



Facultad de Diseño

Grado en Diseño

Asignaturas

Curso 1

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P06G450V01101	Teoría, crítica e historia del diseño I	1c	6
P06G450V01102	Expresión artística: Fundamentos del dibujo	1c	6
P06G450V01103	Laboratorio de materiales	1c	6
P06G450V01104	Fundamentos del diseño I	1c	6
P06G450V01105	Técnicas informáticas I: Imagen digital	1c	6
P06G450V01106	Expresión artística: Fundamentos del color	2c	6
P06G450V01107	Laboratorio integrado: Procedimientos I	2c	6
P06G450V01108	Fundamentos del diseño II	2c	6
P06G450V01109	Sistemas de representación	2c	6
P06G450V01110	Técnicas informáticas II: Edición digital	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS**Teoría, crítica e historia del diseño I**

Asignatura	Teoría, crítica e historia del diseño I			
Código	P06G450V01101			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	Introducción a la historia y a la teoría del diseño. Antecedentes y orígenes del Diseño en el siglo XX. Las Vanguardias históricas. El diseño moderno y sus implicaciones sociales, económicas y políticas, desde el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta la Posmodernidad. El diseño en el contexto gallego. Perspectivas y teorías para la interpretación del Diseño moderno. Prácticas de análisis de casos de estudio.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A3	3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B3	Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
C10	Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
C19	Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Comprender los orígenes de la disciplina del diseño después de la Revolución Industrial hasta el Proyecto Moderno. Analizar sus implicaciones sociales, económicas y políticas.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Identificar las diferentes etapas y movimiento históricos del diseño desde su origen hasta el fin de la II Guerra Mundial y el desarrollo del Proyecto Moderno.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Interpretar las teorías del diseño desde una posición crítica.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Identificar un proyecto de diseño en su contexto histórico, social, filosófico y ético.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Analizar un proyecto de diseño e interpretarlo desde la elaboración de un criterio personal fundamentado.	A3 A4	B3	C10 C19	D2

Contenidos

Tema

Bloque Diseño Gráfico

- Los orígenes del diseño. De la artesanía a la industria.
- Movimiento Art & Crafts.
- William Morris.
- Art Nouveau.
- Werkbund alemán.
- Vanguardias históricas y orígenes del proyecto moderno.
- La Bauhaus, el diseño gráfico y la nueva tipografía.
- El movimiento moderno después de la Segunda Guerra Mundial.
- El enfoque racional del diseño.
- Estilo suizo internacional.
- El proyecto moderno en Alemania, Italia, Holanda y Francia (características nacionales).
- La tipografía del proyecto moderno.
- La Escuela de ULM y su influencia en el diseño.
- El origen de la identidad corporativa y los sistemas visuales.
- La crisis de la modernidad.

Bloque Diseño de Moda

- Clase introductoria: Aprender a leer las imágenes. - Reflexiones sobre la creatividad contemporánea.
- La moda rococó: el tándem María Antonieta y Rose Bertin.
- Moda y Revolución Francesa (1795-1829). La moda como reflejo de los cambios políticos y sociales. El gusto neoclásico.
- La moda romántica y el estilo miriñaque (1820-1850). - El modelo de mujer victoriano.
- El nacimiento de la alta costura: Charles Frederic Worth.
- El nuevo rococó: El polisón de finales del siglo XIX.
- El Bloomerismo, atisbos de funcionalidad. El valor simbólico del pantalón. Movimientos de reforma de la indumentaria en Europa.
- Mariano Fortuny i Madrazo (1871-1949). Delphos: el traje del siglo XX.
- Paul Poiret (1879-1947): La moda como parte de la expresión estética. Diaghilev y el arte total de los Ballets Rusos (1909-1929).
- Arte de vanguardia y moda. El artista y el innovador (1900-1939). Futurismo, moda y velocidad.
- Bauhaus (1919-1933): Artesanía y arte como unidad. - La vanguardia rusa: Moda, arte y sociedad. El diseño como parte fundamental del sistema productivista.
- Sonia Delaunay (1855-1975): Arte, diseño y moda.
- La nueva mujer de los años 20: Coco Chanel (1883-1971).
- Surrealismo y moda: Elsa Schiaparelli (1890-1973).
- Moda en tiempos de guerra. Los años 40. Los nuevos maestros: Christian Dior y el New Look. Cristóbal Balenciaga: el fin de una época.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	45	65
Salidas de estudio	10	25	35
Estudio de casos	10	25	35
Examen de preguntas de desarrollo	2	0	2
Estudio de casos	2	5	7
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	5	6

*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 de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante tiene que desarrollar
Salidas de estudio	Actividades de aplicación, contraste y observación de los conocimientos en un contexto determinado en un espacio externo.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Salidas de estudio	Visitas a exposiciones temporales, museos y eventos que ejemplifiquen los contenidos tratados durante las clases magistrales y sirvan al alumnado para la toma de contacto con el diseño.

Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumno/a debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. La actividad actúa como complemento de la lección magistral

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Examen de preguntas de desarrollo	Pruebas que incluyen preguntas abiertas sobre un tema que el alumnado deberá relacionar, organizar y presentar. El objetivo de la prueba es constatar los conocimientos que el alumnado ha adquirido sobre la materia, así como su capacidad de argumentación.	40	A3 A4	C19	D2	
Estudio de casos	Prueba en la que el alumnado deberá analizar de forma grupal circunstancias relacionadas con el contenido de la materia para interpretarlas, generar hipótesis, reflexionar o completar conocimientos.	40	A3	B3	C10 C19	D2
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejercicio relacionado con la lectura e interpretación de imágenes que servirá como práctica para la prueba final. Puede realizarse de forma grupal o individual y concluir con una exposición oral que permita evaluar la capacidad de comunicación del alumnado.	20	A3 A4	B3	C10 C19	D2

Otros comentarios sobre la Evaluación

Convocatoria ordinaria

La evaluación de la asignatura se realizará de manera continua según las metodologías y pruebas antes detalladas.

- Resolución de problemas y/o ejercicios. 20%
- Estudio de casos 40%
- Examen de preguntas de desarrollo 40%

Evaluación global

Para la evaluación global se realizará una prueba única de examen de preguntas de desarrollo con el objetivo de demostrar los conocimientos que el/la alumno/a tiene sobre el global de los contenidos de la materia.

Convocatoria de julio

La no superación de la asignatura en la convocatoria ordinaria obligará al alumnado a presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, la cual consistirá en la realización de una prueba final específica de preguntas de desarrollo en la que el/la alumno/a deberá demostrar la adquisición de todos los conocimientos de la materia.

Fechas de evaluación

Pueden consultarse las fechas oficiales en la web <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis, **Historia del diseño gráfico**, 9788492480081, Editorial RM, 2009
Cosgrave, Bronwyn, **Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días**, Gustavo Gili, 2005

Bibliografía Complementaria

Enric Satué, **El diseño gráfico. De los orígenes hasta nuestros días**, 9788420609508, 2ª, Alianza Forma, 2012
Richard Hollis, **El diseño gráfico**, 8423332411, Ediciones Destino, 2000
Cerrillo, Lourdes, **La moda moderna. Génesis de un arte nuevo**, Siruela, 2010
Deslandres, Ivonne, **El traje, imagen del hombre**, Tusquets, 1998
Laver, James, **Breve historia del traje y de la moda**, Cátedra, 2003
Lehnert, Gertrud, **Historia de la moda**, Könemann, 2000
Richard Hollis, **Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965**, 978-1856694759, Laurence King, 2006
Magdalena Droste, **La Bauhaus : 1919-1933 : reforma y vanguardia**, 978-84-95503-56-5, Taschen, 2007

Lewis Blackwell, **Tipografía del siglo XX**, 84-252-1839-X, Gustavo Gili, 2004

Gary Hustwit, **Helvetica**, Film First, 2007

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Expresión artística: Fundamentos del dibujo**

Asignatura	Expresión artística: Fundamentos del dibujo			
Código	P06G450V01102			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Seoane Suárez, Ana			
Profesorado	Seoane Suárez, Ana			
Correo-e	anaseoane@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Introducción al conocimiento de los principios de proporción, composición y uso de la luz en los sistemas de representación gráfica. Introducción al conocimiento y manejo de técnicas artísticas y métodos de representación bidimensional. Desarrollo de métodos de dibujo personales adecuados para la representación bidimensional. Prácticas con materias y materiales básicos.			

