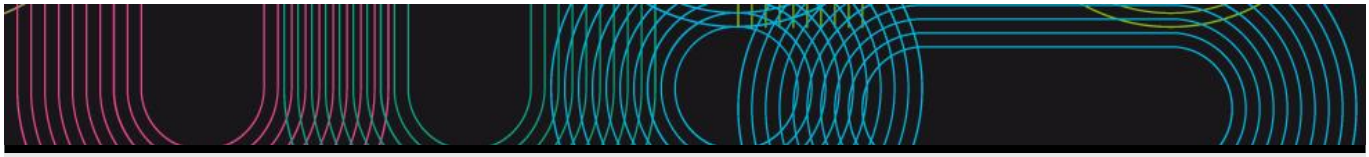

Facultade de Deseño

Grao en Deseño

Materias			
Curso 2			
Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
P06G450V01201	Deseño e estudos culturais	1c	6
P06G450V01202	Teoría, crítica e historia do deseño II	1c	6
P06G450V01203	Expresión artística: Ilustración	1c	6
P06G450V01204	Fundamentos de tipografía	1c	6
P06G450V01205	Laboratorio integrado: procedementos II	1c	6
P06G450V01206	Deseño e sociedade	2c	6
P06G450V01207	Introdución á fotografía dixital do produto	2c	6
P06G450V01208	Laboratorio integrado: Procesos de produción	2c	6
P06G450V01209	Modelado 3D	2c	6
P06G450V01210	Deseño de identidades	2c	6
P06G450V01211	Fundamentos do deseño de moda	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Deseño e estudos culturais				
Materia	Deseño e estudos culturais			
Código	P06G450V01201			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Dopico Aneiros, María Dolores			
Profesorado	Dopico Aneiros, María Dolores			
Correo-e	lolado@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia ten como obxectivo desenvolver un marco de referencia definido polos Estudos Culturais. Pretendemos reflexionar sobre os procesos de produción, circulación e consumo do deseño, así como as súas transformacións históricas e a súa inserción na actualidade. Preténdese iniciar no estudantado unha reflexión conceptual sobre a praxe do deseño, que permita coñecer, explicar e interpretar o campo, as súas prácticas e os propios obxectos de deseño. Con este fin farase uso de diferentes tradicións disciplinarias como a antropoloxía, socioloxía, historia social, historia das ideas e dos obxectos, e a semiótica. Esta perspectiva permitirá ao alumnado desenvolver unha lectura crítica do deseño como práctica e disciplina. A través de actividades de lectura, discusión e análise de estudos de caso ofreceranse claves de interpretación para comprender a figura do deseñador tanto no seu percorrido histórico como na súa relación co contexto cultural e social. Os temas que se abordarán inclúen os ámbitos do deseño e a moda entendidos como práctica cultural.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
B3	Saber xestionar axeitadamente a información (capacidade para recuperar e analizar a información de diversas fontes).
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
C8	Coñecer os valores simbólicos e os procesos necesarios no deseño de produtos, na comunicación visual, nos sistemas e nos servizos de deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
D1	Traballar con perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de acadar unha sociedade máis xusta e igualitaria.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Relacionar os produtos do deseño das distintas sociedades.		B3 B4	C19	D1
Comprender o contexto social no que son creados os produtos de deseño.		B2 B3	C8 C12 C14	D1 D1
Analizar os obxectos producidos na sociedade desde o punto de vista cultural.	A4	B3 B4	C16 C19 C20	D1
Contrastar as distintas aproximacións antropolóxicas.	A1 A2 A3 A4 A4 A5	B1		D1 D1 D6 D14 D17

Contidos
Tema

O contido articúlase en dous bloques principais , o primeiro sobre a cultura do deseño e o outro especificamente centrado nos estudos culturais en moda.	.
Conceptos básicos sobre estudios culturais .	1 Definición e alcance dos estudos culturais 2 Relación entre cultura e deseño 3Técnicas de investigación en estudos culturais
Simbiosis e transversalidade entre Arte-Diseño-Artesanía.	1. Concepto de arte. 2. Concepto de deseño. 3. Concepto de artesanía. 4 A moda como sistema
A cultura do deseño como obxecto de estudo	1 Alén da Cultura Visual: a Cultura do Deseño 2 Que é o deseño ? Existe unha cultura do deseño? 3 Para que e quen deseñamos ? 4 Obxectos. Entre o simbólico e o material
Fundamentos de antropoloxía e do patrimonio inmaterial aplicados aos fenómenos e competencias do deseño actual.	1. Fundamentos da antropoloxía. 2. Patrimonio Inmaterial. 3. Deseño actual e etnometodoloxía
O deseño na sociedade e cultura contemporánea.	1 Manifestacións da cultura do deseño 2 Conceptos de información e comunicación no ámbito global do deseño. 3 Multiculturalidade e contextos do deseño: interaccións global-local.
Estudos de Caso. Análise visual e textual .	1. Deseños icónicos do mundo contemporáneo. 2. Nomes propios, deseñadores referentes da contemporaneidade

