

# Programa docente del Grado en Diseño

## FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Introducción a los proyectos
Curso	1
Itinerario	Gráfico
Nombre del docente	Carlos Cabezón / Eduardo Quintana / Albert Puig
Núm. de créditos ECTS	8 ECT

### Descripción asignatura

La asignatura propone la aplicación de los conocimientos metodológicos teóricos adquiridos en la asignatura “Fundamentos de la Proyección” en proyectos prácticos relacionados con el diseño de nuevos productos o servicios. La asignatura se divide en tres bloques. En el primero, común a todas las especialidades e impartido durante el primer cuatrimestre, se hará uso de la metodología Design Thinking como hilo conductor a la realización de proyectos multidisciplinares. En el segundo y tercer bloque, se trabajará, por un lado, proyectos de diseño gráfico y, por otro, proyectos de diseño audiovisual. .

### Objetivos aprendizaje

1. Interiorizar el uso de procesos metodológicos para el abordaje de proyectos de diseño.
2. Dominar y saber aplicar la metodología Design Thinking.
3. Dominar y saber aplicar técnicas de investigación para la ejecución de procesos de ideación.
4. Dominar y saber aplicar técnicas de creatividad para la ejecución de procesos de ideación.
5. Familiarizarse con el trabajo en equipo.
6. Realizar presentaciones satisfactorias de proyectos de diseño multidisciplinar, gráfico y audiovisual.

### Temario básico

#### Primer cuatrimestre (común)

- Aplicación práctica de los procedimientos básicos de la metodología Design Thinking.
- Aplicación práctica de técnicas e instrumentos de la actividad proyectual.
- Aplicación práctica de técnicas de ideación y creatividad.
- Técnicas de presentación de proyectos.

#### Segundo cuatrimestre (enfoque gráfico)

- Documentación, investigación y análisis como partes fundamentales del proceso creativo.
- El proceso de diseño y su culminación: la propuesta formal.
- Utilización de herramientas manuales y digitales
- Manejo adecuado del soporte pantalla y las técnicas necesarias para el trabajo sobre papel.

### **Segundo cuatrimestre (enfoque audiovisuales)**

- Preproducción: Introducción básica al lenguaje audiovisual. Investigación conceptual y análisis de referentes.
- Producción: introducción técnica básica en materiales y equipamientos audiovisuales
- Post-producción: Softwares Adobe Premiere y After Effects.

### **Metodología docente**

Se aplicará la metodología learning by doing como medio para interiorizar los contenidos teóricos tratados tanto en esta asignatura como en la asignatura de “Fundamentos de la Proyección”. Mediante varios proyectos prácticos, el alumnado hará uso e interiorizará las herramientas metodológicas de las que se le proveerá.

## **CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

### **¿Qué se evalúa?**

Las competencias a adquirir se evaluarán de manera continuada a lo largo del curso por medio de la realización de los diferentes trabajos teórico-prácticos, de la asistencia continuada a clase y de la actitud y participación en clase.

Se realizarán ejercicios/actividades para fomentar la participación en clase que formarán parte de la valoración de la actitud y participación y varios trabajos teórico/prácticos que obtendrán una nota numérica.

En estos se valorará:

- La rigurosidad en la investigación realizada.
- La correcta utilización de las fuentes bibliográficas y la forma de citarlas.
- La utilización adecuada del lenguaje técnico o descriptivo por parte del alumno al analizar.
- La capacidad de seleccionar información relevante.
- La capacidad de sintetizar la información de y de conceptualizar a partir de esta.
- Que el alumno empiece a tener pensamiento crítico.
- La creatividad y originalidad de las propuestas.

### **Primer cuatrimestre (común)**

Se trabajarán 3 proyectos a partir de 3 retos de diseño.

Las diferentes fases de los proyectos se irán sucediendo en el aula de forma grupal y del resultado de estos se harán las entregas evaluables. Algunas de las tareas se pedirán como trabajo individual.

Las tareas se repartirán durante el cuatrimestre y estarán ligadas a la asignatura “Fundamentos de la Proyección”, donde se recibirán la mayoría de las bases teóricas.

### **Segundo cuatrimestre (enfoque gráfico)**

Se trabajarán 5 prácticas:

No 1: Pioneros del diseño gráfico y audiovisual– (Investigación - Presentación on screen)

No 2: Imagen y autopromoción (Uso básico de la letra - Síntesis gráfica - Papel y pantalla)

No 3: El libro - Imagen y Maqueta (Rediseño básico - uso y manipulación del papel)  
No 4: Animación. En pantalla. GIF. En papel: flipbook. (Ritmo - planificación - narrativa)  
No 5: Pop-up. Escenas temáticas. (Técnicas de montaje - Escenografía )

#### **Segundo cuatrimestre (enfoque audiovisuales)**

Se trabajarán 3 prácticas:

- No 1: Ejercicio Técnico en Adobe Premiere
- No 2: Vídeo Corporativo (En grupo)
- No 2: Vídeo final con animación gráfica

#### Ponderación de las actividades de evaluación

##### **Primer cuatrimestre (común)**

- Trabajo y participación en clase 15%
- Proyecto 1 (20%)
- Proyecto 2 (30%)
- Proyecto 3 (35%)

##### **Segundo cuatrimestre (enfoque gráfico)**

Las cinco prácticas se ponderarán a partes iguales, al 20% cada una.

##### **Segundo cuatrimestre (enfoque audiovisuales)**

1. PRÁCTICA 1. 20% Ejercicio Técnico en Adobe Premiere. MARZO
2. PRÁCTICA 2. 35% Vídeo Corporativo (En grupo). ABRIL
3. PRÁCTICA 3. 45% Vídeo final con animación gráfica. JUNIO

#### 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

Ling, D. (2015). Complete design thinking guide for successful professionals.

Lewrick, M. (2017) The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods. Wiley.

Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems. John Wiley & Sons.

Gardner, H. (1993) Mentas creativas. Paidós. Barcelona.

Romo, M. (1998) Psicología de la creatividad. Paidós psicología, Barcelona.

De Bono, E. (1997) Seis sombreros para pensar. Granica. Barcelona.

Guilford, J.P. (1991) Creatividad y educación. Paidós. Barcelona.

Nunnally, B., & Farkas, D. (2016). UX research: practical techniques for designing better products. "O'Reilly Media, Inc."

Weinschenk, S. (2011). 100 things every designer needs to know about people. Pearson Education.