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
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Identificar y emplear los principios de proporción y composición	A1	C3
	A5	C14
Identificar y emplear la luz como moduladora del volumen	A1	C3
	A5	C14
Mostrar el manejo de los métodos básicos de la expresión gráfica a mano alzada	A1	C3
	A5	C14
Bosquejar e ilustrar propuestas bidimensionales de representación gráfica.	A1	C3
	A5	C14
Investigar y experimentar métodos de dibujo personales adecuados para proponer proyectos de creación.	A1	C3
	A5	C14

Contenidos

Tema	
El sentido del dibujo	- Tipos y función - El cuaderno de campo. El dibujo como modo de pensar
Por donde comenzar. Saber dibujar para poder ilustrar	- Encuadre, encaje y bosquejo - Dibujo analítico - Los cimientos de las formas - La piel de las formas - Herramientas, métodos y técnicas - Ritmo, dinamismo y simetría - Orden Vs Caos
Creativade e interpretación	- La técnica supeditada a la función y expresividad - Experimentación

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	30	40

Resolución de problemas de forma autónoma	22	55	77
Resolución de problemas	8	11	19
Estudio de casos	8	11	19
Resolución de problemas y/o ejercicios	8	0	8
Observación sistemática	6	0	6

*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 los fundamentos del dibujo, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante debe desarrollar.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con los fundamentos del dibujo. El alumno/a debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.
Resolución de problemas	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con los fundamentos del dibujo. El alumno/a debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante la práctica de rutinas, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relacionados con el dibujo, su práctica y/o autores con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo autónomo del alumno/a fuera del aula como respuesta a la resolución de problemas, se realizará un seguimiento individualizado de su trabajo, corrigiendo posibles errores y planteando alternativas creativas al trabajo.
Resolución de problemas	En base al trabajo del alumno/a dentro del aula como respuesta a la resolución de problemas, se realizará un seguimiento individualizado de su trabajo, corrigiendo posibles errores y planteando alternativas creativas al trabajo.

Pruebas	Descripción
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática individualizada con el objetivo de valorar la implicación del alumnado en la asignatura y la adquisición de los resultados previstos en la materia.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Estudio de casos	(*)Traballarse na aula co estudo de casos dentro da disciplina do debuxo, coa finalidade de coñecerlos, completar coñecementos, xerar hipóteses e plantexar novos procedementos	40	A1 A5
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)A lo longo do cuatrimestre plantexarase na aula a resolución de problemas e exercicios relacionados coa práctica do debuxo e que o alumno debe de realizar na aula.	40	A1 A5 C3 C14
Observación sistemática	(*)Realizarse unha observación sistemática do traballo na aula do alumno/a, valorando a súa asistencia, o axeitado comportamento, a actitude na aula e o respecto polas instalacións e materiais.	20	A1 A5 C3 C14

Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación se llevará a cabo de manera continua a lo largo del cuatrimestre y se basará en las metodologías indicadas: Estudio de casos: 40% Resolución de problemas y/o ejercicios: 40% Observación sistemática: 20% Para aprobar la asignatura, todos los ejercicios propuestos deben ser presentados a tiempo y obtener un promedio superior a 5. Si alguno de los trabajos no se presenta, se calificará como 0 al calcular el promedio.

Evaluación global: Para aquellos alumnos que tengan concedida la evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los trabajos planteados durante el cuatrimestre, además de una prueba práctica de resolución de ejercicios.

Convocatoria extraordinaria: En las convocatorias extraordinarias, para aquellos alumnos que no superen la materia, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los trabajos planteados durante el cuatrimestre, además de una prueba práctica de resolución de ejercicios.

Fechas de evaluación: Todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro pueden consultarse en el siguiente enlace: <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Arnheim, Rudolf, **Arte y percepción visual**, Alianza Editorial, 1979

Beljón, J.J., **Gramática del arte**, Celeste, 1993

Berguer, John, **Modos de ver**, Gustavo Gili, 2006

Berguer John, **Sobre el dibujo**, Gustavo Gili, 2011

Davis, Flora, **La comunicación no verbal**, Alianza Editorial, 2004

Díaz Padilla, Ramón, **El dibujo del natural en la época de la postacademia**, Akal, 2007

Fernández Coca, Antonio, **El arte de la ilustración, del concepto al éxito**, Anaya multimedia, 2012

Gombrich, Ernst H, **Nuevas visiones de viejos maestros**, Alianza Editorial, 1987

Lambert, Susan, **El dibujo, técnica y utilidad**, Tursen H. Blume, 1976

Munari, Bruno, **El cuadro: más de 300 ejemplos ilustrados sobre la forma cuadrada**, Gustavo Gili, 1990

Stoichita, Victor I, **Breve historia de la sombra**, Siruela, 2006

Valéry Paul, **La conquista de la ubicuidad**, CAAM, 2003

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Laboratorio de materiales				
Asignatura	Laboratorio de materiales			
Código	P06G450V01103			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	García González, Silvia			
Profesorado	García González, Silvia			
Correo-e	silviagarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Materia y material. Reconocimiento básico de materiales. Análisis y composición de materiales: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles. Transformación básica y experimentación con materiales sostenibles y su uso equitativo, responsable y eficiente.			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C11	Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

Resultados previstos en la materia		
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Identificar y clasificar materiales básicos: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles	A5	C11 D3 C14
Adaptar, manipular y modificar materiales para su uso como soporte de creación plástica.	A5	C11 D3 C14
Experimentar para la creación de propuestas de diseño a partir de la transformación de materiales sostenibles con procesos artesanales y digitales.	A5	C11 D3 C14

Contenidos	
Tema	
Materia y material	Tipos y características de los materiales Selección de materiales
Reconocimiento y análisis básico de materiales: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles	textura, color, peso opacidad, flexibilidad, durabilidad...
Transformación básica y experimentación con materias y materiales sostenibles	Taller; técnicas y procedimientos de intervención y manipulación

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8	20	28
Estudio de casos	7	25	32
Salidas de estudio	4	0	4
Resolución de problemas de forma autónoma	31	50	81
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Estudio de casos	2	0	2
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodologías	
	Descripción

Lección magistral	(*A sesión magistral será o comezo de cada unha das clases, centrada en expoñer os conceptos e ferramentas de manexo de técnicas e materiais que posteriormente o alumnado desenvolverá esa sesión a modo de prácticas no taller.
Estudio de casos	(*)Unha vez finalizada a sesión magistral, espérase que os estudantes realicen unha análise exhaustiva dos recursos presentados e experimenten coas diferentes técnicas, soportes, materias e materiais. O obxectivo principal é asimilar os conceptos abordados durante a clase e descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación dos recursos no obradoiro. Deberán levar constancia de toda a experimentación a través dun caderno de campo onde reflicta a traxectoria na materia.
Salidas de estudio	(*)Saídas de estudo co alumnado para revisar con técnicos especialistas en centros de produción de referencia materiais e soportes.
Resolución de problemas de forma autónoma	(*)O alumnado deberá realizar un proxecto global con forma que demostre a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. Valorarase o proceso de investigación con técnicas e materiais, o nivel de acabado e o risco na experimentación.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Pruebas	Descrición
Resolución de problemas y/o ejercicios	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas dentro del aula, se llevará a cabo una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipo de las aulas.