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introdutorias	2	0	2
Lección maxistral	14	5	19
Debate	3	0	3
Eventos científicos	6	20	26
Saídas de estudo	3	6	9
Estudo de casos	11	16	27
Presentación	5	8	13
Observación sistemática	0	10	10
Estudo de casos	1	40	41

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Actividades introdutorias	Actividades encamiñadas a tomar contacto e reunir información sobre o alumnado, así como a presentar a asignatura que se realizaran no primeiro día de clase.
Lección maxistral	Cada unha das unidades que compoñen o temario da materia será desenvolvida, mediante unha exposición-diálogo e realizaranse unha serie de actividades como proxección de películas e documentais.
Debate	A partir das lecturas e actividades propostas dedicarase un breve espazo de debate en varias sesións, co fin de comprobar o nivel de comprensión e aclarar dúbidas que poidan producir as lecturas. A participación é obrigada e realizarase ademais un seguimento de participación a través de diversas ferramentas .
Eventos científicos	Asistencia participativa e breve apunta/ensaio/ ou texto de reflexión acerca das actividades formativas de carácter obrigatorio relativas á asistencia de xornadas, seminarios, exposicións, charlas, coloquios e eventos relacionados coa cultura do deseño que se celebren ao longo do curso.
Saídas de estudo	Asistencia participativa y breve reseña/ensayo/ o texto de reflexión acerca del as actividades formativas de carácter obligatorio relativas a la asistencia de jornadas, seminarios, exposiciones, charlas, coloquios y eventos relacionados con la cultura del diseño que se celebren a lo largo del curso.
Estudo de casos	A través do análisis contextual do obxecto de estudio, realizarase un achegamento ás características e variables a través dunha metodoloxía de base cualitativa

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Eventos científicos	Se realizarán indicacións de asistencia a conferencias, e eventos expositivos que son necesarios para o cumplimento das horas no presenciais da materia

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Lección maxistral	Exposición teórica e con apoio gráfico de temas fixados nos contidos Probas ao final de cada sesión (woodclap o kahoot o preguntas simples)	30		B3	C8	
Debate	Os debates realizaranse na clase a partir dos textos proporcioados e se observará a participación nos mesmos	5		B4		D1
Saídas de estudo	Se plantean traballos según cronograma de estudio de casos para realizar de forma individual e/o grupal que serán fonte de avaliación	10		B4	C8 C20	
Estudo de casos	Se plantean traballos según cronograma de estudio de casos para realizar de forma individual e/o grupal que serán fonte de avaliación	30				
Presentación	Os traballos serán expostos na aula e a exposición dos mesmos será avaliada , a coherencia, claridade e un adecuado e preciso uso da linguaxe propia do ámbito	5	A4	B4		D1
Observación sistemática	A asistencia a clase A entrega puntual de traballos A participación activa O cuidado e o rigor na elaboración de traballos e entregas	20	A4	B4	C8	D1

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continuada

Na convocatoria ordinaria e extraordinaria a avaliación será continuada,

en función das porcentaxes establecidas no apartado de metodoloxía

A data límite de entregas de exercicios se indicará no cronograma da materia entregado a principio de curso para a convocatoria ordinaria

Para a convocatoria extraordinaria

Consultar as datas oficiais de exame na páxina web da titulación https://deseno.uvigo.gal/

De ser requerido e suxeito a normativa se realizará unha proba global

Avaliación global: O estudantado que opte pola modalidade de avaliación global deberá comunicarllo por escrito ao responsable da materia no prazo indicado pola Facultade , dende o inicio da docencia da materia e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.

No caso de que o estudiante solicite a opción de EVALUACIóN GLOBAL , o sistema de avaliación será o seguinte:

Haberá de realizar un examen de preguntas obxectivas, no que se plantexarán cuestións incluidas na bibliografía básica da materia , nas teóricas de clase e nos textos proporcionados durante o curso para a súa lectura .

