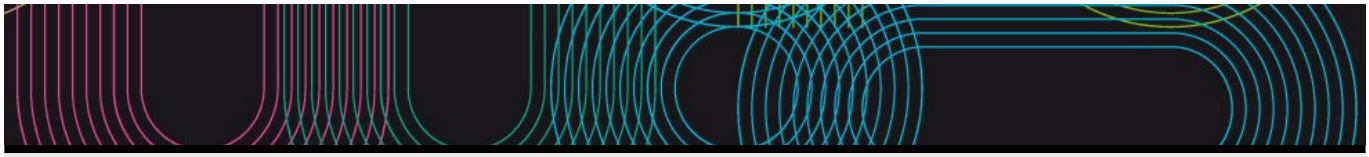

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Fundamentos do deseño II				
Materia	Fundamentos do deseño II			
Código	P06G450V01108			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Didácticas especiais			
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado	Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Principios fundamentais do deseño e da organización visual nos medios dixitais. Transmisión da información audiovisual en soportes dixitais. Fundamentos da composición e organización da información en soporte de pantalla. Formatos e soporte de pantalla. Introdución á arquitectura da información. Principios de interactividade. Elementos audiovisuais do deseño.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Analizar e comprender os fundamentos estéticos básicos que rexen o deseño en soporte pantalla, tendo en conta os formatos e os soportes nos que se desenvolve e a súa especificidade.	A1 A5	B1	C3 C4	
Analizar a coherencia na organización visual, a imaxe e a composición nun proxecto de deseño audiovisual e interactivo.	A1 A5	B1	C1 C2 C3 C3 C4 C4 C7 C8	D1 D2 D3
Valorar e elixir un formato adecuado en base aos condicionantes funcionais dun soporte dixital interactivo.	A1 A5	B1	C3 C4	
Experimentar cos principios de interactividade no deseño dixital.	A1 A5	B1	C3 C4	
Analizar as implicacións da imaxe en movemento nun proxecto de deseño.	A1 A5	B1	C3 C4	

Contidos	
Tema	
Bloque 1: Introducción ao deseño dixital.	- Conceptos básicos e diferenciais do deseño dixital. - Formatos e soportes dixitais. - Aplicacións dixitais. - Tratamento da imaxe no deseño dixital.
Bloque 2: Principios do debuxo vectorial para os soportes dixitais	- Debuxo vectoria e curvas bezier. - Formatos vectoriais e ferramentas básicas do debuxo vectorial. Traballo con Illustrator. - Da imaxe ao símbolo. Creación de debuxos vectoriais a partir da síntese de imaxes.
Bloque 3: Principios do deseño e a organización visual en medios dixitais	- Retículas de composición en soportes e formatos dixitais. Arquitectura da información e a organización visual - Deseño responsive e sistemas flexibles - Concepto de pixel-perfect. - Introducción á tipografía dixital. - Tratamento da cor en soportes dixitais
Bloque 4: Creación de marcas e aplicacións para os soportes dixitais	- Marcas e aplicacións en formatos e soportes dixitais. - Casos de estudio de identidades visuais para servizos e marcas do mundo dixital. - Creación de aplicacións para as marcas dixitais. Pictogramas e iconos para aplicacións dixitais

Planificación	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	14	32.5	46.5
Estudo de casos	17.5	40	57.5
Resolución de problemas de forma autónoma	15	25	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Proxecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

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

Metodoloxía docente	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor/a dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas do deseño dixital e directrices dos traballos que o/a estudante ten que desenvolver.
Estudo de casos	Análise de casos de estudio relevantes no deseño dixital coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.
Resolución de problemas de forma autónoma	Formulacións de problemas e/ou exercicios relacionados co deseño dixital. O alumno/a debe desenvolver a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios de forma autónoma.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá resolver de xeito autónomo unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor atendendo ás características específicas de cada proxecto.
Probas	**Descrición**
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor atendendo ás características específicas de cada proxecto.
Proxecto	Realización de actividades que permiten a cooperación de varias materias e enfrontan os alumnos/as, traballando en equipo, a problemas abertos. Permiten adestrar, entre outras, as capacidades de aprendizaxe en cooperación, de liderado, de organización, de comunicación e de fortalecemento das relacións persoais

