

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de Taller de experimentación gráfica

**ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO**

Curso 2020/2021

## 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	Diseño		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Taller de experimentación gráfica		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	EO Obligatoria		
Tipo de asignatura	Tipo B: 60% presencialidad 40% trabajo autónomo		
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

---

Hoy en día, la densidad visual de imágenes y productos de comunicación que nos rodea es enorme. En su mayoría son propuestas puramente estéticas, de tendencias, reiterativas... que no invitan a la reflexión y que no aportan nada nuevo a la sociedad. En esta asignatura desarrollaremos propuestas para estimular la creatividad, pero siempre partiendo de una reflexión conceptual. Es importante, ampliar la formación de los nuevos diseñadores a través de la experimentación gráfica y la reflexión crítica, la ética y el compromiso.

Taller de experimentación gráfica invita a la reflexión acerca del diseño, sus propuestas, sus soluciones y su implicación en la sociedad que nos rodea, dotando a los proyectos de algo más que soluciones puramente formales o técnicas, dotándolos de ideas y conceptos.

Esta asignatura pretende desarrollar proyectos de experimentación e investigación al margen de las limitaciones de un proyecto real. Los objetivos fundamentales de esta asignatura son: promover la observación de la realidad, de manera abierta y alternativa, recopilar, seleccionar y utilizar lo que nos rodea como recurso creativo para solucionar problemas gráficos. Además es importante crear espacios de diálogo y reflexión sobre la bibliografía básica de la asignatura. Así de esta manera, se promueve analizar las imágenes creadas y reflexionar, de forma colaborativa, acerca de sus significados y la aplicación adecuada a distintos soportes y medios de comunicación. Por supuesto, otro de los objetivos es presentar y practicar técnicas de creación experimental para la generación de imágenes gráficas. Al mismo tiempo que se facilita el trabajo colaborativo en un proyecto gráfico, aplicando lo aprendido durante la asignatura. En este sentido, es importante promover la integración de todos los miembros del equipo para que puedan cumplir con sus tareas y apoyar al equipo ante las dificultades para resolver con éxito el proyecto planteado en la asignatura.

---

## 3. Conocimientos previos recomendados

---

“Diseño básico”

“Proyectos básicos”

“Dibujo y técnicas básicas de dibujo”

“Espacio y volumen”

“Sistemas de representación”

“Lenguajes y técnicas digitales”

“Fotografía y medios audiovisuales”

“Tipografía”

---

## 4. Competencias de la asignatura

---

### Competencias transversales:

CT7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en

equipo. **CT9**, Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

**CT14**, Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

**Competencias generales:**

**CG2**, Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

**CG17**, Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

**CG19**, Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

**Competencias específicas:**

**CE3**, Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

**CE4**, Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

**CE8**, Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

---

## 5. Resultados de aprendizaje

---

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
<b>R1.</b> Observa la realidad, de manera abierta y alternativa, y recopila, selecciona y utiliza lo que le rodea como recursos creativos para solucionar problemas gráficos.	<b>CG2</b>
<b>R2.</b> Describe y enumera los puntos clave de la bibliografía básica de la asignatura.	<b>CG17, CE4, CE3</b>
<b>R3.</b> Utiliza técnicas de creación experimental para la generación de imágenes gráficas y busca y aplica recursos diferentes	<b>CE8</b>
<b>R4.</b> Analiza las imágenes creadas y reflexiona acerca de sus significados y la aplicación adecuada a distintos soportes y medios de comunicación.	<b>CG19</b>
<b>R5.</b> Diseña un proyecto gráfico en equipo aplicando lo aprendido en los resultados de aprendizaje anteriores. Se integra en el equipo multidisciplinar, cumple con sus tareas (busca información, la selecciona y la filtra, extrae conclusiones y las comparte con el grupo) y apoya al equipo ante dificultades para resolver con éxito el proyecto planteado en la asignatura.	<b>CT9, CG17, CT14, CT7, CT9, CE3, CE4, CE8</b>

---

## 6. Contenidos

---

**1. EXPERIMENTACIÓN E INVESTIGACIÓN EN DISEÑO:**

- **DESCUBRIR.** La creatividad: experimentación gráfica. Saber mirar para encontrar (estimular actitudes perceptivas y activas). Improvisar para descubrir: el juego, el azar, lo casual. Generación de ideas. Desbloques mentales....
- **BUSCAR.** Contenido y concepto. El concepto vs la forma: el resultado formal no siempre es lo importante. El concepto y la idea. Cambiar el punto de vista. Transgredir los límites culturales...
- **ANALIZAR**
- **FORMALIZAR**

**2. PROCESOS DE TRABAJO INTERDISCIPLINARES Y MULTIDISCIPLINARES**

**7. Volumen de trabajo/ Metodología**

<b>7.1 Actividades de trabajo presencial</b>			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Clase teórica</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	<b>R1, R2,</b>	10
<i>Clases prácticas</i>	<i>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.</i>	<b>R1, R2, R3, R4, R5</b>	40
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	<b>R4, R5</b>	6
<i>Tutoría</i>	<i>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.</i>	<b>R2, R3, R4, R5</b>	30
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	<b>R1, R2, R3, R4, R5</b>	4

<b>SUBTOTAL</b>			90
<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
ACTIVIDADES	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual 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.</i>	<b>R1, R2, R3, R4, R5</b>	25
<i>Estudio práctico</i>	<i>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.</i>	<b>R1, R2, R3, R4, R5</b>	30
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...</i>	<b>R3, R4</b>	5
<b>SUBTOTAL</b>			60
<b>TOTAL</b>			150

## 8. Recursos

Ordenadores.

