



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proxectos de deseño

Materia	Proxectos de deseño			
Código	P01G010V01905			
Titulación	Grao en Belas Artes			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	4º	1C
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Heyvaert , Ann			
Profesorado	Heyvaert , Ann Urrutia Iturregui, Jose Ignacio			
Correo-e	annheyvaert@uvigo.es			
Web				

Descrición xeral La materia de Proyectos de Diseño, está diseñada para que confluyan en ella contenidos técnicos, formales y conceptuales del arte en el diseño y en concreto en el campo del diseño gráfico y la capacidad integradora en el campo de la creación artística.

Para ello se pretende desarrollar los conocimientos tanto de los; principios, orígenes, desarrollo, conceptos, recursos, usos y aplicaciones al diseño, además de las capacidades de desarrollar proyectos creativos y de integrar recursos técnicos, formales, conceptuales y la habilidad en la aplicación del diseño sobre diferentes soportes, mediante un análisis crítico a los conceptos diferenciadores o comunes entre el diseño y el arte, entre función y sentido.

Competencias de titulación

Código	
A1	Comprensión crítica da historia, teoría e discurso actual da arte. Comprender de xeito crítico a historia, teoría e discurso actual da arte. Asimilación analítica dos conceptos nos que se sustenta a arte
A4	Comprensión crítica da dimensión preformativa e de incidencia social da arte. Analizar a repercusión recíproca entre a arte e a sociedade
A5	Coñecemento da teoría e do discurso actual da arte, así como o pensamento actual dos artistas a través das súas obras e textos. Actualizar constantemente o coñecemento directo da arte a través dos seus propios creadores
A7	Coñecemento do vocabulario e dos conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Coñecer a linguaxe creativa específica
A8	Coñecemento das diferentes funcións que a arte adquiriu a través do desenvolvemento histórico. Estudar a evolución do papel da arte a través do tempo
A9	Coñecemento de métodos de produción e técnicas artísticas. Analizar os procesos de creación artística
A12	Coñecemento dos materiais e dos seus procesos derivados de creación e/ou produción. Coñecer os materiais, procedementos e técnicas que se asocian a cada linguaxe artística
A19	Capacidade para identificar e entender os problemas da arte. Establecer os aspectos da arte que xeran procesos de creación.
A31	Capacidade para xerar e xestionar a produción artística. Saber establecer a planificación necesaria nos procesos de creación artística.
A32	Capacidade de aplicar profesionalmente tecnoloxías específicas. Utilizar as ferramentas apropiadas para as linguaxes artísticas propias
A33	Capacidade de colaboración con outras disciplinas. Desenvolvemento de vías de relación e intercambio con outros campos de coñecemento
A42	Habilidades para a creación artística e capacidade de construír obras de arte. Adquirir as destrezas propias da práctica artística
A43	Habilidade para establecer sistemas de produción. Desenvolver estratexias aplicadas ao exercicio sistemático da práctica artística
A44	Habilidade para realizar, organizar e administrar proxectos artísticos innovadores
A47	Habilidade para realizar e integrar proxectos artísticos en contextos máis amplos. Desenvolver estratexias de proxección da creación artística para alén do seu campo de actuación

Competencias de materia	
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Coñecemento das orixes, desenvolvemento e estado actual da disciplina.	A1 A5 A7
Coñecemento dos diferentes campos e aplicacións do deseño.	A4 A8
Coñecementos de recursos técnicos aplicados ao deseño.	A7 A9 A12
Capacidade de desenvolver proxectos creativos neste ámbito	A19 A32
Capacidade de integrar recursos técnicos, formais e conceptuais da arte no deseño.	A32 A33
Capacidade de integrar os recursos do deseño no campo da creación artística.	A31 A33
Habilidade no uso de ferramentas informáticas específicas.	A42
Habilidade na aplicación do deseño sobre diversos soportes e contextos.	A47
Habilidade para o desenvolvemento de proxectos de deseño.	A43 A44

Contidos

Tema	
Bloque I Logotipo.Marca. Color.Tipografía. Cuadrícula	I. 1. Elementos y recursos de diseño gráfico Tipografía Maqueta y Retícula Imagen
Bloque II Identidad. Identidad Corporativa	Ilustración Fotografía Materiales El papel La presentación Materialización □ Impresión Gráfica Industrial Técnicas gráficas artísticas Impresión digital
	I.2. Contenido del Proyecto de Diseño gráfico: - La Identidad Corporativa ilustrado al concepto de; blogs, impresos, tarjetas, E-mail□ - Formato: dimensiones, proporción, forma□ - Estructura: Retícula. Legibilidad. Ritmo. Versión: vertical-horizontal. - Presentación. Tarjetas. Impresos - El objeto: Carpeta. - La visualización y percepción de la Identidad Corporativa del Artista: La imagen en relación al campo profesional.
	I.3. Conceptos. Desarrollo. Proceso. Método. Formas del Diseño gráfico. - Que es diseñar. - El logotipo. - La Imagen de Marca. - Color. Uso, aspectos y teoría del color para el diseñador - Tipografía. Sistema de medidas en las artes gráficas, el Tipómetro. Disposiciones Tipográficas: Partes de las letras. Anchura. Grueso. Estilo. Formas. Espaciado. Cuerpo. Grosor. Tipos de alfabetos. Estudio analítico y comparativo de las ocho grandes familias alfabéticas. - La cuadrícula - Que es la Identidad. Que es la Identidad Corporativa. Diseño de programas de Identidad Corporativa. Que es el Programa. Cómo se planifican Programas de Identidad Corporativa. Diseño de Manual de Identidad Corporativa. Cuadro de aplicaciones. - Aplicación a un Proyecto Básico de Identidad Corporativa del Artista. Entrega a través de medios informáticos.

