

Guía docente del Grado en Diseño

Nombre de la Asignatura	Introducció a projectos – 1er Cuatrimestre
Curso	1º
Mención	Gráfico
Nombre del equipo docente	Carles Cabezón, Albert Margalef
Núm. de créditos ECTS	8
Idioma de impartición	Catalán/Castellano

Descripción de la asignatura / Objetivos

Esta asignatura plantea diversos proyectos avanzados para trabajar diferentes áreas del diseño gráfico, como la identidad corporativa, publicaciones editoriales, gráfica aplicada al producto y los sistemas modulares en formatos digitales e impresos. La asignatura está diseñada para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y la capacidad de ejecutar proyectos de diseño de principio a fin, siguiendo un proceso profesional.

Prerequisitos establecidos en el Plan de Estudios

Ninguno.

Conocimientos previos necesarios

Ninguno.

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Competencias:

CB1. Ideación y conceptualización: Capacidad para generar y estructurar ideas que den lugar a conceptos aplicables en proyectos de diseño gráfico.

CB2. Aplicación práctica de conocimientos y formalización: Habilidad para trasladar los saberes teóricos a propuestas visuales coherentes y pertinentes.

CB3. Investigación, análisis y búsqueda de información: Capacidad para localizar, seleccionar y analizar fuentes relevantes que fundamenten un proyecto de diseño.

CB4. Creatividad y exploración de recursos: Disposición para experimentar con técnicas, materiales y lenguajes gráficos que favorezcan la innovación.

CB5. Mejora de habilidades técnicas: Desarrollo de destrezas básicas en el uso de herramientas manuales y digitales propias del diseño gráfico.

CB6. Coherencia formal y conceptual: Aptitud para integrar concepto, forma y función en el desarrollo de un proyecto.

CB7. Producción y presentación: Competencia para planificar y materializar piezas gráficas o prototipos que comuniquen eficazmente una idea.

CB8. Gestión de proyectos: Conocimiento y aplicación de principios básicos de organización, planificación y seguimiento de proyectos de diseño.

CB9. Colaboración y trabajo en equipo: Capacidad para participar en dinámicas cooperativas, compartiendo responsabilidades y aportaciones.

Resultados de aprendizaje:

RA1. Generar y desarrollar ideas creativas aplicadas a proyectos de diseño gráfico.

RA2. Traducir conceptos abstractos en propuestas visuales concretas, utilizando recursos expresivos adecuados.

RA3. Realizar procesos básicos de investigación y análisis para fundamentar decisiones de diseño.

RA4. Experimentar con diferentes técnicas y materiales, potenciando la creatividad y la innovación.

RA5. Utilizar de manera competente herramientas básicas, tanto manuales como digitales, en el proceso de diseño.

RA6. Asegurar la coherencia formal, estética y conceptual en el desarrollo de un proyecto gráfico.

RA7. Producir y presentar propuestas gráficas de manera clara, estructurada y ajustada a los objetivos planteados.

RA8. Aplicar nociones iniciales de planificación y gestión en la elaboración de proyectos de diseño gráfico.

RA9. Participar activamente en dinámicas de trabajo en equipo, aportando ideas y respetando las contribuciones de los demás.

Contenido

La asignatura se estructura en torno a un conjunto de bloques temáticos que sientan las bases del trabajo proyectual en diseño gráfico:

Deconstrucción: Análisis crítico y fragmentación de referentes visuales, formales y conceptuales para comprender sus elementos constitutivos y generar nuevas propuestas a partir de ellos.

Texturas: Exploración de superficies, materiales y recursos gráficos que permiten enriquecer el lenguaje visual, fomentando la sensibilidad hacia lo táctil y lo perceptivo en el diseño.

Estructuras: Estudio y aplicación de principios de organización visual y compositiva que facilitan la construcción de mensajes gráficos claros, coherentes y funcionales.

Investigación: Introducción a la búsqueda y análisis de información, metodologías de documentación y referentes, con el fin de fundamentar las decisiones de diseño y estimular la capacidad crítica.

