

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos Integrales II
Curso	3
Itinerario	Audiovisuales
Nombre del docente	Albert Puig, Anna Brugués
Núm. de créditos ECTS	8 ECT

Descripción asignatura

A partir de una propuesta temática los alumnos han de aplicar la(s) metodología(s) de proyectación en la realización de proyectos. Se plantea el desarrollo de proyectos que permitan expandir la práctica del diseño más allá de los límites de la propia disciplina. Se pretende desarrollar una mirada crítica y no compartimentada, potenciar la capacidad de materializar las ideas, así como incidir en la comunicación de un proyecto, como parte de la propuesta. Se desarrollan los proyectos en equipo, aportando experiencias y soluciones en otros ámbitos y desde puntos de vista diferentes.

Objetivos aprendizaje

Que el alumno sea capaz de:

1. Dominar los instrumentos metodológicos que le permiten abordar la actividad proyectual.
2. Organizar un trabajo de investigación, independientemente de la materia que se trate.
3. Dominar las técnicas que existen para expresar de una manera sencilla aquello que quiere mostrar con un lenguaje adaptado para cada tipo de presentación y utilización de los materiales más adecuados para cada tipo de presentación.
4. Utilizar los medios bibliográficos al alcance y citar correctamente.

Temario básico

- . Análisis de contexto, análisis de referentes
- . Conceptualización de ideas, elaboración de un discurso coherente
- . Planteamiento de estrategias, objetivos, síntesis de conceptos, apropiación de puntos fuertes, palabras clave, comunicación
- . Desarrollo de propuesta, materialización, material de apoyo, visualización de conceptos, recursos tangibles para formalizar la propuesta.
- . Presentación o puesta en escena.

Metodología docente

La asignatura trata los contenidos en función de los proyectos que plantea. Así se intenta que el alumno “expanda” la práctica del diseño más allá del oficio, que entienda la profesión de diseñador como explorador, como investigador en contextos cambiantes.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Bloque 1 (enfoque audiovisual)

Proyecto grupal multimedia aplicado a las artes escénicas.
Ejercicios individuales técnicos de diseño audiovisual

Bloque 2 (enfoque gráfico)

-3 trabajos individuales:

- Ilustración de un artículo de opinión
- Anuncio

• Infografía conceptual

-Proyecto final grupal: Creación de una campaña publicitaria.

- Cartel con la nueva imagen
- Gráfica Landing page
- Nota de prensa
- Acreditaciones organizadores / asistentes
- Programación - catálogo
- Trailer / Spot TV: Storyboard + storyframes
- Presentación oral

¿Cuándo?

Bloque 1 (enfoque audiovisual)

Octubre, Noviembre, Diciembre (ejercicios individuales)

Enero (trabajo grupal)

Bloque 2 (enfoque gráfico)

Febrero, Marzo, Abril (trabajos individuales)

Mayo (entrega proyecto final grupal + presentación)

Ponderación de las actividades de evaluación

Bloque 1 (enfoque audiovisual)

Ejercicios individuales = 40%

Proyecto final + presentación oral = 40%

Asistencia y participación a las valoraciones colectivas = 20%

Bloque 2 (enfoque gráfico)

Ejercicios individuales (15% + 15%+ 15%) = 45%

Proyecto final + presentación oral = 40%

Asistencia y participación a las valoraciones colectivas = 15%

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

Aicher, Otl 1994 El mundo como proyecto. GG Diseño

Colli,S. Perrone, R. 2003.Espacio-Identidad-Empresa. Editorial GG.

Crary, J. (2015). 24/7 El Capitalismo al asalto del sueño. Bcn: Editorial Ariel

Glaser, Milton 2011 Diseñador/ciudadano. Cuatro lecciones breves (más o menos) sobre diseño.GG

Llaneza, P. (2019). Data Nomics. Bcn: Editorial Planeta

Maeda, J.2006. Las leyes de la simplicidad. Editorial Gedisa.

Parga, M. (2019). Lo que no te enseñaron en la escuela de cine. Bcn: Hoaki Books

Peirano, M. (2019). El enemigo conoce el Sistema. Bcn: Grupo Editorial

Wajcman, J. (2020). Esclavos del tiempo: Vidas aceleradas en la era del capitalismo digital. Paidós México.