Evaluación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas y/o ejercicios	Resolución de tareas y ejercicios puntuales en los que se valorará el proceso de investigación y el nivel de acabado. La aportación de un lenguaje personal a la propuesta y la adecuación a aplicaciones dentro del ámbito del diseño gráfico y el diseño de moda.	40	A5	C11 C14	D3
Estudio de casos	Caderno de campo. Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, la calidad técnica, la iniciativa en la experimentación y la búsqueda propia de recursos.	40	A5	C11 C14	D3
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso	20	A5	C11 C14	D3

Otros comentarios sobre la Evaluación

en el desarrollo de la materia se empleará una metodología de evaluación continua basada en la combinación de las siguientes tipoloxías de actividades:

- Estudio de casos: 40%
- Resolución de problemas e/ou exercicios 40%
- Observación sistemática 20%

La elección de la **modalidad global** de metodoloxía significará que el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de traballos y según las mismas características requeridas en la metodoloxía global. Los exercicios deberán presentarse en un examen final, que se llevará a cabo durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora se comunicarán al comienzo del curso en el cronograma de la materia.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

- Estudio de casos: 20%
- Resolución de problemas de forma autónoma: 40%

- Examen: 40%

Convocatoria extraordinaria: En la convocatoria extraordinaria, el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que se llevará a cabo durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora se comunicarán al comienzo del curso en el cronograma de la materia.

La evaluación será de la siguiente manera:

- Estudio de casos: 20%
- Resolución de problemas de forma autónoma: 40%
- Examen: 40%

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá la suspensión de la asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Fechas de evaluación: Todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro se pueden consultar en la siguiente dirección: <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Sherin, Aaris, **Sostenible. Un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes.**, 8425223229, Gustavo Gili, 2009

Anderson, Chris, **Makers la nueva revolución industrial**, 9788496627703, Empresa Activa, 2013

JANINE M. BENYUS, **BIOMIMESIS: COMO LA CIENCIA INNOVA INSPIRANDOSE EN LA NATURALEZA**, 9788483833995, TUSQUETS EDITORES, 2012

Javier Peña, **Selección de Materiales en el Proceso de Diseño**, 978-84-931329-8-9, EDICIONES CPG, 2009

Juan José Rodríguez Rodríguez Jesús García Jiménez, **Materiales de Producción**, 9788469751190, Editorial aral, 2017

Bibliografía Complementaria

José Manuel Fernández Zapico, **La Fabricación de las Materias Papeleras**, 978-84- 931329-5-8, EDICIONES CPG,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Fundamentos del diseño I				
Asignatura	Fundamentos del diseño I			
Código	P06G450V01104			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	1c
Lengua				
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado	Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Los fundamentos del diseño se refieren a los principios básicos que guían el proceso de creación y desarrollo de proyectos de diseño y que son aplicables a diversas disciplinas del diseño. Composición, color, tipografía, espacio negativo, jerarquía y organización visual son algunos de los principios que el diseñador debe aprender a aplicar de manera consciente y creativa para crear propuestas visualmente adecuadas, funcionales y significativas.			

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).
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

Resultados previstos en la materia				
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Analizar y comprender los fundamentos estéticos básicos que rigen la disciplina del diseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	
Analizar la coherencia en la organización visual, la composición y la imagen en un proyecto de diseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	
Analizar las interrelaciones entre la forma y la función en el diseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	
Valorar y elegir un soporte y un formato en base a los condicionantes funcionales de un proyecto.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	
Experimentar con las interrelaciones del color en el diseño	A1 A5	B1	C3 C6 C8	

Contenidos	
Tema	
Elementos básicos del diseño	Definición, ejemplos e caracterización dos elementos básicos do diseño
Principios fundamentales de la organización visual: composición	Equilibrio, ritmo, jerarquía, proporción, contraste, repetición, espacio negativo..
Principios semánticos del diseño	La transmisión de significado y la comunicación efectiva de mensajes: Simbolismo, metáfora visual, iconicidad, analogía.

El color en el diseño	Caracterización del color, modelos tridimensionales Armonías y contrastes Usos funcionales del color Accesibilidad y legibilidad
Principios de la forma y del volumen	Principios de la forma; Simetría, asimetría, ritmo contraste, equilibrio Principios del volumen; profundidad, proporción, textura

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	32.5	47.5
Estudio de casos	17.5	40	57.5
Resolución de problemas	15	25	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	3	0	3
Observación sistemática	1	0	1
Estudio de casos	1	0	1

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos teóricos relacionados con la materia. Grupos de discusión y debates.
Estudio de casos	Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, de la calidad técnica, de la iniciativa en la experimentación y la búsqueda propia de recursos.
Resolución de problemas	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter artístico, plástico, de diseño y visual específico.

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, bajo la supervisión del docente, atendiendo a las características específicas de cada proyecto.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Lección magistral	Prueba final de evaluación de conocimiento de contenidos teóricos	25	A1 A5		
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter plástico, de diseño y visual específico.	60	A1 A5	B1	C3 C6 C8
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso.	15	A1 A5	B1	C3 C6 C8

Otros comentarios sobre la Evaluación

Evaluación continua: Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores.

Evaluación global: Los estudiantes que opten por la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo por escrito al responsable de la materia en un plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la materia, y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: Varias entregas independientes (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter plástico, de diseño y visual específico. 60%
- Lección magistral/prueba final de evaluación de conocimientos teóricos. 40%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

En la convocatoria extraordinaria, los estudiantes deberán presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que se

realizará durante el período oficial de exámenes.

La evaluación será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: Varias entregas independientes (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter plástico, de diseño y visual específico. 60%
- Lección magistral/prueba final de evaluación de conocimientos teóricos. 40%

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá la suspensión de la asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Fechas de evaluación:

Se pueden consultar todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la dirección:
<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Munari, B., **Diseño y comunicación visual.**, Gustavo Gili, 1984

MUNARI, B., **¿Como nacen los objetos?**, Gustavo Gili, 2016

PETER BOERBOOM , TIM PROETEL, **EL COLOR COMO MATERIAL Y RECURSO VISUAL**, Gustavo Gili, 2019

Munari, B., **Artista y diseñador**, 9788425232220, Gustavo Gili, 2019

Ellen Lupton y J. Abbott Miller, **El ABC de la Bauhaus**, 9788425232640, Gustavo Gili, 2019

Wucius Wong, **Fundamentos del diseño**, 9788425216435, Gustavo Gili, 2011

Josef Müller-Brockmann, **Sistemas de Retículas**, 9788425225147, Gustavo Gili, 2012

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105

DATOS IDENTIFICATIVOS**Técnicas informáticas I: Imagen digital**

Asignatura	Técnicas informáticas I: Imagen digital			
Código	P06G450V01105			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	OB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				

Descripción general La materia se enfoca principalmente en la creación, tratamiento y manipulación de imágenes digitales, tanto vectoriales como de mapa de bits, con una orientación específica hacia el diseño gráfico y el diseño de moda.