Consultar as datas oficiais de exame na páxina web da titulación https://deseno.uvigo.gal/

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Julier, Guy., **La cultura del diseño,**, GG Diseño, 2013

Sparke, Penny, **Diseño y cultura una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad.**, GG Diseño, 2010

ZYGMUNT BAUMAN, **LA CULTURA EN EL MUNDO DE LA MODERNIDAD LIQUIDA**, Gedisa, 2010

Milton Glaser, **Diseñador / Ciudadano: Cuatro textos breves**, GG Diseño, 2015

ENTWISTLE,JOANNE, **EL CUERPO Y LA MODA: UNA VISION SOCIOLOGICA**, Paiidós, 2002

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño e sociedade/P06G450V01206

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Teoría, crítica e historia do deseño II				
Materia	Teoría, crítica e historia do deseño II			
Código	P06G450V01202			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Historia, arte e xeografía			
Coordinador/a	Cendán Caaveiro, Marina Susana			
Profesorado	Cendán Caaveiro, Marina Susana			
Correo-e	scendan@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Teoría, Crítica e Historia do Deseño II aborda a evolución do deseño gráfico e da moda desde a década de 1950 ata a actualidade, analizando os principais movementos, tendencias, autores e contextos culturais que configuraron a disciplina contemporánea. A materia estuda as relacións entre deseño, sociedade, tecnoloxía, comunicación e consumo a través da análise crítica de casos significativos, obras, estudos e profesionais de referencia. Ademais, afonda nas transformacións producidas pola posmodernidade, a revolución dixital e a globalización, proporcionando ao alumnado ferramentas teóricas e metodolóxicas para interpretar, contextualizar e valorar criticamente a práctica do deseño no seu contexto histórico e cultural.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A3	Ter a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
C10	Saber aplicar a metodoloxía de investigación relevante no deseño, fontes, análise, interpretación e síntese, así como ter motivación para aplicala e desenvolvela.
C13	Saber analizar de forma crítica a evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais do Deseño. Comprender a evolución histórica e a base conceptual dos discursos actuais do Deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
D2	Saber comunicarse de forma oral e por escrito en lingua galega.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Comprender a disciplina do deseño desde a Posmodernidade. Analizar as súas implicacións sociais, económicas e políticas.	A3 A4	B6 B8 B9	C7 C13 C14 C21 C26 C28	D4 D6 D14
Identificar as diferentes etapas e movementos históricos do deseño desde a Posmodernidade até a actualidade.	A3 A3 A4	B6 B9 B12	C8 C9 C13 C64 C66	D1 D2 D6 D7 D8 D14 D15 D18 D22
Interpretar as teorías do deseño desde unha posición crítica.		B4 B10	C10 C18 C19 C26 C32	D2 D6 D8 D12 D14 D16

Identificar un proxecto de deseño no seu contexto histórico, social, filosófico e ético.	A2 A3	B3	C4 C10 C18 C19 C22 C26	D7
Analizar un proyecto de diseño e interpretarlo desde la elaboración de un criterio personal fundamentado.	A2 A4	B3	C4 C10 C13 C18 C19 C20 C22 C26	D2 D7

Contidos	
Tema	
Bloque I: Deseño gráfico e de moda nos anos 50	A continuidade do legado conceptual da Bauhaus A Escola de Ulm en Alemaña (1953-1968) A Escola de Nova York: Deseño gráfico e publicidade O caso suízo: Wolfgang Weingart A idade de ouro da publicidade I (anos 50) Christian Dior e o New Look, novidade ou déjà vu? Os novos Mestres: Hubert de Givenchy e Valentino O nacemento do prêt-à-porter e a democratización da moda Clare McCardell: Sportswear e American Look O regreso de Coco Chanel: The Comeback Collection (1954)
Bloque II: Deseño gráfico e de moda nos anos 60	Cultura pop e psicodelia: Cambio de paradigma no deseño gráfico e de moda Análise do contexto gráfico en EEUU e Inglaterra Estudo de casos: Milton Glaser, Heinz Edelmann, Gary Grimshaw e Seymour Chwast (Push Pin N.E.) A idade de ouro na publicidade II (anos 60) Yves Saint Laurent: Achegas e impacto na evolución da moda Cultura xuvenil e afianzamento do prêt-à-porter Swinging London. Mary Quant, Biba e o estilo Carnaby Street Moda futurista: Paco Rabbane, Pierre Cardin e André Courrèges
Bloque III: Deseño gráfico e de moda nos anos 70	Contextualización social e política da década (1900-1979) Deseño gráfico posmoderno: A ruptura co Estilo Internacional Tipografía New Wave: Wolfgang Weingart (Suíza) Colectivo Grapus (Francia); Beatlemania e Punk (Inglaterra); Oti Aicher (Alemaña) Cartelmania: Estudo de casos Moda Flower Power: O movemento hippie Vivienne Westwood e o estilo punk Deseñadores que consolidan a súa traxectoria nos 70. Estudo de casos Iconas de moda nos 70: Revistas, Cinema e Televisión
Bloque IV: Deseño gráfico e de moda nos anos 80	Novos procedementos de creación gráfica: Innovacións tecnolóxicas, electrónicas e informáticas. O deseño gráfico dixital (estudo de casos) Os deseños retro de Paula Sher, Louise Fili e Carin Goldberg. Deseño suízo: Müller-Brockman; Deseño USA: William Longhausser; Italia e o grupo Memphis (1981); Xapón: Ikko Tanaka e Takenobu Igarashi Moda posmoderna: Dressed for Success Estudo de casos: Christian Lacroix; Thierry Mugler; Jean Paul Gaultier; Prada; Moschino; Gucci; Dolce & Gabana; Azzedine Alaïa Karl Lagerfield e a Maison Chanel: A continuidade dun mito Giorgio Armani versus Gianni Versace: Dúas maneiras de entender a moda Vangarda xaponesa: Rei Kawakubo e Yohji Yamamoto A Escola de Amberes: Walter Van Beirendonck, Mariña Yee, Dirk Van Saene, Dirk Bikkembergs, Dries van Noten e Ann Demeulemeester O fenómeno das supermodelos