Representación de conceptos: Desarrollo de procesos de traducción de ideas abstractas en propuestas visuales mediante técnicas de bocetaje, esquematización y prototipado inicial.

Formalización de proyectos: Aplicación práctica de los aprendizajes adquiridos en la materialización de propuestas gráficas, desde la ideación hasta la presentación, atendiendo a criterios de coherencia, creatividad y viabilidad.

Metodología Docente

La asignatura se fundamenta en el principio de *learning by doing*, promoviendo un aprendizaje activo a través de la práctica constante y la resolución de proyectos. Se trabajará con referentes y análisis de casos, que servirán de base para la reflexión crítica y la generación de propuestas propias. La dinámica combinará clases prácticas y sesiones grupales orientadas a la exploración de técnicas y recursos, junto con el desarrollo de proyectos tanto individuales como en equipo. El alumnado presentará periódicamente sus avances, generando espacios de intercambio y discusión colectiva. El proceso de enseñanza-aprendizaje se complementará con un sistema de *feedback* continuo, que permitirá identificar fortalezas y áreas de mejora, fomentando la evolución progresiva de las competencias adquiridas.

EVALUACIÓN – Actividades Formativas

¿Qué se evalúa?

La evaluación de la asignatura se basará en un sistema continuo que valorará tanto los procesos como los resultados. Se tendrán en cuenta la creatividad y originalidad de los proyectos presentados, así como la capacidad del alumnado para proponer soluciones innovadoras y pertinentes en el ámbito del diseño gráfico. También se evaluará la participación activa en las dinámicas de clase y la disposición a colaborar en el trabajo en equipo. Un aspecto clave será la capacidad de integrar el *feedback* recibido y aplicar mejoras progresivas en los proyectos, mostrando una evolución consciente y fundamentada. Finalmente, se valorará el autoanálisis, la defensa argumentada y la calidad en la presentación de los proyectos, entendidas como competencias esenciales para la formación del diseñador/a gráfico/a.

Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria

Evaluación en convocatoria Ordinaria (Evaluación continuada)

Peso de las actividades de evaluación continuada

Ejercicios, actividades y participación en clase – 10 %

Proyecto 1: Identidad personal – 25%

Proyecto 2: Set de iconos – 25%

Proyecto 3: Letras recuperadas – 5%

Proyecto 4: Portada de libro / metáfora visual – 15%

Proyecto 5: Receta – 20%

La normativa de evaluación general de la escuela indica que para aprobar la asignatura se deben entregar obligatoriamente todos los elementos evaluables planteados y que estos deben obtener una nota mínima de 4 para poder hacer media. Si algún elemento no está presentado su nota será un NP (no presentado) y la nota final de la convocatoria ordinaria será también un NP.

Si alguno de los elementos evaluables no llega a la nota de 4, la nota final de la asignatura se evaluará como un NA.

En ambos casos la asignatura no se puede superar en convocatoria ordinaria y el alumno deberá recurrir a la convocatoria extraordinaria de acuerdo con el punto siguiente.

Evaluación en convocatoria Extraordinaria

La evaluación en convocatoria extraordinaria tendrá una penalización de 10%, correspondiente al trabajo en clase.

Proyecto 1: Identidad personal – 25%

Proyecto 2: Set de iconos – 25%

Proyecto 3: Letras recuperadas – 5%

Proyecto 4: Portada de libro / metáfora visual – 15%

Proyecto 5: Receta – 20%

El alumno/a que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria a final del periodo de clase, se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria de recuperación, cuyas fechas están indicadas en el calendario académico.

