

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: EDG23-PREPROJECTE FI DE GRAU DISSENY GRÀFIC

Especialitat	Curs	Període	Tipus	Nombre de crèdits ECTS
Gràfic	Quart	Primer	Específica	2

Departament: Projectes i teoria del disseny

Idioma: Català/castellà

Horari:

Clara Catalan

Dimarts de 8.55 a 10.45 hores.

Jordi Sempere

Dimecres de 13.05 -14.55 hores.

Mariano Aguilar

Divendres de 9.50 a 11.40 hores.

Web de l'assignatura:

Professorat responsable:

Jordi Sempere

Correu electrònic: jsempere@escoladisseny.com

Horari de tutories:

Mariano Aguilar

Correu electrònic: maguilar@escoladisseny.com

Horari de tutories:

Clara Catalan

Correu electrònic: ccatalan@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

Matèria: Projectes de Disseny Gràfic

2.2. Perfil professional

El dissenyador gràfic és un professional que té per objecte la utilització de la comunicació i la creació de missatges emprant un llenguatge gràfic. Els missatges són de naturalesa diversa amb diferents mitjans i per als diferents canals de comunicació.

El disseny gràfic s'ocupa de la comunicació visual per diferents mitjans sobre diversos tipus de suports ja siguin *online* com *offline*, definint formes, colors, textos, imatges i composicions. Crea propostes on la imatge i el concepte convergeixen i son sempre resultat d'un laboriós procés basat en la investigació, exploració, experimentació i discerniment sobre les idees que formaran la proposta de disseny final, d'acord amb la tipologia del problema.

El dissenyador és capaç d'analitzar, projectar, dirigir o participar en equips de treball, concebre, fonamentar, documentar i comunicar un procés creatiu a través del domini dels principis teòrics i pràctics del disseny i de la metodologia projectual, d'integrar els diversos

llenguatges, les tècniques i les tecnologies en la correcta materialització de missatges, ambients i productes significatius. A més de dominar la tècnica, cal que el dissenyador interpreti el context d'actuació i que assumeixi responsabilitats creatives i directives en l'exercici de l'activitat professional amb un caràcter innovador.

Els àmbits principals on desenvolupa la seva activitat són:

Identitat corporativa i visual.
Disseny editorial.
Producció gràfica.
Disseny d'envasos i embalatges.
Direcció d'art en publicitat.
Disseny audiovisual.
Grafisme en televisió.
Disseny multimèdia.
Disseny d'interacció, disseny web.
Dissenyador ambiental: gràfica i comunicacions aplicades a l'espai.
Disseny de material didàctic.
Recerca i docència.

3. Requisits

3.1. Requisits essencials

Prerequisits de matriculació: haver superat 160 crèdits europeus del pla d'estudis de la titulació.

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 Integar-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 (tria i marca les corresponents a l'assignatura)

- | | | |
|-------------------------------------|------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | CG01 | Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius. |
| <input type="checkbox"/> | CG02 | Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació. |
| <input type="checkbox"/> | CG03 | Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica. |
| <input type="checkbox"/> | 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. |
| <input type="checkbox"/> | CG05 | Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç. |
| <input type="checkbox"/> | CG06 | Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny. |
| <input type="checkbox"/> | CG07 | Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | CG08 | Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials. |
| <input type="checkbox"/> | CG09 | Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat. |
| <input type="checkbox"/> | CG10 | Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial. |
| <input type="checkbox"/> | CG11 | Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg. |
| <input type="checkbox"/> | CG12 | Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny. |
| <input type="checkbox"/> | CG13 | Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny. |
| <input type="checkbox"/> | CG14 | Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals. |
| <input type="checkbox"/> | CG15 | Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat. |
| <input type="checkbox"/> | CG16 | Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | CG17 | Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals. |
| <input type="checkbox"/> | CG18 | Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | CG19 | Demosttar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca. |
| <input type="checkbox"/> | 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. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | CG21 | Dominar la metodologia d'investigació. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | CG22 | Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat. |

4.2.CE/Competències específiques de l'especialitat

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

Capacitat de desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

Generació de d'idees pròpies i viables

Comunicació d'idees i projectes

Capacitat d'expressió en llenguatge gràfic, oral i escrit.

Domini de les eines, tècniques gràfiques, fotografia i programes informàtics d'ús comú en disseny.

Capacitat d'anàlisi i valoració crítica del Disseny com a resultat de la integració d'un sistema complex de relacions formals, funcionals, ergonòmiques, fisiològiques, històriques, sociològiques, psicològiques, econòmiques, tecnològiques, administratives, etc.

Capacitat d'interpretació amb sentit crític de la significació cultural i social del Disseny, amb suport en les ciències i en la tecnologia.

Interpretació crítica dels objectes elementals del disseny: l'espai, els objectes, les imatges, les instal·lacions.

Interpretació crítica del disseny com a fet social, detectant mancances i satisfent necessitats físiques i psíquiques.

Domini del procés metodològic, capacitat d'anàlisi.