Durante el curso, nos familiarizaremos con los programas y procedimientos informáticos más utilizados en el ámbito profesional del diseño para la elaboración y procesamiento de imágenes digitales en 2D y el diseño de publicaciones. Nos centraremos en tres herramientas fundamentales: Photoshop, Illustrator e InDesign. A través del uso de estos software trabajaremos en el dominio del lenguaje técnico y la terminología asociada a ellos en relación al diseño, exploraremos los diferentes formatos y características de archivos de imágenes digitales y aprenderemos a elegir los más adecuados para su uso en diferentes medios.

En resumen, esta materia nos proporcionará las habilidades esenciales para crear, manipular y procesar imágenes digitales en 2D, tanto vectoriales como de mapa de bits, y nos enseñará a aplicarlas de manera adecuada en contextos específicos del diseño gráfico y el diseño de moda. Al finalizar el curso, estaremos preparados para abordar materias posteriores relacionadas con el diseño y utilizar eficazmente las herramientas y los conocimientos adquiridos.

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código			
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
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.		
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.		
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Construir imágenes digitales vectoriales y de mapa de bits con precisión técnica a través del dominio del software de creación de imágenes 2D.	A4	C4
	A5	C5
		C7
		C9
Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales aplicados a un proyecto de diseño.	A4	C4
	A5	C5
		C7
		C9
Identificar los diferentes formatos de archivos de imágenes digitales y elegir los más adecuados en función del contexto de uso en un proyecto de diseño.	A4	C4
	A5	C5
		C7
		C9

Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño gráfico en un proyecto de diseño.	A4 A5	C4 C5 C7 C9
--	----------	----------------------

Contenidos

Tema	
Ordenador e informática aplicados a imagen digital.	<p>Conceptos básicos de lenguaje y entorno de información digital: bit, byte, tamaño en disco, formatos de archivo, tipos de compresión.</p> <p>Hardware vs. software. Introducción a conceptos de hardware y software en relación al equipo, programas y almacenamiento: disco duro/disco externo, monitores, periféricos, espacios de trabajo, nube/espacios compartidos.</p> <p>Plataformas PC y Mac. Similitudes, diferencias, compatibilidad.</p>
La imagen digital: imagen de mapa de bits vs. imagen vectorial.	<p>Diferencias entre imagen digital e imagen analógica.</p> <p>Imagen digital. Composición y tipos. Diferencias básicas y definición técnica de cada una de ellas. Optimización.</p> <p>Conceptos: píxel, tamaño vs. dimensiones, resolución, ruido, pixelado, interpolación, remuestreado vs. redimensionado.</p> <p>Modos de tratamiento y almacenamiento de imagen de mapa de bits e imagen vectorial.</p>
Imagen de mapa de bits. Creación, postproducción, retoque y optimización para diseño gráfico y diseño de moda. (Software de apoyo: Photoshop)	<p>Introducción al espacio de trabajo en Illustrator: conceptos básicos, paletas, menús principales, herramientas, paneles e inspectores.</p> <p>Conceptos clave de trabajo con vectores.</p> <p>Creación de documentos y capas.</p> <p>Reglas, cuadrícula, guías.</p> <p>Trabajo con objetos vectoriales. Alineaciones, buscatrazos, formas, efectos.</p> <p>Dibujo vectorial. Herramientas de dibujo y trazado. Trazado a partir de imágenes.</p> <p>Trabajo con color. Muestras, libros de color, creación de paletas. Colores planos vs CMK. Conversiones de color.</p> <p>Vectorización de imágenes y personalización.</p> <p>Creación de motivos y rapports.</p> <p>Trabajo con texto e imágenes. Instalación de tipografías. Imágenes enlazadas vs incrustadas. Máscaras de recorte. Ceñir texto.</p> <p>Exportación de artes finales para diversos tipos de producción.</p> <p>Bibliotecas</p>
Introducción básica al diseño de publicaciones (Software de apoyo: Indesign)	<p>Introducción al espacio de trabajo en Indesign: conceptos básicos, paletas, menús principales, herramientas, paneles e inspectores.</p> <p>Introducción básica a la estructura de un libro.</p> <p>Trabajo básico con texto e imágenes.</p> <p>Compilar y empaquetar. Compatibilidades entre archivos.</p> <p>Creación de archivos finales para diferentes salidas.</p>

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	10	14

Prácticas con apoyo de las TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Examen de preguntas objetivas	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	La sesión magistral será el comienzo de cada una de las clases, con apoyo multimedia y centrada en exponer los conceptos y herramientas de manejo de software que posteriormente el alumnado desarrollará esa sesión a modo de prácticas y a través de la resolución de problemas en el aula de informática.
Prácticas con apoyo de las TIC	Una vez terminada la sesión magistral, el alumnado deberá resolver de manera individual los ejercicios destinados a consolidar los fundamentos teóricos y aplicación de herramientas de software expuestas durante la lección magistral. A lo largo de la sesión se hará seguimiento y atención personalizada según necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	Durante las últimas semanas del cuatrimestre el alumnado deberá realizar un proyecto final de diseño en el que, bajo los parámetros establecidos, demuestre la asimilación global de contenidos de la asignatura y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. El proyecto deberá hacer convivir las posibilidades creativas de la imagen vectorial y la imagen de mapa de bits aplicadas de manera coherente según objetivos y usos.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas con apoyo de las TIC	Una vez terminada la sesión magistral, el alumnado deberá resolver de manera individual los ejercicios destinados a consolidar los fundamentos teóricos y aplicación de herramientas de software expuestas durante la lección magistral con el apoyo de las TIC disponibles en el aula
Resolución de problemas de forma autónoma	Durante las últimas semanas del cuatrimestre el alumnado deberá realizar un proyecto final de diseño en el que, bajo los parámetros establecidos, demuestre la asimilación global de contenidos de la asignatura y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. El proyecto deberá hacer convivir las posibilidades creativas de la imagen vectorial y la imagen de mapa de bits aplicadas de manera coherente según objetivos y usos.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Una vez terminada la sesión magistral, el alumnado deberá resolver de manera individual los ejercicios destinados a consolidar los fundamentos teóricos y aplicación de herramientas de software expuestas durante la lección magistral. A lo largo de la sesión se hará seguimiento y atención personalizada según necesidades.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas de forma autónoma	El proyecto final demostrará la asimilación de todos los contenidos teórico-prácticos de la materia y las habilidades para aplicarlos en el desarrollo de una propuesta personal de manera creativa y técnicamente correcta.	40	A4 A5	C4 C5 C7 C9
Resolución de problemas y/o ejercicios	Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, del grado de resolución y la calidad técnica de los ejercicios realizados durante las sesiones de la materia. Se valorará la asistencia, el grado de interés y la participación activa en la materia.	40	A4 A5	C4 C5 C7 C9
Examen de preguntas objetivas	El examen teórico-práctico evaluará la asimilación de terminología y conceptos teóricos básicos, así como su correcta aplicación en casos prácticos mediante el uso del software apropiado.	20		C4 C5 C7 C9

Otros comentarios sobre la Evaluación

En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basado en la combinación de las siguientes tipologías de actividades:

- Resolución de problemas de forma autónoma 40%
- Resolución de problemas y ejercicios 40%

- Examen de preguntas objetivas 20%

Metodología de evaluación global

La elección de la modalidad global de metodología significará que el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en el examen final, a desarrollarse durante el período oficial de exámenes.

Convocatoria extraordinaria

En la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la convocatoria ordinaria. Además, deberá presentarse a un examen final en la fecha y hora marcada en el calendario oficial del grado.

