

1. Dades de l'assignatura

ESPECIALITAT	CURS	SEMESTRE	TIPUS	ECTS
Gràfic	Quart	Primer	Específica	4

Departament: Projectes i teoria del disseny

Idioma d'impartició: Castellà

Web de l'assignatura: <https://sites.google.com/a/escoladisseny.com/disseny-ambiental/>

1.1. Requisits per cursar l'assignatura: *(Requisits previs, mínims o necessaris per cursar l'assignatura i/o recomanacions)*

Concimientos de tipografía y de los fundamentos del diseño gráfico (color y composición). Familiaridad con los programas de diseño más habituales y con alguno de animación y/o 3D.

1.2. Professor/a

Florentino Flórez Fernández
Correu electrònic: fflorez@escoladisseny.com

1.3. Cap de departament

Toni Riera
Correu electrònic: triera@escoladisseny.com

1.4. Normativa de referència

Decret 43/2013, de 6 de setembre, pel qual s'estableix a les Illes Balears el pla d'estudis dels ensenyaments artístics superiors conduents al títol superior de disseny de les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte i se'n regula l'avaluació. (BOIB Núm. 125, de 10 de setembre de 2013)

2. Contextualització de l'assignatura dins el pla d'estudis

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura *(Matèria a la qual pertany l'assignatura i conjunt d'assignatures vinculades entre si, i paper de l'assignatura dins el pla d'estudis)*

Materia: "Proyectos de diseño gráfico".

Se inscribe en el departamento de Proyectos y Teoría del Diseño. Como tal comprende aspectos teóricos y prácticos. Por un lado permite al alumno reflexionar y actuar sobre aquellos territorios que desbordan sus espacios habituales, la pantalla y el papel (y los diversos soportes editoriales), donde la labor se realiza en equipo, con actores que provienen de otras disciplinas, como el diseño de interiores o de producto. También brinda la posibilidad de pensar en cómo llevar los proyectos de información, identidad o publicidad más allá de los desarrollos comunes. La tercera dimensión, la secuencialidad y los nuevos escenarios virtuales son las áreas que la materia explora.

2.2. Perfil professional *(interès de la matèria per la professió, amb exemples)*

En algún momento los alumnos deberán participar en el diseño de stands o exposiciones, aplicar sus creaciones gráficas sobre soportes no convencionales o desarrollar displays. La materia les ayudará a resolver esos problemas.

3. Competències de l'assignatura

3.1. Competències transversals (CT) *(Tria i marca les corresponents a l'assignatura)*

- 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.

3.2. Competències generals del títol (CG) *(Tria i marca les corresponents a l'assignatura)*

- 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 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.

3.2. Competències específiques de l'especialitat (CE)

Generar, desarrollar y hacer realidad ideas, conceptos e imágenes para programas de comunicación complejos.

La expresión formal y la comunicación visual.

La capacidad de entender y usar el sentido del lenguaje gráfico.

Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

Establecer estructuras organizativas de la información. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico, con la unicidad específica.

Comprender y utilizar correctamente los canales que sirven como soporte para la comunicación visual, de acuerdo con los objetivos comunicativos del proyecto.

Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicativo según los objetivos del proyecto.

Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, evaluar su impacto en la mejora de la calidad de vida y el medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

4. Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

Descripció del que un estudiant ha d'haver après en finalitzar l'assignatura. Aquests objectius d'aprenentatge generals de l'assignatura han de ser coherents amb les competències que el pla d'estudis ha definit i que l'estudiant ha de desenvolupar i assolir.

Dominio de la metodología básica del diseño.

Capacidad de invención y formalización de propuestas propias.
Uso creativo de las reglas, requisitos y condicionantes.
Capacidad de síntesis y desarrollo de diseños. Capacidad de producción, teniendo en cuenta las implicaciones de los procesos Industriales más básicos y las características objetivas de los materiales que intervienen.
Capacidad de ejecución material de maquetas, modelos o prototipos.

