



DATOS IDENTIFICATIVOS

Fundamentos del diseño II

Asignatura	Fundamentos del diseño II			
Código	P06G450V01108			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Dibujo			
	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Ezquieta Llamas, Iciar			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Principios fundamentales del diseño y la organización visual en medios digitales. Transmisión de la información audiovisual en soportes digitales. Fundamentos de la composición y organización de la información en soporte pantalla. Formatos y soporte pantalla. Introducción a la arquitectura de la información. Principios de interactividad. Elementos audiovisuales del diseño.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Analizar y comprender los fundamentos estéticos básicos que rigen el diseño en soporte pantalla, teniendo en cuenta los formatos y los soportes en los que se desarrolla y su especificidad.	A1	B1	C3	
	A5		C4	
Analizar la coherencia en la organización visual, la imagen y la composición en un proyecto de diseño audiovisual e interactivo.	A1	B1	C1	D1
	A5		C2	D2
			C3	D3
			C3	
			C4	
			C4	
			C7	
			C8	
Valorar y elegir un formato adecuado en base a los condicionantes funcionales de un soporte digital interactivo.	A1	B1	C3	
	A5		C4	
Experimentar con los principios de interactividad en el diseño digital.	A1	B1	C3	
	A5		C4	
Analizar las implicaciones de la imagen en movimiento en un proyecto de diseño.	A1	B1	C3	
	A5		C4	

Contenidos

Tema

Bloque 1: Introducción al diseño digital.	<ul style="list-style-type: none">- Conceptos básicos y diferenciales del diseño digital.- Formatos y soportes digitales.- Aplicaciones digitales.- Tratamiento de la imagen en el diseño digital.
Bloque 2: Principios del dibujo vectorial para los soportes digitales	<ul style="list-style-type: none">- Dibujo vectorial y curvas Bézier.- Formatos vectoriales y herramientas básicas del dibujo vectorial. Trabajo con Illustrator.- De la imagen al símbolo. Creación de dibujos vectoriales a partir de la síntesis de imágenes.
Bloque 3: Principios del diseño y la organización visual en medios digitales	<ul style="list-style-type: none">- Retículas de composición en soportes y formatos digitales. Arquitectura de la información y la organización visual.- Diseño responsive y sistemas flexibles.- Concepto de pixel-perfect.- Introducción a la tipografía digital.- Tratamiento del color en soportes digitales.
Bloque 4: Creación de marcas y aplicaciones para los soportes digitales	<ul style="list-style-type: none">- Marcas y aplicaciones en formatos y soportes digitales.- Casos de estudio de identidades visuales para servicios y marcas del mundo digital.- Creación de aplicaciones para las marcas digitales. Pictogramas e iconos para aplicaciones digitales.
Bloque 5: Elementos audiovisuales e animaciones en soportes digitales	<ul style="list-style-type: none">- Introducción a los elementos audiovisuales en aplicaciones digitales (animación, vídeo y audio).- Introducción a la animación en soportes digitales en redes sociales.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	14	32.5	46.5
Estudio de casos	17.5	40	57.5
Resolución de problemas de forma autónoma	15	25	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor/a de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas del diseño digital y directrices de los trabajos que el/la estudiante tiene que desarrollar.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relevantes en el diseño digital con el objetivo de conocerlos, interpretarlos, resolverlos, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, ampliar conocimientos, diagnosticarlos y practicar con procedimientos alternativos de solución.
Resolución de problemas de forma autónoma	Formulación de problemas y/o ejercicios relacionados con el diseño digital. El alumno/a debe desarrollar el análisis y la resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada proyecto.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada proyecto.
Proyecto	Realización de actividades que permiten la cooperación entre varias materias y enfrentan a los alumnos/as, trabajando en equipo, a problemas abiertos. Estas actividades permiten desarrollar, entre otras habilidades, la capacidad de aprendizaje en cooperación, liderazgo, organización, comunicación y fortalecimiento de las relaciones personales.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)O alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con bloques temáticos	40	A1 A5		C3 C4
Proyecto	(*)O alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia	40	A1 A5	B1	C3 C4
Presentación	(*)O alumnado realizará una presentación de su proyecto final apoyado en medios audiovisuales	20	A5	B1	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Convocatoria ordinaria

La evaluación se llevará a cabo de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos.

La evaluación continua se realizará en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación:

Se planteará la resolución de problemas y/o ejercicios a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del estudiante, y su calificación supondrá un 40% de la nota final.

Como último trabajo, se planteará un proyecto final que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de forma progresiva y que supondrá un 40% de la nota final.

También se realizará una exposición por parte del estudiante ante el docente y el resto del grupo de estudiantes de los resultados del proyecto, lo cual representará el restante 20% de la nota final de la asignatura.

Evaluación global

Para aquellos alumnos/as a quienes se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como la entrega del proyecto final y la realización de una presentación el día de la prueba.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Resolución de problemas y/o ejercicios 40%

Proyecto 40%

Presentación 20%

Convocatoria extraordinaria de julio

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el/la estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Resolución de problemas y/o ejercicios 40%

Proyecto 40%

Presentación 20%

Fechas de evaluación

ueden consultarse todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la dirección: <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Elena González-Miranda / Tania Quindós, **Diseño de iconos y pictogramas**, 978-84-9860-916-5, Campgràfic, 2015
Enric Jardí, **Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía**, 978-84-252-3339-5, Gustavo Gili, 2021

Joseph Müller-Brockmann, **Sistemas de retículas / Sistemas dSistemas reticulares: Un manual para diseñadores gráficos**, 978-84-252-2479-9, Gustavo Gili, 2012

Cristina Busquets, **Diseño desde marte. Manual de diseño de producto digital**, 9788494801839, Jardín de Monos, 2023

Peter Dawson, John Foster, Tony Seddon, Sean Adams, **Graphic Design Rules 365 Essential Design Dos and Don'ts**, 978-1616898762, Princeton Architectural Press, 2020

Bibliografía Complementaria

Cyrus Highsmith, **Entre Párrafos: Fundamentos de Tipografía**, 978-84-96657-38-0, Campgràfic, 2015

María Cecilia Brarda, **Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV**, 978-84-252-2871-1, Gustavo Gili, 2016

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104