(*)II. Proxectar en la frontera del Diseño y el Arte (*II.1. Entre Diseño y Arte:
 - Aproximacións a los conceptos diferenciadores y comunes. Entre función y sentido. Análisis histórico.
 - Observar estos entornos movedizos entre el arte y el diseño, mezcla de géneros propia de la interdisciplinariedad de la creación contemporánea.

II.2. Teoría del proxecto:
 - Elaboración teórica del proxecto a partir del pliego de condiciones, objetivos, necesidades, mercado, etc.
 - Metodoloxía racional o empírica, de la concepción a la produción. Método, intuición, experimentación.

II.3. Desenvolvemento de un proxecto de diseño, en el campo de la creación artística:
 Planteamiento de un proxecto personal, en relación con otra asignatura, pudiendo elegir entre:
 - Comunicación y creación: Proxecto de Diseño gráfico aplicado a la creación artística (tarjeta de invitación, cartel, catálogo, tríptico, etc.).
 - Publicación de artista: Obra múltiple editable. Obra gráfica, edición limitada, propia o industrial. O pequeno Libro de artista.
 - Del plano al volumen: Diseño de un objeto con fin práctico, o de una pieza tridimensional de arte editable, con cartón.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballos de aula	24	72	96
Titoría en grupo	3	0	3
Resolución de problemas e/ou exercicios	5	0	5
Obradoiros	5	0	5
Sesión maxistral	10.5	0	10.5
Traballos e proxectos	5	25.5	30.5

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Traballos de aula	Desenvolvemento de proxectos específicos en base aos contidos do curso.
Titoría en grupo	Atención a grupos de alumnos no que respecta a problemas, dúbidas, corrección de erros e explicacións detalladas sobre a base dos traballos que están a realizar os alumnos.
Resolución de problemas e/ou exercicios	Resolución de problemas de forma conxunta e global relativos a cada exercicio presentado na aula.
Obradoiros	Breves obradoiros prácticos sobre temas teóricos e/ou prácticos relacionados cos contidos da materia.
Sesión maxistral	Leccións teórico-prácticas relacionadas cos contidos da materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	Talleres Resolución de problemas u de los exercicios Estudio de casos. Análisis de situaciones Traballo del aula Traballo y proxectos Atención personalizada de los traballos del aula u de los proxectos, realizados a través de un seguimento en el aula. Anne Heyvaert Jueves. 12h a 14h.30 y 20h a 21h30 Inazio Urrutia Jueves. 19,30h. a 21,30h. Viernes. 16,00h. a 18,00h.
Resolución de problemas e/ou exercicios	Talleres Resolución de problemas u de los exercicios Estudio de casos. Análisis de situaciones Traballo del aula Traballo y proxectos Atención personalizada de los traballos del aula u de los proxectos, realizados a través de un seguimento en el aula. Anne Heyvaert Jueves. 12h a 14h.30 y 20h a 21h30 Inazio Urrutia Jueves. 19,30h. a 21,30h. Viernes. 16,00h. a 18,00h.
Obradoiros	Talleres Resolución de problemas u de los exercicios Estudio de casos. Análisis de situaciones Traballo del aula Traballo y proxectos Atención personalizada de los traballos del aula u de los proxectos, realizados a través de un seguimento en el aula. Anne Heyvaert Jueves. 12h a 14h.30 y 20h a 21h30 Inazio Urrutia Jueves. 19,30h. a 21,30h. Viernes. 16,00h. a 18,00h.

Probos	Descrición
--------	------------

Trabajos e proyectos Talleres Resolución de problemas u de los ejercicios Estudio de casos. Análisis de situaciones Trabajos del aula Trabajos y proyectos Atención personalizada de los trabajos del aula u de los proyectos, realizados a través de un seguimiento en el aula. Anne Heyvaert Jueves. 12h a 14h.30 y 20h a 21h30 Inazio Urrutia Jueves. 19,30h. a 21,30h. Viernes. 16,00h. a 18,00h.