5. Continguts temàtics de l'assignatura *(distribuïts en unitats d'aprenentatge)*

Objetivos generales: Diseño aplicado al espacio: entorno físico y virtual. Concepción de estándares y exposiciones para acontecimientos. Creación de estrategias de comunicación. Diseño para puntos de venta. Información institucional y de empresas. Métodos de búsqueda en el diseño.

Elementos básicos. Espacio y color. Color y B/N. Lo plano y el volumen. La escala. Tipografía (micro y macro). Entorno físico y virtual. El equipo de trabajo. El encargo y la retroalimentación.

Estrategias. Jerarquización de los objetivos. Los usuarios. Producción (¿cuánto y cómo?). El espacio y la comunicación no verbal. El contraste. La repetición. Mezcla de materiales. La sorpresa. El humor. Artificial y natural. Descontextualización. Fijo o móvil. Color e iluminación. Información y comunicación. Sistemas (pictogramas y señalización) y su distribución en el espacio (¿dónde y cómo?). Información institucional y de empresas. Gráfica para Festivales: banderolas, carteles...

Puntos de venta. Displays y stands. Gráfica con luminosos. Enseñas de establecimientos. Análisis de la competencia (diferente y mejor). Decoración gráfica de elementos tridimensionales. Merchandising: guantes y agarraderas, camisetas, gorras, trapos de cocina, sudaderas, delantales, vajillas, salvamanteles, servilletas, bandejas, relojes y otros. Medios de transporte como soportes publicitarios.

Exposiciones. Investigación, análisis y síntesis de la información. Diseño y aplicaciones (carteles, folletos, vinilos, cartelas, señalizaciones...). Ideas y realización: presupuestos y materiales. Recorridos. Programas de 3D. Movimiento y proyecciones. Disneylandia como modelo. Vinilos, rotulación, etc.

Otros. Maquetas. Pistas visuales. Modelos mentales y conceptuales. Trofeos y otros elementos conmemorativos o promocionales. Gráfica y arquitectura. Gráfica para espectáculos: ópera, teatro, conciertos... Créditos para películas, televisión y otros soportes digitales. Superficies de contacto: mandos, consolas...

6. Bibliografia i altres recursos

Bibliografia bàsica:

Baines, Phil y Haslam, Andrew. *Tipografía, función, forma y diseño*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2002.
Estudio Mariscal. *Intermultidisciplinarse*. Línea editorial. Barcelona, 2004.
Hughes, Robert. *El impacto de lo nuevo*. Galaxia Gutenberg. Barcelona, 2000.
Pratt, Andy y Nunes, Jason. *Diseño Interactivo*. Océano. Barcelona, 2013.
VV. AA. *Diseño gráfico con Mariscal*. Salvat. Barcelona, 2000.
Watzlawick, P. y otros. *Teoría de la comunicación humana*. Ed. Herder. Barcelona, 1986
Winkin, Yves. *La nueva comunicación*. Ed. Kairós. Madrid, 1984
Wolfe, Tom. *La palabra pintada & ¿Quién teme al Bauhaus feroz?*. Anagrama, Barcelona, 2010.

Bibliografia complementària:

<http://www.sussmanprejza.com/>

<http://saffron-consultants.com/>

<http://www.ateliermendini.it/>

<http://www.cgstudioinc.com/>

<http://www.zaha-hadid.com/>

<http://www.architecturaldigest.com/architecture/2014-10/best-of-frank-gehry-slideshow>

<http://www.franklloydwright.org/>

Altres recursos:

Ordenador, conexión a internet, impresora, escanner, proyector...

7. Metodologia docent

7.1. Estratègies generals metodològiques

El profesor desarrollará algunos temas de forma teórica y otros se aplicarán en ejercicios concretos donde los alumnos deberán demostrar que han asimilado correctamente la información y son capaces de idear grafismos y soluciones formales adecuados a los problemas propuestos.