La no presentación de alguno de los ejercicios o el examen final supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Fechas de evaluación:

Pueden 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

Bibliografía Complementaria

Tutorial de Photoshop <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/tutorials.html>,

Tutoria de Illustrator <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/tutorials.html>,

Tutorial de Indesign <https://helpx.adobe.com/es/support/indesign.html>,

AMBROSE, G. y HARRIS, P., **Layout**, Parramón, 2008

BRIGGS GOODE, A, **Diseño de estampados textiles**, Blume, 2013

COLE, D., **Diseño textil contemporáneo**, Blume, 2008

COOKE, A., **Graphic Design for Art, Fashion, Film, Architecture, Photography, Product Design & Everything in Between.**, Prestel Publishing Ltd, 2018

FEYERABEND, F.V. y GOSH, F., **Ilustración de moda. Plantillas**, Gustavo Gili, 2009

HARRIS, J., **Ilustración vectorial**, Promopress, 2010

JARDÍ, E, **Así se hace un libro**, Arpa & Alfil, 2019

JAY, H. y PASZTOREK, S, **Diseño gráfico para moda**, Acanto, 2010

LEBORG, C., **Gramática visual.**, Gustavo Gili, 2013

LÓPEZ, A.M., **Diseño digital de moda**, Anaya Multimedia, 2018

MÜLLER-BROCKMAN, J., **Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos**, Gustavo Gili, 2012

MÜLLER, J. Y WIEDEMANN, J., **Logo Modernism**, Taschen, 2018

PAUL, C., **Digital Art.**, Thames & Hudson, 2013

RUSSELL, A., **Principios básicos del diseño textil**, Gustavo Gili, 2013

SAMARA, T, **Diseñar con y sin retícula**, Gustavo Gili, 2004

VV.AA., **Vitamin C+. Collage in Contemporary Art**, Phaidon, 2023

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

DATOS IDENTIFICATIVOS**Expresión artística: Fundamentos del color**

Asignatura	Expresión artística: Fundamentos del color			
Código	P06G450V01106			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	García González, Silvia			
Profesorado	García González, Silvia			
Correo-e	silviagarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Introducción al conocimiento de los principios y propiedades del color. Introducción a la representación del color: modos y modelos de color. El color en el entorno del diseño: racionalización, aplicación y presentación del color. El color como elemento expresivo. Gestión del color en entornos digitales.			

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
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Identificar y enumerar los aspectos teóricos de percepción y naturaleza del color en diferentes aplicaciones y usos.	A1 A5	C3 C14
Emplear el color en propuestas bidimensionales y tridimensionales de expresión gráfica	A1 A5	C3 C14
Bosquejar e ilustrar propuestas bidimensionales de representación gráfica.	A1 A5	C3 C14
Investigar y experimentar métodos de representación personales, basados en el empleo del color, adecuados para proponer proyectos de creación.	A1 A5	C3 C14

Contenidos

Tema	
Bases y teorías del color	-Los principios fisiológicos del color y la luz -Color-Materia, pigmentos, tintas -Newton, Goethe
Principios y propiedades del color	Tono, saturación, luminosidad Armonías y composición
Simbología e historia cultural de los colores	Significados culturales de los colores en la vestimenta y el diseño gráfico
El color y los proyectos relativos al espacio	Interacciones e sinestesia
	La función del color en la señalética
El color en el entorno del diseño	El color en el entorno digital

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	20	30
Talleres	4	8	12

Resolución de problemas de forma autónoma	15	57	72
Estudio de casos	6	10	16
Presentación	3	10	13
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Observación sistemática	1	0	1
Presentación	2	0	2
Portafolio/dossier	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	Los contenidos de las lecciones magistrales se verán reflejados en los proyectos elaborados en grupo.
Talleres	Con la colaboración de un profesional del sector, llevaremos a cabo un cuaderno que refleje las exploraciones y posibilidades del teñido artesanal.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base a unas premisas comunes, se trabajará en el análisis del entorno y en la presencia de elementos que utilizan el color y la composición como elemento expresivo y de comunicación.
Estudio de casos	Con la elección de un caso específico, se pretende profundizar en la metodología de investigación, manejando documentación de archivos y bibliografía específica.
Presentación	Las presentaciones en grupo del trabajo realizado permitirán establecer debates que mejoren las competencias lingüísticas con el vocabulario específico de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá ser capaz de afrontar la resolución de diferentes problemas planteados en el aula a partir de las lecciones magistrales y los estudios de casos como trabajo autónomo. El/la profesor/a atenderá de manera personalizada el trabajo autónomo del alumnado, planteando correcciones, posibles mejoras y alternativas de resolución del problema planteado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado también deberá ser capaz de afrontar la resolución de diferentes problemas planteados en el aula en el propio entorno del taller, en diálogo constante con sus compañeros/as. El/la profesor/a atenderá de manera personalizada el trabajo del alumnado, fomentando el diálogo y el debate en el aula.
Observación sistemática	El/la profesor/a realizará una observación sistemática del trabajo del alumnado de manera personalizada, atendiendo a la actitud proactiva, el fomento del debate entre compañeros/as, la exposición de los ejercicios y los trabajos.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas de forma autónoma	partir de las clases magistrales se propondrá el desarrollo de un cuaderno de campo en el que se trabajará el análisis, la experimentación bidimensional y la elaboración de bocetos que serán expuestos en el aula.	30	A1	C3
Estudio de casos	Análisis de la identidad visual de una marca concreta	20	A1	C14
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejercicios popuestos para resolver en periodos cortos de tiempo.	40	A1 A5	C3 C14
	Proyecto de grupo que se desarrolla a lo largo de los 2/3 de las semanas lectivas			
Observación sistemática	La participación activa, los análisis, las propuestas y reflexiones, así como las dinámicas de grupo, se verán reflejadas en la evaluación continua.	10	A5	C14

Otros comentarios sobre la Evaluación

Evaluación continua

La evaluación del curso se realizará de forma continua, basándose en las siguientes metodologías y pruebas:

Ejercicio de análisis

Estudio de caso

Cuaderno / dossier

Proyecto de creación

Para aprobar la materia es necesario obtener al menos un 5 en cada una de las pruebas de evaluación.

Evaluación global

El alumnado al que se le conceda la posibilidad de evaluación global deberá contactar al inicio del cuatrimestre con las personas docentes de la materia para conocer los contenidos de las pruebas de evaluación. La prueba de evaluación global consistirá en la entrega de los trabajos solicitados durante el cuatrimestre.

Convocatoria extraordinaria de julio

El alumnado, tanto en la modalidad de evaluación continua como evaluación global, que no haya superado la primera convocatoria deberá presentar, en la segunda convocatoria, únicamente aquellos trabajos o ejercicios con una nota inferior a 5.