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver diferentes exercicios plantexados ao longo do curso relacionados cos bloques temáticos	40	A1 A5		C3 C4
Proxecto	O alumnado deberá realizar un proxecto final que aborde todos os aspectos da materia	40	A1 A5	B1	C3 C4
Presentación	O alumnado realizará unha presentación do seu proxecto final apoiado en medios audiovisuais	20	A5	B1	

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA**Avaliación continua**Aplicaranse as porcentaxes e criterios previamente detallados.O alumnado que siga a avaliación continua deberá entregar todos os traballos, exercicios e realizar as probas para ser avaliado nesta modalidade, así como cumprir coa asistencia obrigatoria.Para superar a materia será necesario acadar unha media de 5, calculada segundo as porcentaxes establecidas en cada un dos bloques de avaliación. Será imprescindible obter unha cualificación mínima de 4 en cada bloque (resolucion de problemas, proxecto, presentación) para que se proceda ao cálculo da nota media.**Avaliación global**O estudantado que opte pola modalidade de avaliación global deberá comunicalo por escrito á persoa responsable da materia no prazo máximo dun mes desde o inicio da docencia. Esta comunicación suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas mediante a avaliación continua.Neste caso, a avaliación estrutúrase do seguinte xeito:

- Resolución de problemas e/ou exercicios 40%
- Proxecto 40%
- Presentación 20%

A non presentación dalgunha das entregas ou exercicios suporá o suspenso da materia, tanto na convocatoria ordinaria como na extraordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**Avaliación continua**No caso de non superar a materia na convocatoria ordinaria, o/a estudante deberá presentarse á convocatoria extraordinaria de xullo, que consistirá na elaboración de todos os problemas e/ou exercicios do cuadrimestre, así como na entrega do proxecto final e a súa presentación.**Avaliación global**O estudantado que opte pola modalidade de avaliación global na segunda convocatoria deberá comunicalo por escrito á persoa responsable da materia no prazo máximo dun mes desde o inicio da docencia do segundo cuadrimestre. Esta comunicación suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas mediante avaliación continua.

A avaliación estrutúrase do seguinte xeito:

- Resolución de problemas e/ou exercicios 40%
- Proxecto 40%
- Presentación 20%

A non presentación dalgunha das entregas ou exercicios suporá o suspenso da materia, tanto na convocatoria ordinaria como na extraordinaria.

Datas de avaliación:As datas das probas de avaliación aprobadas polo centro poden consultarse enhttps://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Elena González-Miranda / Tania Quindós, **Diseño de iconos y pictogramas**, Campgràfic, 2015

Enric Jardí, **Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía**, Gustavo Gili, 2021

Joseph Müller-Brockmann, **Sistemas de retículas / Sistemas dSistemas reticulares: Un manual para diseñadores gráficos**, Gustavo Gili, 2012

Cristina Busquets, **Diseño desde marte. Manual de diseño de producto digital**, Jardín de Monos, 2023

Peter Dawson, John Foster, Tony Seddon, Sean Adams, **Graphic Design Rules 365 Essential Design Dos and Don'ts**, Princeton Architectural Press, 2020

Bibliografía Complementaria

Cyrus Highsmith, **Entre Párrafos: Fundamentos de Tipografia**, Campgràfic, 2015

María Cecilia Brarda, **Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV**, Gustavo Gili, 2016

Vamsi Batchu, **Micro-interactions: why, when and how to use them to improve the user experience**, UX Colllective, 2018

Ian Spalter, **Abstract: El Arte del Diseño. Diseño de producto digital: Ian Spalter**, Netflix, 2017

Norberto Chaves, **La identidad corporativa**, Gustavo Gili, 2010

Martin Lorenz, **Sistemas visuales flexibles**, Gráffica, 2022

Ellen Lupton, **Pensar con tipos**, Gustavo Gili, 2024

Joan Costa, **La forma de las ideas**, Experimenta Libros, 2018

Kimberli Elam, **Sistemas reticulares**, Gustavo Gili,, 2006

Timothy Samara, **Diseñar con y sin retícula**, Gustavo Gili,, 2004

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104