Título Superior de Diseño

*Nivel 2, (GRADO) del MECES**

Guía docente de PROYECTOS BÁSICOS

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso 2019/2020

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño	Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Proyectos Básicos		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		**Horas semanales**	6
Código		**Créditos ECTS**	6
Ciclo		**Curso**	1º
Duración	15 semanas		
Carácter de la asignatura	Básica		
Tipo de asignatura	B. 60% presencialidad		
Lengua en que se imparte	Castellano / valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO,** se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño.**

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El objetivo principal de la asignatura es iniciar al alumno en la realización del proyecto gráfico, es decir, a resolver gráficamente un problema de comunicación a través de un proceso.

El alumno, aprende a diseñar, aprende a pensar, a desarrollar una forma de traslación visual materializando ideas a través del lenguaje gráfico.

3. Conocimientos previos recomendados

Se consideran como conocimientos previos recomendados la materia impartida en las asignaturas DISEÑO BÁSICO y LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES.

4. Competencias de la asignatura

CT 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CG 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

CG 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CE 2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE 3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE 5 Establecer estructuras organizativas de la información

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	*COMPETENCIAS RELACIONADAS*
RA 1 Comunica ideas a través de la composición de imágenes y texto.	CG3 / CE3
RA 2 Resuelve proyectos de síntesis a partir de los condicionantes estéticos, funcionales y comunicativos.	CG1 / CG13 / CG14 / CG3
RA 3 Maneja adecuadamente herramientas digitales y analógicas específicas de la especialidad.	CE2

RA 4 Aplica la metodología proyectual a proyectos de comunicación gráfica.	CG1
RA 5 Busca, organiza, y analiza la información de forma fundamentada.	CG19
RA 6 Justifica adecuadamente y con fundamento las decisiones tomadas respecto a su trabajo.	CT8

6. Contenidos

1 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO
Teoría, ideación y concepción del diseño.
Teoría, ideación y concepción del diseño gráfico.
Conceptos Generales. Teorías del diseño.
Ámbitos de actuación del Diseño Gráfico. Función y diseño

2 METODOLOGÍA PROYECTUAL
Introducción histórica.
Definición, método y metodología.
Diferentes modelos proyectuales.
Tendencias metodológicas.
"La memoria" como conciencia del proyecto.

3 LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO. LA EFICACIA COMUNICATIVA DE LOS SIGNOS"
Introducción a la síntesis / Introducción al concepto de Identidad visual corporativa. La imagen gráfica como identificador de valores.

4 COMUNICACIÓN: ORGANIZACIÓN FUNCIONAL E INTENCIONAL DE LOS MENSAJES
Introducción a la retórica. El discurso visual. La retórica como recurso persuasivo. La comunicación visual como inductora a la acción y la reflexión. Investigación y experimentación gráfica.
Reflexión y valoración de los trabajos realizados, a través del portfolio o la memoria de los trabajos realizados.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1	**Actividades de trabajo presencial**		
ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Clase presencial	*Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.*	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 /	15

Clases prácticas	*Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones…, búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.* *Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.*	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	60
Exposición trabajo en grupo	*Aplicación de conocimientos interdisciplinares.*		
Tutoría	*Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.*	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	60
Evaluación	*Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	15
		SUBTOTAL	90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Trabajo autónomo	*Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para expone o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	40
Estudio práctico	*Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	15
Actividades complementarias	*Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…*	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	5
		SUBTOTAL	60

TOTAL	150

8. Recursos

Pizarra.

Ordenadores.

Cañón de proyección.

Material audiovisual

Recursos multimedia

Repositorios web

Biblioteca

Centre de Documentación del Diseño, IMPIVA

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los proyectos se calificarán del 1 al 10. Los presentados **fuera de plazo** serán calificados con una nota **máxima de 6**. El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación. Para aprobar la asignatura **deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5**. Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados. Sistemas de recuperación. Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6.
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total. Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como una prueba, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen. Para evaluar tanto los trabajos como la prueba, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6. RA.1 / RA.3 / RA.5 / RA.6.

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los proyectos se calificarán del 1 al 10. Los presentados **fuera de plazo** serán calificados con una nota **máxima de 6**. El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación. Para aprobar la asignatura **deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5**. Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados. Sistemas de recuperación. Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6.
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total. Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como una prueba, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen. Para evaluar tanto los trabajos como la prueba, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6. RA.1 / RA.3 / RA.5 / RA.6.

10. Bibliografía

Bibliografía básica:

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Infinito.

Pelta, R. (2005). *Diseñar hoy*. Barcelona: Paidós Diseño.

Rom, J. (2002). *Els fonaments del disseny gràfic. Procés projectual i metodologia*.

Barcelona: Trípodos.

Lupton, E. (2015). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking.* Barcelona*:* Gustavo Gili

Capsule. (2007). *Claves del diseño LOGOS*. Barcelona: Gustavo Gili

Crow, D. (2008). *No te creas una palabra. Una introducción a la semiótica.* Barcelona: Promopress

Samara, T. (2007). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para los diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Jardí, E. (2015). *Pensar con imágenes.* Barcelona: Gustavo Gili.