Bloque V: Deseño gráfico e de moda nos anos 90	Internet e a revolución dixital no ámbito do deseño gráfico Pentagram: Deseño de identidades corporativas e tipográficas Me Company: Tecnoloxía, arte e moda M/M París: Visión multidisciplinar Tomato (Londres, 1991) David Carson Design e Scott Snibbe. Estudo de casos Pioneiros do deseño gráfico en España. Estudo de casos Moda minimalista. Os deseñadores da época Moda Made in USA: Donna Karan, Kalvin Klein e Ralph Lauren. Estéticas dos 90: Moda Grunge, Preppy, Hip-Hop e Brit Pop A moda de inspiración tecno: fenómeno fan, pop e vídeo clips Cambio de xeración: O deseño británico. John Galliano, Stella McCartney e Alexander McQueen Lady Di, unha icona da moda?
Bloque VI: Deseño gráfico e de moda desde os 2000 ata os nosos días	A inserción do deseño gráfico en todos os ámbitos da vida cotiá A revolución dixital continúa: Steve Jobs e o estilo Apple M&Co New York: Tibor Kalman ou o deseño como actitude Arte, grafiti e deseño gráfico: Sheppard Fairy (Obey) & Bansky Axencias de deseño que marcan tendencias. Estudo de casos Deseño gráfico español e galego. Estudo de casos Tendencias de moda nos 2000: De Roberto Cavalli a Tom Ford A reinvención do luxo e a beleza: Aproximacións ao pensamento de Gilles Lipovetsky Arte e Moda: Viktor & Rolf, Hussein Chalayan e Martin Margiela A pasarela como medio de expresión creativo: Desfile ou performance? Publicacións, coleccións e exposicións de moda. Estudo de casos

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	20	45	65
Estudo de casos	10	25	35
Seminario	10	25	35
Exame de preguntas de desenvolvemento	2	0	2
Resolución de problemas e/ou exercicios	1	5	6
Presentación	2	5	7

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor/a dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio que o/a estudante ten que desenvolver.
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.
Seminario	Exposición por parte do alumnado ante o/a docente e/ou un grupo de estudantes dun tema sobre contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto... Pódese levar a cabo de maneira individual ou en grupo.

Atención personalizada

Metodoloxías	**Descrición**
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.
Probas	**Descrición**
Resolución de problemas e/ou exercicios	Exposición por parte do alumnado ante o/a docente e/ou un grupo de estudantes dun tema sobre contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto... Pódese levar a cabo de maneira individual ou en grupo.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Seminario	Actividade enfocada ao traballo sobre un tema específico, que permite afondar ou complementar os contidos da materia. Pódese empregar como complemento das clases teóricas	20	A3 A4	B4	C10 C20
Exame de preguntas de desenvolvemento	Proba individual de respostas curtas para desenvolver ao final do cuadrimestre.	40	A3	B4	C10 C13
Resolución de problemas e/ou exercicios	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.	40	A3 A4	B4	C20

Outros comentarios sobre a Avaliación

O estudante poderá optar por dous sistemas de avaliación:

Avaliación contínua:

A asistencia sistemática, a implicación e a participación en clase son factores imprescindibles para a consecución dos obxectivos da materia. A actividade de docencia/aprendizaxe céntrase principalmente na resolución de traballos e exercicios na aula, polo que a asistencia puntual e participación en clase son factores imprescindibles para superar a materia. En consecuencia, e coa metodoloxía citada, establécese un sistema de avaliación contínua pola que cada estudante poderá coñecer a súa situación na adquisición dos obxectivos en relación a cada traballo desenvolvido e presentado.

