ágiles de diseño y desarrollo, diseño colaborativo
- Desarrollo práctico de interfaces para diferentes formatos, dispositivos y plataformas.
- Análisis y detección de problemas y principios de experiencia de usuario relacionados.
- Técnicas de análisis y empatización como la creación de personas
- Definición de la arquitectura de información de una app.
- Proceso de diseño: wireframes, guías de estilos/design system y prototipado.
- Uso de la herramienta Figma.

Bloque 2: gráfica impresa

- Fase 1. Diseño de la imagen gráfica para una exposición de arte:
 - 1.1. Análisis (búsqueda de referentes, estudio de la competencia y definición del briefing).
 - 1.2. Valoración de la información adquirida y desarrollo de propuestas.
 - 1.3. Propuesta definitiva aplicada en un flyer y presentación.
- Fase 2. Señalética:
 - 2.1. Lona fachada
 - 2.2. Banderolas
 - 2.3. Cartelas obras (2 modelos)
 - 2.4. Paredes salas (3 alzados)
- Fase 3. Comunicación:
 - 3.1. Cartel
 - 3.2. Folleto
 - 3.3. Prensa (3 formatos)
 - 3.4. Merchandising (3 productos)

Metodología docente

Bloque 1: diseño de interfaces

Se seguirá la metodología de design thinking, focalizándose en las últimas fases del proceso: ideación y diseño/prototipado. Se impartirán clases prácticas donde se pondrán en común ideas, procesos y se compartirá el trabajo hecho con el resto de la clase. Se contará con material de soporte, así como clases teóricas y definición de conceptos. Se crearán equipos y se realizarán tareas semanales obligatorias.

Bloque 2: gráfica impresa

El bloque de gráfica impresa se divide en tres fases, por cada nuevo briefing hay una clase documental para dar los criterios básicos. Las siguientes sesiones son tutorías individuales o en grupo, según el tipo de corrección. Al final de cada fase habrá una entrega y una presentación oral.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Bloque 1: diseño de interfaces

La asignatura plantea dos proyectos realizados en grupo y una serie de tareas semanales de seguimiento:

1. Rediseño de una web o app (previo análisis y detección de problemas)
2. Creación y diseño de una aplicación móvil

Bloque 2: gráfica impresa

Se realizarán 3 entregas de las cuales se valorarán los siguientes aspectos:

- Nivel de presentación formal y técnica; se deberán trabajar las maquetas en clase.
- Habilidad y criterio en la exposición de proyectos.
- Cumplimiento de las fechas de entrega de los trabajos; los retrasos tendrán penalización.
- Asistencia a clase y seguimiento del proceso de trabajo

¿Cuándo?

Bloque 1: diseño de interfaces:

Proyecto 1: 04/10/21

Proyecto 2: 10/02/22

Bloque 2: gráfica impresa

Fase 1. Diseño de la imagen gráfica para una exposición de arte: 8/11/2021

Fase 2. Señalética: 20/12/2021

Fase 3. Comunicación: 31/01/2022

Ponderación de las actividades de evaluación

Bloque 1: diseño de interfaces

Proyecto 1: 40%

Proyecto 2: 40%

Tareas de clase, asistencia y participación en clase: 20%

Bloque 2: gráfica impresa

Fase 1. Diseño de la imagen gráfica para una exposición de arte: 30%

Fase 2. Señalética: 30%

Fase 3. Comunicació: 30%
Participación en clase: 10%

Asistencia a clase

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Bloque 1: diseño de interfaces:

Costa, J. (2014). Imagen global.

Jardí, E., & Costa, J. (2012). Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili.

Krug, S. (2006). No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la web (No. Gi2974). PEARSON,.

Frascara, J. (2011). ¿Qué es el diseño de información?. Ediciones Infinito.

Johnson, J. (2010). Designing with the mind in mind: Simple guide to understanding user interface design rules.

Morgan Kaufmann.

Bloque 2: gráfica impresa

Baines, P., & Haslam, A. (2005). Type & typography. Laurence King Publishing.

Chaves, N. (1990). La imagen corporativa. G. Gili.

Costa, J. (2014). Imagen global.

Fishel, C. M., & i Miralles, E. R. (2000). Rediseño de la imagen corporativa. Gustavo Gili.

Jardí, E., & Costa, J. (2012). Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili.

Kane, J. (2012). Manual de tipografía. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Müller Brockmann, J. (1992). Sistemas de retículas. Editorial Gustavo Gili.