Capacitat de síntesi i desenvolupament de dissenys.

Capacitat de formalització de propostes pròpies.

Capacitat de realització de models i prototips.

6. Continguts (distribuïts en unitats d'aprenentatge)

Continguts generals de l'assignatura:

Aplicació dels mètodes de recerca i experimentació propis de l'assignatura a una proposta de projecte.

Continguts específics:

UD1

Definició de la idea de preprojecte fi de grau.

UD2

Recerca, anàlisi, investigació i desenvolupament de proposta.

Inclou:

#1 DEFINIR EL PROBLEMA (Fase d'investigació)

1, 1 Context

- Encàrrec client (Brief).
- Investigació preliminar (Contrabrief): Què necessita realment? Qui és el client? A qui es dirigeix; quin és el "públic objectiu"? quin és el "públic potencial"?
- Quina competència té? Altres professionals/estudis/productes del sector.

1, 2 Objectius

- Objectius del client (generals)
- Objectius de disseny (particular)

1, 3 Referents

- Referents directes, indirectes (gràfics)
- Referents històrics (moviments, escoles, etc.)
- Referents culturals (etapes socio-econòmiques o polítiques de la Història)

#2 ESTRUCTURA DEL CONTINGUT

2, 1 Necessitat d'actuació

- Detectar la necessitat real de la intervenció de disseny.

2, 2 Continguts del missatge

- Conclusions de l'anàlisi dels referents.
- Particularitat del treball; eslógan o concepte.

#3 PLANTEJAMENT DE PROPOSTES

3, 1 Bocetatge

- Primeres idees i grafismes. Aplicació al concepte.

UD3

Dossier i presentació pública de preprojecte fi de grau.
Disseny de la comunicació del projecte.

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. Aprenentatge basat en projectes procurant l'impuls del treball de camp i de l'aprenentatge-servei.

Es plantejaran:

Pràctiques enfocades a projectes: Aplicar els coneixements i habilitats adquirits en la fase de resolució de problemes per escometre un projecte complet.

Estudi de casos.

Aprenentatge centrat en problemes: Exercitar, assajar i posar en pràctica els coneixements adquirits prèviament. També es desenvoluparan mecanismes d'aprenentatge actiu i autònoma partir de la resolució de problemes plantejats pel professor i que s'avaluaran amb l'ajut dels coneixements teòrics una vegada realitzats els exercicis.

Aprenentatge cooperatiu: Desenvolupar l'aprenentatge mitjançant hàbits de crítica constructiva i valoració dels treballs propis i aliens, en posades en comú, exposicions i correccions comparatives.

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Activitats de treball presencial			30 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Classes teòriques	Grup gran	S'exposarà el contingut teòric de l'assignatura a través de sessions presencials.	6 hores
Classes pràctiques	Individual	Estudi de casos pràctics particulars i resolució de problemes pràctiques a l'aula.	20 hores
Avaluació	Individual	Avaluació de cada una de les UD	4 hores
Activitats de treball no presencial			20 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Treball teòric	Individual	Lectures, investigació, anàlisi	5 hores
Resolució de pràctiques	Individual	Desenvolupament d'un projecte de disseny.	15 hores

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

Pantones

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

Visites o sortides a empreses, exposicions, fires i congressos, jornades, etc.

8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

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

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 Demuestra 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 Demuestra 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'obindrà de la mitjana de valors numèrics obtinguts en els treballs aprovats, dels quals la UD1 es valorarà en un 20%, la UD2 en un 50% i la UD3 en un 30% 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, és a dir, tan sols es podrà faltar a 3 sessions no justificades (6 hores).

Criteris específics d'avaluació

- Les pràctiques i els exercici/s final/s són tècnicament correctes i es valoren parcialment sobre 10. Consideracions específiques:
 - El treball és complet en les seues parts.
 - S'han seguit les instruccions donades.
 - Ordre, neteja en l'execució d'esborranys.
 - Ordre i presentació acurada en els exercicis finals.
 - Ortotipografia i adequació tècnica.
- Les pràctiques i els exercici/s final/s s'han executat metodològicament de manera correcta. Es valoren parcialment sobre 10. Consideracions específiques:
 - Hi ha un estudi del context del problema.
 - L'abstract o resum d'objectius és clar.
 - La fase informativa és escaient. S'extrauen conceptes comunicatius interessants i pràctics/ funcionals.
 - Es relacionen i s'apliquen correctament a la fase de bocetatge les influències gràfiques, antecedents històrics estudiats i conceptes extrets en la fase informativa.
 - Es justifiquen correctament les decisions de disseny i hi ha coherència i concordança amb la finalitat de l'encàrrec.
 - S'acompleix el cronograma establert.

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació
Tècniques d'observació (registres, llistes de control, etc.)	NR	CA1-CA3	20%
Treballs i projectes	R	CA1-CA17	80%
Prova objectiva final	R	CA4-CA14	---
Total			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:

9.3. Altres recursos:

10. Altres observacions