Fechas de evaluación

Pueden consultarse las fechas oficiales en la web <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Anderson Feisner, Reed, **Colour Studies**, 978-1609015312, Fairchild, 2013

Bibliografía Complementaria

PATRICK BATY, **LOS COLORES DE LA NATURALEZA**, 9788412386172, 1, folioscopio, 2023

Best, Janet, **Colour Design: Theories and Applications**, 9780081016480, The Textile Institute Book Series, 2023

Pastoureau Michel, **Diccionario de los colores.**, Paidós, 2013

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio integrado: Procedimientos I**

Asignatura	Laboratorio integrado: Procedimientos I			
Código	P06G450V01107			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	<p>La materia se centra en la experimentación, comprensión y aplicación de técnicas y procedimientos básicos de estampado tradicional, acabados, encuadernación, cosido y bordado. Se hace hincapié en el trabajo manual, con el objetivo de capacitar a los estudiantes para abordar proyectos de diseño gráfico y diseño de moda desde una perspectiva más amplia.</p> <p>Esta materia ofrece una introducción básica a diversas técnicas y medios que proporcionarán a los estudiantes un amplio conocimiento de recursos para la producción autónoma de sus propios diseños. A través de la experimentación, los estudiantes podrán familiarizarse con las técnicas, la terminología y los lenguajes técnicos asociados, así como con la preparación de archivos que les permitirán abordar futuros procesos creativos y producciones que puedan involucrar la colaboración con otros profesionales. Al finalizar la materia, los estudiantes estarán preparados para aplicar las técnicas y los conocimientos adquiridos en proyectos de diseño gráfico y diseño gráfico para moda, teniendo en cuenta los procesos creativos y de producción necesarios para llevar a cabo sus ideas.</p>			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código			
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
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.		
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.		
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje	
Entender y aplicar los procedimientos básicos de estampación, encuadernación, técnicas de cosido y bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Desarrollar propuestas básicas de creación con técnicas de estampación tradicional: serigrafía	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar y adaptar las técnicas básicas de cosido y bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar y adaptar las técnicas básicas de encuadernación.	A5	C4 C5 C14	D3
Introducción básica a la estampación tradicional: serigrafía. Medios alternativos de estampación; impresión en hueco, impresión en relieve, impresión planográfica, impresión digital. Técnicas básicas de cosido y bordado experimental sobre diferentes soportes. Técnicas básicas de encuadernación artesanal y artística.	A5	C4 C5 C14	D3

Contenidos

Tema

Ordenador e informática aplicados a la imagen digital.	Tipos de impresión. Conceptos básicos: la estampa, el registro, la edición, la estampación única... Materiales y soportes. Introducción a tipos de papeles y tejidos. Impresión digital. El taller: maquinaria, herramientas, materiales y gestión de procesos. Experimentación con técnicas manuales de estampado: xilografía, xilografía japonesa (moku-hanga), linóleo, impresión en relieve, impresión en hueco, impresión sin tinta. Impresión por transferencia. Impresión y color: CMYK vs RGB, sobreimpresión, trama, orden, monocromía, cuatricromía. Experimentación con tramas. Creación y experimentación con personales y estarcidos (láser, papel, foto...) a partir de un diseño. Introducción a la serigrafía. Preparación de archivos para diferentes tipos de impresión.
Encuadernación y acabados. Técnicas básicas para diseño gráfico, editorial y diseño de moda.	<input type="checkbox"/> La anatomía del libro. <input type="checkbox"/> Formatos e introducción a tipos y técnicas de encuadernación y acabados. <input type="checkbox"/> Experimentación con técnicas básicas de manipulación y acabados: encuadernación, hendido, cosido, encartado, barbas, acuñado... <input type="checkbox"/> Preparación de archivos para diferentes tipos de acabados.
Otras técnicas para diseño gráfico, editorial y diseño de moda.	<input type="checkbox"/> Introducción a las posibilidades técnicas y creativas del bordado y la cianotipia en proyectos de diseño de moda y diseño gráfico. <input type="checkbox"/> Posibilidades de intervención gráfica directa sobre tejidos.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	60	85
Estudio de casos	10	35	45
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	La sesión magistral será el comienzo de cada una de las clases, centrada en exponer los conceptos y herramientas de manejo de técnicas y materiales que posteriormente el alumnado desarrollará esa sesión a modo de prácticas en el taller.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá realizar un proyecto global con forma que demuestre la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. Se valorará el proceso de investigación con técnicas y materiales, el nivel de acabado y el riesgo en la experimentación.
Estudio de casos	Una vez finalizada la sesión magistral, se espera que los estudiantes realicen un análisis exhaustivo de los recursos presentados y experimenten con las diferentes técnicas y soportes aprendidos. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el taller. Deberán llevar un registro de toda la experimentación a través de un cuaderno de campo donde reflejen la trayectoria en la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo realizado por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	En base al trabajo realizado por parte del alumnado en la resolución de problemas dentro del aula, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.

Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de manera individualizada, valorando su asistencia, participación activa en el aula, proactividad ante los ejercicios planteados y respeto por el material y equipo de las aulas.
-------------------------	---

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Estudio de casos	(*)Caderno de campo. Avaluación progresiva da asimilación de contidos, da calidade técnica, da iniciativa na experimentación e a procura propia de recursos.	40	A5	C5	C14	D3
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)O proxecto final demostrará a asimilación de todos os contidos teórico-prácticos da materia e as habilidades para aplicalos a través dun libro/portfolio. Valorarase o proceso de investigación con técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación. A achega dunha linguaxe persoal á proposta e a adecuación a aplicacións dentro do ámbito do deseño gráfico e o deseño de moda.	40	A5	C4	C5	D3
Observación sistemática	(*)Valorarase a asistencia, o grao de interese, o seguimento de exercicios e a participación activa na materia, así como a evolución na traxectoria do curso.	20	A5	C5	C14	D3

Otros comentarios sobre la Evaluación

En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basada en la combinación de las siguientes tipologías de actividades:

Estudio de casos: 40% Resolución de problemas y/o ejercicios: 40% Observación sistemática: 20%

Metodología de evaluación global

La elección de la modalidad global de metodología significará que el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, a desarrollarse durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora será comunicada al comienzo del curso en el cronograma de la materia.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

Estudio de casos: 20% Resolución de problemas de forma autónoma: 40% Examen: 40%

Convocatoria extraordinaria

En la convocatoria extraordinaria, el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, a desarrollarse durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora será comunicada al comienzo del curso en el cronograma de la materia.

La evaluación será de la siguiente manera:

Estudio de casos: 20% Resolución de problemas de forma autónoma: 40% Examen: 40% La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá la suspensión de la asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Fechas de evaluación:

Pueden 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

Bibliografía Complementaria

AMBROSE, G. y HARRIS, P, **Impresión y acabados** AMBROSE, G. y HARRIS, P, Parramón, 2007

CARRIÓN, U., **El Arte Nuevo de Hacer Libros**, Tumbona Ediciones, 2016

FOSTER, J., **Papel y tinta. Un catálogo de técnicas, métodos y materiales para imprimir**, Gustavo Gili, 2015

GRABOWSKI, B. y FLICK, B., **El grabado y la impresión. Guía completa de técnicas, materiales y procesos.**, Blume, 2020

JARDÍ, E., **Así se hace un libro.**, Arpa & Alfíl, 2020

LUPTON, E., **Indie Publishing. How to design and produce your own book**, Princeton Architectural Press, 2008

MORLOK, F. y WASZELEWSKI, M., **Bookbinding. The complete guide to folding, sewing & Binding**, Laurence King Publishing, 2018

D'ARCY HUGHES, A. y VERNON-MORRIS, H., **La impresión como arte: técnicas tradicionales y contemporáneas.**, Blume, 2010

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos del diseño II**

Asignatura	Fundamentos del diseño II			
Código	P06G450V01108			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
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	C1	D1
	A5	B1	C2	D2
		B2	C3	
		B3	C4	
		B4	C8	
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. Principios del diseño y la organización visual en medios digitales.	<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. - Concepto de pixel-perfect. - Retículas de composición en soportes y formatos digitales. - Diseño responsive y sistemas flexibles. - Introducción a la tipografía digital. - Tratamiento del color en soportes digitales.
---	--