La materia tiene una grave limitación. En la vida profesional "real", los alumnos podrán contar con equipos de trabajo y plasmar sus ideas sobre elementos tridimensionales grandes. En el ámbito académico se deberán reemplazar esas aplicaciones por simulaciones digitales o enfoques más contenidos. En la medida de lo posible (colaborando en la elaboración de eventos y exposiciones o participando en cualquier iniciativa que comprenda soportes poco comunes), se intentará recrear las condiciones del trabajo "real".

Esos proyectos se complementarán con varios ejercicios donde los alumnos deberán investigar casos relativos a los temas abordados en la materia. Esos análisis consistirán en un estado de la cuestión del objeto de estudio y una propuesta de rediseño. Serán muy diversos: rótulos callejeros, stands, decoración de tiendas, aplicación de señalizaciones, elementos publicitarios y promocionales... Esos trabajos de investigación se expondrán en clase y la puesta en escena de esas disertaciones también se evaluará.

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Cuatro tipos: explicaciones del profesor, proyectos de diseño de desarrollo largo, ejercicios conceptuales a resolver en una clase (solo bocetos) y trabajos de investigación que deben presentarse adecuadamente. Se alternarán Trabajos individuales y en grupo.

7.3 Instal·lacions del centre i material

Ordenador y proyector.

7.4 Activitats interdisciplinàries

Participación en el montaje de exposiciones y eventos.

7.5 Activitats complementàries

Fes clic per escriure

8. Criteris, procediments i instruments d'avaluació i qualificació

(L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'estudiant es basarà en el grau i nivell d'adquisició i consolidació de les competències establertes d'acord amb el perfil professional definit per a l'especialitat corresponent)

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

Fes clic per escriure

8.2. Criteris d'avaluació de l'assignatura:

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

Dins cada curs acadèmic es diferencien tres períodes d'avaluació:

- a) El període d'avaluació contínua, que es du a terme durant el període lectiu de cada semestre, i que ha de suposar, al menys, el 50 % de la qualificació final.*
- b) El període d'avaluació complementària i final, que es du a terme a la finalització de cada semestre i en el qual es poden programar tant les recuperacions de les activitats d'avaluació contínua no superades o no realitzades com els exàmens o proves de l'avaluació final.*
- c) El període d'avaluació extraordinària, que es du a terme a la finalització de cada any acadèmic i en el qual es fa la recuperació de l'avaluació final i, si escau, també es pot programar la recuperació de les activitats d'avaluació contínua.*

8.3. Procediments i instruments d'avaluació i qualificació

		AVALUACIÓ CURS						
		Núm.	contínua	complementària	Núm.	Avaluació final febrer/juny	Núm.	Avaluació extraordinària setembre
<input type="checkbox"/>	Tècniques d'observació: registres, llistes de control, aptitud, assistència...	0	0 %					
<input type="checkbox"/>	Treballs orals individuals i/o en grup: debats, presentacions...	1	10 %		0	0 %	0	0 %
<input type="checkbox"/>	Treballs escrits individuals i/o en grup: assajos, memòries, informes...	1	10 %		0	0 %	0	0 %
<input type="checkbox"/>	Projectes/Treballs de llarga durada	4	50 %		4	30 %	4	30 %
<input type="checkbox"/>	Treballs en equip	2	30 %					
<input type="checkbox"/>	Exercicis pràctics	0	0 %		0	0 %	0	0 %
<input type="checkbox"/>	Quadern d'apunts/de camp/de problemes	0	0 %		0	0 %	0	0 %
<input type="checkbox"/>	Sistemes d'autoavaluació	0	0 %		0	0 %	0	0 %
<input type="checkbox"/>	Proves objectives parcials	0	0 %					
<input type="checkbox"/>	Prova objectiva final			0 %	1	70 %	1	70 %
<input type="checkbox"/>	Altres procediments: Fes clic per escriure	0	0 %	0 %	0	0 %	---	0 %
			100 %	0 %			100 %	100 %
			100 %					

9. Altres observacions

(si és el cas)