En convocatoria extraordinaria el profesor decidirá la forma de evaluación de manera personalizada para cada alumna, en función de las circunstancias que la hayan llevado a no poder aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria. Con todo, se identifican dos casuísticas principales:

- Alumnos que han asistido de forma más o menos regular a clase y que el profesor puede acreditar un seguimiento aceptable de los contenidos de la asignatura y que han hecho entrega de parte de los trabajos requeridos: En este caso la alumna deberá completar las entregas que le falten o deberá mejorarlas para poder aprobarlos. En el caso de las pruebas escritas, si éstas están suspendidas las tendrá que repetir. El profesor puede decidir cambiar contenidos de las tareas para evitar la posibilidad de plagio, o poner alguna extra para que el alumno acredite un nivel de conocimiento mínimo de los contenidos de la asignatura.
- Alumnos que no han asistido a clase o su asistencia ha sido irregular y que prácticamente no han entregado ninguna tarea durante el curso y por lo tanto el profesor, no puede acreditar un seguimiento y conocimiento mínimo de los contenidos: En este caso, además de completar las entregas requeridas durante el curso (con modificaciones para evitar el plagio o no) y eventualmente tener que hacer alguna tarea extraordinaria, la alumna deberá someterse obligatoriamente a una prueba de nivel (examen escrito u oral, prueba práctica de taller etc.) para poder aprobar la asignatura.

Los porcentajes de ponderación y las notas mínimas a obtener de cada elemento evaluable las definirá el profesor en cada caso. El profesor informará a los afectados sobre la forma de evaluación en la convocatoria extraordinaria. Es obligación del alumnado informarse por sus propios medios de los requisitos que deben cumplir en dicha convocatoria.

Asistencia a clase y normativa general

Las y los alumnos tienen el deber asistir obligatoriamente a las clases. El incumplimiento de esta norma puede conllevar la pérdida del derecho a evaluación continuada (convocatoria ordinaria) de la asignatura.

En esta asignatura se aplica la normativa general indicada en las guías académicas de la ESDi y en particular con respecto a la asistencia a clase hay que saber que: El porcentaje mínimo de asistencia para mantener el derecho a la evaluación continuada es del 80%, o sea, la alumna puede tener un máximo del 20% de faltas sin justificar. En el caso de las faltas justificadas, el hecho de tener un número muy elevado de faltas de asistencia, aunque éstas sean justificadas, no exime al alumnado de tener que seguir la asignatura y la evaluación continuada de forma adecuada, es decir se deben entregar las tareas requeridas por el profesor y hacer las pruebas planificadas. Cuando el cómputo total de faltas, sumando justificadas y no justificadas llegue al 30%, el/la alumno/a también puede perder la evaluación continuada. El profesor consultará con el tutor o con coordinación académica antes de tomar y comunicar la decisión de pérdida de la evaluación continuada de una alumna.

La puntualidad al inicio de las clases es importante: 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. Los justificantes de retraso de Renfe Cercanías no se consideran documentos válidos para justificar una demora. Dado los retrasos frecuentes de Renfe, es necesario planificar los viajes anticipándolos para contar con un margen suficiente y llegar a clase a tiempo.

La asistencia a una clase es completa si la alumna asiste a la misma desde el principio hasta el final. Las y los alumnos que abandonen la clase antes de su finalización sin hablarlo y justificarlo al profesor, tendrán una falta de asistencia en toda la clase entera. El hecho de comunicarlo al profesor no implica necesariamente que el alumno no tenga la falta de asistencia, este hecho queda a criterio del profesor en función del motivo por el que la alumna se ausenta.

El uso de dispositivos tecnológicos (ordenadores, tablets, dispositivos móviles etc.) podrá ser restringido e incluso prohibido por el profesor si se evidencia un mal uso de estos, en particular, si se utilizan en el aula para realizar tareas ajenas a la asignatura que se imparte. Esta norma se podrá aplicar individual o colectivamente.

Albers, J. (1963/2013). Interaction of color (50th anniversary ed.). Yale University Press.

Bothwell, D., & Doi, M. (1968/1990). Notan: The dark–light principle of design. Dover Publications.

Müller-Brockmann, J. (1981/2008). Grid systems in graphic design: A visual communication manual for graphic designers, typographers, and three dimensional designers. Niggli.

Wada, S. (1933/2011). A dictionary of color combinations. Seigensha Art Publishing.

Otras informaciones

Nota importante: El contenido de esta guía docente puede ser modificado durante el curso si el/la profesor/a lo considera necesario, de acuerdo con el desarrollo de la asignatura y las necesidades del grupo. Los cambios propuestos serán informados por el/la profesor/a en el aula antes de la publicación de la nueva guía.