Bloque 2: Proyectos de diseño digital	<ul style="list-style-type: none"> - Marcas y aplicaciones en formatos y soportes digitales. - Pictogramas e iconos. - Introducción a la animación en soportes digitales.
---------------------------------------	--

Bloque 3: Prototipado de aplicaciones interactivas	<ul style="list-style-type: none"> - Principios de interactividad. - Arquitectura de la información y la organización visual. - Introducción a los elementos audiovisuales en aplicaciones digitales (animación, vídeo y audio). - Prototipos interactivos (Introducción a Figma y/o XD) - Microinteracciones.
--	---

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 de 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

Bibliografía Complementaria

Cyrus Highsmith, **Entre Párrafos: Fundamentos de Tipografía**, 9788496657380, Campgràfic, 2015

María Cecilia Brarda, **Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV**, 9788425228711, Gustavo Gili, 2016

Elena González-Miranda / Tania Quindós, **Diseño de iconos y pictogramas**, 9788496657373, Campgràfic, 2015

Enric Jardí, **Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía**, 9788425233395, Gustavo Gili, 2021

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

Joseph Müller-Brockmann, **Sistemas de retículas / Sistemas dSistemas reticulares: Un manual para diseñadores gráficos**, 9788425225147, Gustavo Gili, 2012

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

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Sistemas de representación				
Asignatura	Sistemas de representación			
Código	P06G450V01109			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Diéguez Quintas, José Luís			
Profesorado	Diéguez Quintas, José Luís			
Correo-e	jdieguez@uvigo.es			
Web	http://moovi.uvigo.es/			
Descripción general	Introducción a los métodos básicos de la representación. Aplicaciones prácticas de perspectiva, escala y representación bi y tridimensional. Introducción a los sistemas diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico y aplicación de sus lenguajes y técnicas gráficas en proyectos de diseño. Ejemplos de aplicaciones prácticas de interés: desarrollos, teselación, anidamiento, etc. Introducción elemental a las herramientas informáticas de representación.			

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
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
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.
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Identificar y aplicar los diferentes sistemas de representación gráficos idóneos en función del tipo de proyecto de diseño.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Aplicar el lenguaje gráfico básico para la representación bi y tridimensional que permita transmitir la realidad de un objeto o un espacio, su estudio formal, sus mediciones y sus cálculos paramétricos con precisión.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Sintetizar los conocimientos de las técnicas de representación y su expresión plástica que permita el planteamiento y desarrollo de un proyecto de diseño.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Aplicar los conocimientos sobre la visión espacial en el dibujo.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Desenvolver y practicar con la visión espacial.	A1 A4 A5	B1	C4 C7

Contenidos

Tema	
Introducción a los métodos básicos de representación y geometría descriptiva.	Concepto de representación gráfica. Importancia y aplicaciones en distintos campos. Lenguaje gráfico y su utilidad en la comunicación visual.

Sistema diédrico.	Fundamentos. Vistas. Sistema europeo y americano. Vistas y magnitudes. Representación de puntos, líneas y planos en el sistema diédrico. Selección de vistas. Escalas.
Sistema axonométrico.	Perspectiva isométrica: ejes de proyección y ángulos. Perspectiva dimétrica y trimétrica. Representación tridimensional de objetos en el espacio.
Sistema cónico.	Proyección cónica y sus elementos fundamentales. Puntos de fuga, línea del horizonte y puntos de distancia. Representación de objetos en perspectiva cónica.
Perspectiva caballera.	Características y principios de la perspectiva caballera. Construcción y representación de objetos en la perspectiva caballera. Comparación con otros sistemas de representación.
Sistema de planos acotados	Uso de acotaciones y dimensiones en la representación gráfica. Normas y convenciones para el sistema de planos acotados. Elaboración de planos acotados para proyectos.
Cortes, secciones e intersecciones.	Concepto y diferencias de secciones y cortes. Líneas y tipos de cortes. Intersecciones de objetos.
Normas y estándares de representación gráfica	Formatos. Líneas. Escalas. Vistas. Acotación. Organización de un proyecto.
Desarrollos, teselación y anidamientos.	Desarrollos de cuerpos geométricos. Concepto de tesela. Clasificación de las teselaciones. Distribución y anidamientos bi y tridimensional
Sistemas de representación gráfica asistida por ordenador (CAD)	Introducción al diseño asistido por ordenador. Herramientas y técnicas de dibujo en CAD. Ventajas y limitaciones de la representación gráfica digital.
Avances y tendencias en la representación gráfica.	Realidad virtual y aumentada en la representación visual. Modelado 3D, prototipado rápido y fabricación aditiva. Nuevas tecnologías aplicadas a la representación gráfica.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	22.5	40	62.5
Resolución de problemas	8	19	27
Estudio de casos	8	16	24
Resolución de problemas de forma autónoma	8	22.5	30.5
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Resolución de problemas y/o ejercicios	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 de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante tiene que desarrollar
Resolución de problemas	Actividad en la que se formulan problema y/o ejercicios relacionados con la asignatura. El alumno debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Se suele utilizar como complemento de la lección magistral.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la asignatura. El alumno/a debe desarrollar el análisis y 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 una manera autónoma una serie de problemas planteados en el aula a lo largo del curso

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Examen de preguntas objetivas	Examen de 5 preguntas de 0,8 puntos con contenidos teórico prácticos de la asignatura.	40	A1 A5	B1	C7
Proyecto	Ejercicio de curso por valor de 3 puntos. Ejercicio práctico a realizar por el alumno durante el curso sobre un tema propuesto por el profesor. Carácter obligatorio.	30	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejercicio de prácticas por valor de 3 puntos. Ejercicio práctico a realizar al final de las clases prácticas sobre el temario práctico desarrollado. Carácter obligatorio.	30	A1 A5	B1	C4 C7

Otros comentarios sobre la Evaluación

Asistencia a clases teóricas.

No es directamente evaluable, pero será siempre materia de examen lo que en ellas se imparta.

Asistencia a clases prácticas.

La asistencia a las prácticas de laboratorio será obligatoria. Por cada falta injustificada, se restarán 0,5 puntos de la nota final.

Alumnos con evaluación continua, calificación en la convocatoria de 2ª edición.

Esta segunda edición de la convocatoria ordinaria se calificará de la siguiente manera:

- Un examen por valor de 4 puntos en los mismos términos especificados para la 1ª edición.
- La nota del trabajo o proyecto se mantendrá (hasta 3 puntos), existiendo también la posibilidad de rehacer el trabajo para mejorar esta nota.
- Se mantendrá la puntuación alcanzada en la prueba práctica de laboratorio (hasta 3 puntos), pero también se podrán realizar ejercicios sobre clases prácticas para mejorar nota al finalizar el examen de 2ª edición.

Alumnos a los que les fue concedido por la facultad la posibilidad de ser calificados sin evaluación continua.

Su evaluación abarca contenidos teóricos y prácticos de la materia por valor de 10 puntos de la siguiente manera:

- Examen de preguntas objetivas: examen de 5 preguntas de 0,8 puntos con contenidos teórico prácticos de la asignatura.
- Examen consistente en la resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuyo valor será el 60% de la nota final.

Estas pruebas de evaluación se realizarán en las fechas habilitadas para exámenes y fijadas por el centro.

Convocatoria extraordinaria.

El examen de convocatoria extraordinaria abarca contenidos teóricos y prácticos de la materia por valor de 10 puntos de la siguiente manera:

- Examen de preguntas objetivas: examen de 5 preguntas de 0,8 puntos con contenidos teórico prácticos de la asignatura.
- Examen consistente en la resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuyo valor será el 60% de la nota final.

