



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	Debuxo Didácticas especiais			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Ezquieta Llamas, Iciar			
Correo-e	mdopico@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. Introducción á arquitectura da información. Principios de interactividade. Elementos audiovisuais do deseño.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	Descrición
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 metodolóxicas 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, tecnolóxicas e procesos de produción.

Resultados previstos na materia

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	B1	C3	
	A5		C4	
Analizar a coherencia na organización visual, a imaxe e a composición nun proxecto de deseño audiovisual e interactivo.	A1	B1	C1	D1
	A5		C2	D2
			C3	D3
			C3	
			C4	
			C4	
			C7	
			C8	
Valorar e elixir un formato adecuado en base aos condicionantes funcionais dun soporte dixital interactivo.	A1	B1	C3	
	A5		C4	
Experimentar cos principios de interactividade no deseño dixital.	A1	B1	C3	
	A5		C4	
Analizar as implicacións da imaxe en movemento nun proxecto de deseño.	A1	B1	C3	
	A5		C4	

Contidos

Tema

Bloque 1: Introducción ao deseño dixital.	<ul style="list-style-type: none">- 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	<ul style="list-style-type: none">- Debuxo vectorial 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	<ul style="list-style-type: none">- 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	<ul style="list-style-type: none">- Marcas e aplicacións en formatos e soportes dixitais.- Casos de estudo de identidades visuais para servizos e marcas do mundo dixital.- Creación de aplicacións para as marcas dixitais. Pictogramas e iconos para aplicacións dixitais
Bloque 5: Elementos audiovisuais e animacións nos soportes dixitais	<ul style="list-style-type: none">- Introducción aos elementos audiovisuais en aplicacións dixitais (animación, vídeo e audio)- Introducción á animación en soportes dixitais en redes sociais.

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 estudo relevantes no deseño dixital coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticarlo 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

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

A asistencia ás clases será obrigatoria no modelo de avaliación continua, así como a entrega de todos e cada un dos traballos propostos.

A avaliación continua realizarase en base ás metodoloxías/probas indicadas e o seu porcentaxe de cualificación:

Plantexaranse a resolución de problemas e/ou exercicios a desenvolver tanto no aula como a través do traballo autónomo do/a estudante, e a súa cualificación suporá un 40% da nota final.

Como último traballo, plantexarase un proxecto final que implique a demostración da adquisición de todos os coñecementos da asignatura de forma progresiva e que suporá un 40% da nota final.

Tamén se realizará unha exposición por parte do/a estudante ante o/a docente e o resto do grupo de estudantes dos resultados do proxecto, o que suporá o restante 20% da nota final da asignatura.

Avaliación global

Para aqueles alumnos/as que se lles conceda a opción de avaliación global, a proba de avaliación consistirá na entrega de todos os problemas e/ou exercicios do cuadrimestre, así como a entrega do proxecto final e a realización dunha presentación o día da proba.

As ponderacións das cualificacións serán as mesmas que na avaliación continua.

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

No caso de non superar a materia na convocatoria ordinaria, o/a estudante deberá presentarse á convocatoria extraordinaria de xullo, que consistirá na elaboración previa de todos os problemas e/ou exercicios do cuadrimestre, así como na entrega do proxecto final e a súa presentación.

As ponderacións das cualificacións serán as mesmas que na avaliación continua.

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

Pódense consultar as datas de avaliación na páxina web da titulación: <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

Bibliografía. Fontes 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

Materias que se recomienda cursar simultáneamente

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

Materias que se recomienda tener cursado previamente

Fundamentos de diseño I/P06G450V01104
