

GUIA DOCENT

2017-2018

1. Identificació de l'assignatura

| |
|---|
| Titulació: Títol Superior de Disseny |
| Nivell: Títol Superior d'Ensenyaments Artístics |
| Nom de l'assignatura/codi: EDG04-METODOLOGIA DEL PROJECTE GRÀFIC |

| Especialitat | Curs | Període | Tipus | Nombre de crèdits ECTS |
|--------------|-------|---------|------------|------------------------|
| Gràfic | Segon | Primer | Específica | 8 |

Departament: Projectes i teoria del disseny

Idioma: Català/castellà

Horari: dilluns 12-15h, dimarts 11-13 h, dimecres 10-12h, dijous 8-10h

Web de l'assignatura: -

Professorat responsable:

Mariano Aguilar
Correu electrònic: maguilar@escoladisseny.com
Horari de tutories: -

Cap de departament

Toni Riera
Correu electrònic: triera@escoladisseny.com
Horari d'atenció: -

2. Contextualització

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura

L'assignatura "metodologia del projecte gràfic" s'estudia en el 3er semestre i és de caràcter semestral. L'assignatura de "metodologia del projecte gràfic" pertany a la Matèria de "projectes de disseny gràfic" es relaciona a continuació, durant el 4art semestre amb "projectes de disseny gràfic".

2.2. Perfil professional

El perfil del graduat en disseny correspon al d'un professional qualificat capaç de concebre, fonamentar i documentar un procés creatiu a través del domini dels principis teòrics i pràctics del disseny i de la metodologia projectual, capaç d'integrar els diversos llenguatges, les tècniques i les tecnologies en la correcta materialització de missatges, ambients i productes significatius.

L'assignatura ha de proporcionar-li al dissenyador gràfic els elements i les eines necessàries per incidir en els aspectes metodològics del projecte gràfic. El disseny gràfic és comunicació, és crear propostes on la imatge, el missatge i el concepte convergeixen i són sempre el resultat d'un laboriós procés que combina la exploració i el descobriment. Les funcions habituals d'un dissenyador són fer anuncis de publicitat, merchandising, dissenyar cartells, flyers, publicacions, informes, catàlegs...el dissenyador persuadeix i influeix també en l'opinió pública, (en el cas de publicitat política o la propaganda), el que dissenya ha de servir per instruir a la gent... Aquests problemes de disseny han de produir-se en un procés de disseny meditat i estructurat a consciència i des del començament, basat en l'exploració, experimentació i discerniment sobre las idees que formaran la proposta de disseny final d'acord amb la tipologia del problema.

Aquest procés s'ha de dur a terme per afavorir l'àmbit professional del dissenyador gràfic, establert en la relació entre dissenyador i "el client", i fonamentant en els valors de respecte, confiança, ètica

3. Requisits

3.1. Requisits essencials

Haver superat la matèria de fonaments del disseny

3.2. Requisits recomanables

-

4. Competències

4.1. CT/Competències transversals

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.
- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
- CT09 Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.
- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

4.2. CG/Competències generals

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució d'objectius personals i professionals.
- CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
- CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
- CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.
- CG21 Dominar la metodologia d'investigació.

- CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

4.3.CE/Competències específiques de l'especialitat

- Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visuals.
- Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- Establir estructures organitzatives de la informació.
- Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
- Conèixer i utilitzar correctament els canals que serveixen de suport a la comunicació visual, d'acord amb els objectius comunicatius del projecte.
- Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicatiu d'acord amb els objectius del projecte.
- Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny i valorar la incidència que té en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la capacitat de generar identitat, innovació i qualitat en la producció

5. Resultats d'aprenentatge

A. COMUNICAR: COMPETÈNCIA EN EXPRESSIÓ I COMUNICACIÓ DEL DISSENY

CE-DG1 Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.

B. ANALITZAR: COMPETÈNCIA D'ANÀLISI CRÍTICA I VALORACIÓ DEL DISSENY

CE-DG3 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

CE-DG4 Establir estructures organitzatives de la informació.

CE-DG5 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.

CE-DG6 Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.

CE-DG10 Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció.

C. PROJECTAR: COMPETÈNCIA EN DISSENY

CE-DG11 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

CE-DG12 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.