Estas pruebas de evaluación se realizarán en las fechas habilitadas para este tipo de exámenes y fijadas por el centro.

Compromiso ético.

Se espera que el alumno presente un comportamiento ético adecuado, atendiendo especialmente al indicado en los Artículos 39, 40, 41 y 42 del Reglamento sobre la evaluación, la cualificación y la calidad de la docencia y del proceso de aprendizaje del estudiantado de la Universidad de Vigo (aprobado en el claustro de 18 de abril de 2023).

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Ricardo Ladero Lorente, **Dibujo técnico**, 978-84-936762-1-6, Ed. Reprogalicia., 2014

Pedro Guasch Matutes, **DYS : Dibujo y Sistemas de Representación : selección y adaptación de conocimientos de geometría y dibujo para la enseñanza en Bellas Artes**, 978-84-9860-005-6, Servicio Editorial Univ. País Vasco, 2007

Isabel Cristina Gil García, **Expresión gráfica**, 978-84-454-3576-2, Centro de Estudios Financieros, 2018

A Arcos_L Méndez_J Alonso_S Senent, **Sistemas de representación para ingenieros**, 978-84-1728-933-1, Ibergarceta Publicaciones, 2018

Recomendaciones

Otros comentarios

Estará a disposición de los alumnos toda la documentación necesaria para el seguimiento de esta asignatura en la plataforma Moovi (<https://moovi.uvigo.es>).

En caso de discrepancias, prevalecerá la versión en lengua española de esta guía.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Técnicas informáticas II: Edición digital**

Asignatura	Técnicas informáticas II: Edición digital			
Código	P06G450V01110			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Bellón Rey, Leticia Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Introducción básica a programas y procedimientos informáticos aplicados a la elaboración y procesamiento de la imagen en movimiento. Tratamiento y edición de vídeo y gráficos en movimiento para el diseño audiovisual. Introducción al manejo de software para la animación, edición de vídeo y motion graphics.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
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.
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Construir imágenes digitales en movimiento con precisión técnica a través del dominio del software de edición de vídeo y motion graphics.	A4 A5	C4 C5 C9
Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales en movimiento aplicados a un proyecto de diseño audiovisual.	A4 A5	C4 C5 C9
Identificar los diferentes formatos de archivos digitales y elegir los más adecuados en función del contexto de uso en un proyecto de diseño.	A4 A5	C4 C5 C9
Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño audiovisual en un proyecto de diseño.	A4 A5	C4 C5 C9

Contenidos

Tema	
1 - Lenguaje audiovisual. Introducción	Principios básicos Concepto y tipos de planos. Encuadre Composición Movimiento interno y externo Filtros y efectos Sonido
2 - Edición audiovisual	Principios básicos Montaje lineal, paralelo y simultáneo

3 - Software de edición y composición de vídeo.	Transiciones Efectos de vídeo y sonido El doblaje de audio Corrección del color Formatos de compresión y salida de vídeo.
4 - Control del tiempo en los programas de edición de vídeo	Velocidad de acción y reproducción Timelapse Lightning Sketch.
5 - Animación clásica	Concepto de animación Breve historia de la animación Técnicas clásicas: rotoscopia, dibujos animados, stop motion, pixilación, kinéstasis, Cuts-out, pintura directa sobre fotograma... Los 12 principios fundamentales de la animación
6 - Control del tiempo en animación	Animación por fotograma clave Animación por interpolación Animación por máscara Velocidad interna y externa
7 - Técnicas digitales de animación (1)	Animación en mapa de bits Animación vectorial Formatos Software de animación Motión Capture Animación 3D
8 - Técnicas digitales de animación (2)	Animación de fotografías Morphing Efecto parallax
9 - Técnicas digitales de animación (3)	Animación de personajes. Rotoscopia Expresiones faciales Expresiones labiales.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	10	14
Prácticas con apoyo de las TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Observación sistemática	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 breve de los conceptos más importantes relacionados con la edición y animación
Prácticas con apoyo de las TIC	El estudiante realizará prácticas semanales con la ayuda de ordenador para poner en práctica los conceptos teóricos y familiarizarse con el software
Resolución de problemas de forma autónoma	El estudiante desarrollará trabajos más complejos para comprobar su dominio de las técnicas informáticas aplicadas a la edición y animación audiovisual

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas con apoyo de las TIC	El estudiante realizará prácticas semanales con la ayuda de ordenador para poner en práctica los conceptos teóricos y familiarizarse con el software
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Prueba en la que el alumno debe solucionar una serie de problemas y/o ejercicios en un tiempo/condiciones establecido/as por el profesor.

Evaluación

	Descripción	Calificación		Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno realizará 4 ejercicios prácticos de aplicación de los conceptos explicados en clase. Serán defendidos en la clase práctica.	40	A5	C4 C5 C9
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumno realizará, en las fechas oficiales establecidas por la Facultad, un examen práctico de dominio del software explicado en la materia. Podrá hacerse una prueba parcial a mediados del curso, para no acumular todo el contenido al final del mismo.	40	A5	C4 C9
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, participación y ejercicios resueltos en las clases prácticas	20	A4 A5	C4

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno podrá optar a dos tipos de calificación: evaluación continua y evaluación global

1 - Evaluación continua:

Serán aplicados los porcentajes y conceptos anteriores (observación sistemática, resolución de ejercicios y resolución de problemas).

Para superar la materia es preciso obtener, como mínimo, un 4 en el examen práctico. En ese caso (nota media por debajo de 4), no se podrá compensar con los otros apartados, aunque sus calificaciones se conservarán para la edición de julio.

En la segunda edición (julio) se aplicarán los mismos criterios, aunque la observación sistemática no será re-valorada, manteniéndose la calificación de la primera edición.

2 - Evaluación global - De acuerdo a lo establecido en el **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudiantado**, el estudiante que no opte por la modalidad de evaluación continua, tendrá derecho a una prueba global en las fechas que la Facultad determine. Será una prueba única y que permitirá calificar al alumno entre 0 y 10, igual que en la evaluación continua. Esta posibilidad deberá ser solicitada expresamente por el alumno, con la antelación y procedimientos que el Decanato de la Facultad determine, y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua.

Esta modalidad consistirá en un examen práctico igual al del resto de alumnos (40% de la calificación) y un ejercicio similar a alguno de los propuestos en la resolución de problemas de forma autónoma (60% de la calificación), que el alumno ejecutará en el aula directamente, como si de una continuación del examen se tratase.

Al igual que en la modalidad de evaluación continua, para superar la materia será preciso obtener, como mínimo, un 4 en el examen práctico. En ese caso (nota por debajo de 4), no se podrá compensar con el otro apartado, aunque se conservará la calificación para la convocatoria de julio.

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en base al citado **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudiantado**

<https://secretaria.uvigo.gal/uv/web/normativa/public/show/565>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume, 2013

Taylor, Richard, **Enciclopedia de tecnicas de animación**, Acanto, 2000

Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para animación**, Blume, 2013

Williams, Richard, **Técnicas de animación - Dibujos animados, animación 3D y videojuegos**, Anaya Multimedia, 2019

Bibliografía Complementaria

Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons: 110 años de cine de animación**, Ocho y medio, 2003

Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español**, Ediciones tres fronteras, 1993

Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunwerk, 2011

Rafols, Rafael; Colomer, Anton, **El diseño audiovisual**, Gustavo Gili, 2003

Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor; Buenos Aires, 2006

Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Video de Andoain, 2008

White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega, 2010

Wigan, Mark, **Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía**,

Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma, 2008

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105
