



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyectos Básicos 2022-23

Especialidad: **Diseño Gráfico**

Curso **2022/2023**

→ 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	Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos Básicos		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de gráfico



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

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed nec hendrerit magna, at fringilla 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos Básicos**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT 1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT 8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

COMPETENCIAS GENERALES

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.



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

Unidad 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

Unidad 2. Metodología proyectual

- Introducción histórica.
- Definición, método y metodología.
- Diferentes modelos proyectuales.
- Tendencias metodológicas.
- “La memoria” como conciencia del proyecto.



Unidad 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.

Unidad 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)
<i>Clase presencial</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.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 /	15
<i>Clases prácticas</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.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	60
<i>Exposición trabajos en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R4	4
<i>Tutoría</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.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	60
<i>Evaluación</i>	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	11
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</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.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	40
-------------------------	---	---	----



<i>Estudio práctico</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.	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6	15
<i>Actividades complementarias</i>	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 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10. Los presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 6.</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. 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.</p> <p>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.</p>	RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6



9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6.</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10. Los presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 6.</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. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>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.</p>	<p>RA.1 / RA.2 / RA.3 / RA.4 / RA.5 / RA.6.</p>

9.2.2 Alumnado 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.

→ 10. Bibliografía

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.