CE-DG14 Conèixer i utilitzar correctament els canals que serveixen de suport a la comunicació visual, d'acord amb els objectius comunicacionals del projecte.

D. EXECUTAR: COMPETÈNCIA DE REALITZACIÓ

6. Continguts (distribuïts en unitats d'aprenentatge)

1. El procés projectual com a recerca.
2. Estudi de la metodologia i el procés projectual adaptat a cada projecte.
3. Mètode obert i creatiu d'estructuració i configuració de missatges gràfics i de la seva organització industrial tenint en compte la contextualització i els aspectes socials, culturals, tècnics i funcionals.
4. Mètodes de recerca en el disseny.
5. Desenvolupament de petits projectes de disseny.

Continguts específics:

UD1 Definició de la idea de Metodologia

UD2 El procés projectual a les metodologies aplicades al disseny

UD3 Desenvolupament de projectes de disseny.

7. Metodologia docent

7.1. Estratègies generals metodològiques

La metodologia serà activa i pràctica, amb una dinàmica participativa i oberta, individualitzada i adaptada al tipus d'alumnat, al seu desenvolupament, tot fomentant l'autonomia de l'estudiant i promovent el treball col·laboratiu i l'aprenentatge cooperatiu a les activitats acadèmiques programades.

L'assignatura es farà amb el mètode expositiu. Es pot definir com la presentació d'un tema estructurat lògicament amb la finalitat de facilitar informació organitzada seguint criteris adequats a un objectiu determinat. Aquesta metodologia es centra fonamentalment en l'exposició oral per part del professorat dels continguts sobre la matèria objecte d'estudi, i l'aprenentatge basat en problemes / projectes.

Mètode d'aprenentatge que té com a punt de partida un problema dissenyat pel professorat i que l'estudiant ha de resoldre o en el qual l'estudiant du a terme un projecte en un temps determinat per resoldre un problema o abordar una tasca mitjançant la planificació, el disseny i la realització d'una sèrie d'activitats.

L'aprenentatge per descobriment és la base d'aquests mètodes. La informació de partida subministrada pel professorat és incompleta i l'estudiant ha de complementar-la mitjançant l'estudi de les fonts adequades

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

| Activitats de treball presencial | | | 80 hores |
|----------------------------------|--------------------|---|----------------|
| Modalitat | Tipus d'agrupament | Descripció de la finalitat i metodologia emprada | |
| <i>Classes teòriques</i> | <i>Grup gran</i> | <i>S'exposarà el contingut teòric de l'assignatura a través de sessions presencials.</i> | <i>18hores</i> |
| <i>Classes pràctiques</i> | <i>Individual</i> | <i>Estudi de casos pràctics particulars i resolució de problemes pràctiques a l'aula.</i> | <i>56hores</i> |
| <i>Avaluació</i> | <i>Individual</i> | <i>Prova objectiva d'avaluació, oral i escrita, en tres parts.</i> | <i>6hores</i> |

| Activitats de treball no presencial | | | 120 hores |
|--|--------------------|--|------------------|
| Modalitat | Tipus d'agrupament | Descripció de la finalitat i metodologia emprada | |
| <i>Resolució de pràctiques individuals autònomes</i> | <i>Individual</i> | <i>Lectures.</i> | <i>20 hores</i> |
| <i>Resolució de pràctiques en grup avaluatives</i> | <i>Petit grup</i> | <i>Desenvolupament d'un projecte de disseny.</i> | <i>100 hores</i> |

7.3 Instal·lacions del centre i material

Instal·lacions

Aules amb cadires, taules per dibuix, il·luminació adequada i endolls suficients pels ordinadors de cada alumne.

Sala d'estudi i biblioteca

Materials

Ordinadors amb software específic de disseny, ofimàtica i d'accés a internet

Projector i pantalla

Pissarra

Pantoneres

Eines TIC, recursos web 2.0 per a l'assignatura

Bibliografia: llibres, catàlegs, revistes, etc.

Recursos multimèdia.