Avaliación		
	Descripción	Cualificación
Trabajos de aula	El método de evaluación en lo relativo a los trabajos realizados en el aula se realizará bajo una labor de seguimiento personal del proceso de desarrollo de los ejercicios, en base a los siguientes criterios: - El interés estético y funcional de los proyectos realizados. - La comprensión y utilización correcta de los procesos técnicos e informáticos. - La coherencia de todos los ejercicios del alumno. - La correcta realización de los proyectos y pruebas requeridos en el aula en los plazos estipulados. Será obligatorio la realización de entregas parciales de los ejercicios con el objetivo de realizar un seguimiento del trabajo por parte del profesor.	30
Resolución de problemas e/ou ejercicios	La resolución de problemas y ejercicios planteados en el aula será fundamental para la realización del seguimiento personal y evolución de los trabajos y proyectos de los alumnos. El alumno deberá obligatoriamente y periódicamente asistir a estas clases de resolución de problemas y ejercicios, de manera que el profesor pueda tener constancia de su evolución y, en base a ella, realizar la evaluación pertinente de este aspecto.	15
Obradoiros	Será obligatoria la asistencia a cada uno de los talleres planificados en el desarrollo del cuatrimestre.	15
Trabajos e proyectos	El método de evaluación de los proyectos finales presentados por cada alumno se regirá en base a los siguientes criterios: - El interés estético y funcional de los proyectos realizados. El alumno tendrá la opción de establecer un debate dentro del grupo de la clase en defensa de la valoración de su trabajo. En caso contrario, el profesor valorará este aspecto unilateralmente. - La coherencia de todos los proyectos del alumno. - La metodología y planificación del trabajo. - Trabajo de reflexión y estudio previo al proceso de elaboración de un proyecto. - La correcta realización de estos proyectos requeridos en la asignatura en los plazos estipulados. - La correcta elaboración formal (digital y de impresión) y su presentación.	40

Outros comentarios sobre a Avaliación

SISTEMA DE EVALUACIÓN

A la hora de evaluar, se diferenciarán claramente, los contenidos mínimos cuya superación suponga el aprobar la materia y de los que sirvan para establecer puntuaciones más elevadas.

No se recogerá ningún trabajo y por consiguiente no será evaluado, para aquellos alumnos(as) que no hayan entregado previamente a cada profesor la ficha de la materia con una foto a todo color reciente.

Convocatoria ordinaria de Febrero

Para la evaluación del curso académico en la convocatoria de Febrero y así aprobar por curso, cada profesor exigirá la presentación mínima de una serie de entregas-correcciones del trabajo del curso a lo largo del cuatrimestre y que el alumno deberá superar con una calificación mínima de [suficiente] en las fechas estipuladas. Estas entregas-correcciones se completarán con la entrega final del Proyecto Personal Global.

Será necesario realizar al menos el 80% de esas entregas para poder ser evaluado.

Convocatoria extraordinaria de Junio

Cuando el alumno(a) no alcance el nivel exigido o no se presente a las convocatorias normales de evaluación del curso, se articula un sistema de [pruebas de recuperación]. Además el alumno(a) dispondrá de la convocatoria extraordinaria de Julio.

Evaluación de las pruebas de recuperación

El alumno(a) estará obligado a las entregas-correcciones de los trabajo(s) propuesto(s) por los profesores durante el curso académico, así como de los 2 Proyectos Personales Globales.

Además de dicha entrega, los profesores se reservan la opción de realizar una prueba teórica y otra práctica en caso de considerarlo necesario, consistiendo:

- Prueba de carácter teórico, basado en los contenidos específicos de la programación. Sólo en el caso que el alumno supere este ejercicio pasará a realizar la siguiente prueba de carácter práctico.
- Prueba de carácter práctico, consistente en la realización de un trabajo basado en las prácticas desarrolladas durante el curso.

Para aprobar la materia a través del sistema de [pruebas de recuperación], es imprescindible superar las dos partes que forman esta convocatoria:

- Entrega de los 2 Proyectos Personales Globales.
- Prueba teórico-práctica.

Bibliografía. Fuentes de información

ADAM, Eileen Gray, **architect-designer**. Harry N. Abrams, Inc. Publishers,
AICHER y KRAMPEN., **Sistemas de Signos en la Comunicación Visual.**, Gustavo Gili,
AICHER, Olt □ KRAMPEN, Martin, **Sistemas de signos en la comunicación visual. Gustavo Gili S.A. de C.V**, Gustavo Gili Diseño,
ALBERS., **La interacción del color**, Alianza Forma,
ARHEIM, **Arte y Percepción Visual**, Alianza Forma,
CORREDOR-MATHEOS, José. André Ricard, **diseñador**, Ediciones del Serbal,
FRUTIGER, Adrian, **Signo, símbolos, marcas y señales**, Gustavo Gili S.A. de C.V., G. G. Diseño,
GIBSS, David (Ed.), **The Compendium. Pentagram**, Phaidon Press Limited,
MÜLLER-BROCKMANN, Josef, **Historia de la comunicación visual.**, Gustavo Gili S.A. de C.V. Gustavo Gili Diseño,
MÜLLER-BROCKMANN, Josef, **Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos**, Gustavo Gili S.A. de C.V., G.G. Diseño,
SATUÉ, Enric, **El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días**, Alianza Editorial S.A.,

Recomendaciones

Materias que se recomienda cursar simultáneamente

Proyectos fotográficos/P01G010V01907

Materias que se recomienda tener cursado previamente

Informática: Técnicas informáticas/P01G010V01103

Técnicas gráficas/P01G010V01305

Producción artística: Imaxe II/P01G010V01602