Cañón de proyección.

Espacio para el montaje de maquetas y libros.

Biblioteca.

Recursos multimedia.

## 9. Evaluación

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>

<p>Proyectos y trabajos suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados:</p> <p><b>I.E.1. Proyecto 1: 15%</b>  <b>I.E.2. Trabajo en grupo de la bibliografía básica: 5%</b>  <b>I.E.3. Proyecto 2: 25%</b>  <b>I.E.4. Proyecto 3: 25%</b>  <b>I.E.5. Proyecto gráfico final en equipo: 30%</b></p> <p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>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.</p> <p><u>Sistemas de recuperación:</u>          Los proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el briefing; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y se deberán entregar en la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios).</p>	<p><b>R.A.1.</b>  <b>R.A.2.</b>  <b>R.A.3.</b>  <b>R.A.4.</b>  <b>R.A.5.</b></p>
<p>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b></p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>En este caso, los proyectos y trabajos suponen el 60% de la calificación total. Y la prueba de evaluación supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada <u>si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</u></p> <p>Para evaluar los proyectos 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</p>	<p><b>R.A.1.</b>  <b>R.A.2.</b>  <b>R.A.3.</b>  <b>R.A.4.</b>  <b>R.A.5.</b></p>

porcentajes otorgados a cada uno de ellos.	
--	--

<b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b>	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
<p>Proyectos y trabajos suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados:</p> <p><b>I.E.1. Proyecto 1: 15%</b>  <b>I.E.2. Trabajo en grupo de la bibliografía básica: 5%</b>  <b>I.E.3. Proyecto 2: 25%</b>  <b>I.E.4. Proyecto 3: 25%</b>  <b>I.E.5. Proyecto gráfico final en equipo: 30%</b></p> <p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>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.</p> <p><u>Sistemas de recuperación:</u>          Los proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el briefing; o los que no alcanzaron los resultados de aprendizaje previstos en la convocatoria ordinaria, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y se deberán entregar en la semana de exámenes de la convocatoria extraordinaria (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios).</p>	<p><b>R.A.1.</b>  <b>R.A.2.</b>  <b>R.A.3.</b>  <b>R.A.4.</b>  <b>R.A.5.</b></p>
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><i>Proyectos y trabajos. Suponen el 60% de la calificación total.</i></p> <p><i>Prueba de evaluación. Supone el 40% de la calificación total.</i></p> <p><i>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada <u>si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</u></i></p> <p><i>Para evaluar los proyectos 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.</i></p>	<p><b>R.A.1.</b></p> <p><b>R.A.2.</b></p> <p><b>R.A.3.</b></p> <p><b>R.A.4.</b></p> <p><b>R.A.5.</b></p>

## 10. Bibliografía

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Jonathan, B y Lucienne, R, (2007). *Comunicación Visual. De la teoría a la práctica*, Barcelona, España: Editorial Parramón.
- Lupton, E, (2012). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Baldwin, J., Lucienne, R. (2007). *Comunicación Visual. De la teoría a la práctica*. Barcelona, España: Editorial Parramón.
- Davis, M. (2006). *Mucho más que un nombre*. Barcelona, España: Editorial Parramón.
- Fletcher A. (2003). *The Art of Looking Sideways*. London, United Kingdom: Phaidon Press.
- Gil, J., León, C., Echevarría, F. (2008). *N 02 Cuadernos: Branding ¿Estilo local o globalización?*. Barcelona, España: Editorial Index Book.
- Lucienne, R. (2006). *Good: Ética en el Diseño Gráfico*. Barcelona, España: Editorial Indexbook.
- Mariscal, J., Amat, F., Sánchez, A. (2008). *N 01 Cuadernos: El diseño: ¿calidad o cantidad?* Barcelona, España: Editorial Index Book.
- Myerson, J., Poynor, R., Gibbs, D. (1996). *Beware, wet painting: designs by Alan Fletcher*. Nueva York, EEUU: Phaidon Press.
- Panero, M., Ayuso, D., Folch, A, (2009). *La Estructura ¿Diseñar o delegar?* Barcelona, España: Editorial Index Book.
- Smith, K. (2011). *How to be an Explorer of the World: Portable Life Museum*. London, England: Penguin Books.