Webgrafia

Altres materials específics

7.4 Activitats interdisciplinàries

-

7.5 Activitats complementàries

-

8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

8.1. Criteris d'avaluació generals del departament (si és el cas)

No hi ha criteris

8.2. Criteris d'avaluació

- CA01 Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA02 Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA03 Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- CA04 Demostra interès per la matèria
- CA05 Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- CA06 Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- CA07 Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- CA08 Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- CA09 Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- CA10 Planifica correctament el temps i les activitats programades
- CA11 Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- CA12 Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- CA13 Segueix la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- CA14 Presenta correctament les activitats programades
- CA15 Resol correctament les activitats programades
- CA16 Demostra sensibilitat artística, imaginació creativa, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades.
- CA17 Desenvolupa un estil propi en les activitats programades.

8.3. Procediments i tècniques d'avaluació i criteris de qualificació o ponderació

Per superar l'assignatura, l'alumnat haurà d'obtenir com a mínim un aprovat (5,0) en cadascun dels exercicis pràctics desenvolupats en els continguts de cada unitat didàctica que forma part d'aquesta guia docent.

Haurà d'aprovar totes les tasques, recuperant al final dels períodes complementaris i/o extraordinaris únicament aquells treballs no aprovats.

La qualificació final s'obté de la mitjana de valors numèrics obtinguts en els treballs aprovats, dels quals la UD1 es valorarà en un 20%, la UD2 en un 20% i la UD3 en un 60% de la nota final.

L'obtenció dels crèdits europeus corresponents a una assignatura requereix haver superat les proves d'avaluació corresponents.

L'entrega de treballs fora de termini suposarà l'avaluació sobre el 80% de la nota.

L'assistència per a tenir avaluació contínua haurà de ser de mínim un 80 % de les hores lectives,

Itinerari A per l'alumnat que assisteix el 80% amb aprofitament i amb avaluació contínua.

Itinerari B per l'alumnat que no assisteix el 80% (pèrdua d'avaluació contínua).

| Procediments i tècniques d'avaluació | Tipus (*) | Criteris d'avaluació | Criteris de qualificació o ponderació | |
|--|-----------|----------------------|---------------------------------------|-------------|
| | | | Itinerari A | Itinerari B |
| Tècniques d'observació (registres, llistes de control, etc.) | NR | CA01- CA13. | 20% | --- |
| Proves orals en grup (debats d'aula) | NR | CA01- CA03. | 10% | --- |
| | | | | --- |
| Treballs i projectes | R | CA01- CA17. | 70% | 50% |
| Prova objectiva final | R | CA04- CA14. | | 50% |
| Total | | | 100 % | 100 % |

*Aquest camp s'utilitza per especificar el tipus o caràcter de l'activitat d'avaluació: NR (no recuperable) o R (recuperable).

9. Recursos, bibliografia i documentació complementària

9.1. Bibliografia bàsica:

AICHER, Olt. El mundo como proyecto. Barcelona, GG Diseño, 2007.
 FUENTES, Rodolfo. La práctica del diseño gráfico, una metodología creativa. Barcelona: Paidós, 2005.
 JONES, Christopher. Métodos de diseño, Barcelona, G.G. 1982.
 KOREN, Leonard i WIPPO, Robert. Recetario de diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
 LLOVET, Jordi. Ideología y metodología del diseño, Barcelona, G.G. 1981.
 LUPTON, Ellen /COLE PHILLIPS, Jennifer. Diseño Gráfico. Nuevos fundamentos. Barcelona, Gustavo Gili, 2009.
 LUPTON, Ellen. Design Thinking. Barcelona, Gustavo Gili, 2015.
 MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1985.
 PELTA, Raquel. Diseñar hoy, Barcelona, Ed. Paidós Diseño, 2004.
 SOLANAS DONOSO, Jesús. Diseño, arte y función. Barcelona: Salvat, 1985.
 SWAN, Alan. Bases del diseño gráfico. Barcelona: Blume, 1992.

9.2. Bibliografia complementària:

Compren principalment apunts de las metodologies aplicades al disseny de: Cristopher Jones

Morris Asinow, Bruce Archer , Bruno Murani, Ryan Hambry, Jorge Frascara.

9.3. Altres recursos:

"Como nacen los objetos" Bruno Munari. Editorial Gustavo Gili. Barcelona