Avaliación global:

Aqueles estudantes que elixan ser avaliados mediante a modalidade de avaliación global deberán comunicalo ao profesorado responsable da materia no prazo de 31 días hábiles dende o inicio de cada cuadrimestre (artigo 19.4 do Regulamento sobre a avaliación, a calificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado da Universidade de Vigo). Serán avaliados dos contidos do programa da materia mediante unha proba escrita, que suporá o 70% da nota final, e un traballo obrigatorio, que representará un 30% desta.

Datas de exames:

Convocatoria ordinaria: Informarase ao alumnado da data do exame nas primeiras semanas do curso a través da plataforma MOOVI.

Convocatoria extraordinaria: https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Marnie Fogg; Valerie Steele, **Moda. Toda la historia**, Blume, 2022

Stefanella Sposito, **Historia de la moda. Desde la prehistoria hasta nuestros días**, Promopress, 2016

Valerie Steele, **Diseñadores de moda A-Z**, Taschen, 2023

Charlotte Müller, **El desfile de Alexander McQueen como arte de la performance: Sobre la unidad de la moda y el arte**, Ediciones Nuestro Conocimiento, 2012

Bibliografía Complementaria

Philip B. Meggs, **Historia del diseño gráfico**, RN, 2009

Enric Satué, **El diseño gráfico. De los orígenes hasta nuestros días**, Alianza Forma, 2012

Richard Hollis, **El diseño gráfico**, Ediciones Destino, 2000

Jens Müller (Autor), Julius Wiedemann (Redactor), **The History of Graphic Design**, Taschen, 2022

Emilio Gil, **Pioneros del diseño gráfico en España**, Experimenta, 2019

María Victoria Carballo Calero; Jorge Varela, **La ilustración gráfica en Galicia, 1880-1936**, Duen de Bux, 2011

Enric Satué, **El diseño gráfico en España: Historia de una forma comunicativa nueva**, Alianza Editorial, 1997

Pepe Barro, **Máis que ver: Cen historias do deseño na Galiza**, Edicións Xerais, 2018

Gertrud Lehnert, **Historia de la moda**, Köneman, 2000

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203
Deseño de identidades/P06G450V01210
Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño e sociedade/P06G450V01206
Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

Outros comentarios

Recoméndase consultar o catálogo bibliográfico da universidade de Vigo: monografías de deseñadores/as, catálogos de exposicións e libros de historia da arte que axuden a completar e complementar a materia.

Asimesmo recoméndase a consulta de direccións web de interés:

Cooper Hewitt National Design Museum: Disponible en: www.ndm.si.edu
Design Museum Lodres: Disponible en: www.desingnmuseum.org
Museo de las Artes Industriales (Kunstgewerbemuseum) Disponible en: www.smb.spkberlin.
Museum fur Gestaltung: Disponible en: www.museum-gestaltung.ch
Museum of Modern Art: Disponible en: www.moma.org
Victoria & Albert Museum: Disponible en: www.vam.ac.uk -Vitra Design Museum

E para investigacións de carácter acádemico GOOGLE SCHOLAR é unha ferramenta fundamental.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Expresión artística: Ilustración				
Materia	Expresión artística: Ilustración			
Código	P06G450V01203			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Marcó Padín, María del Pilar Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Dopico Rodríguez, Patricia Guerra Teiga, Xosé Carlos Marcó Padín, María del Pilar			
Correo-e	pilarmarcopadin@gmail.com pdopico@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Aproximación ás bases da Ilustración a través do debuxo, tanto analóxico como dixital, e as súas aplicacións plásticas ao mundo do deseño e a comunicación visual. Aprendizaxe dos procesos de ilustración desde o concepto, o desenvolvemento do proxecto e a presentación do arte final.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Conecer as distintas técnicas analóxicas e dixitais de ilustración e edición de imaxes.	A1 A2 A3 A4 A5 A5	B1	C4 C9	D1 D6 D14 D17
Experimentar coas técnicas de ilustración no propio proxecto artístico.	A4 A5	B1	C3 C9	
Conecer e aplicar as distintas fases do desenvolvemento do proxecto de ilustración.	A1 A4 A5	B1	C9 C17 C23	D5

Contidos
Tema

Bloque 1: Fundamentos da ilustración	A ilustración como ferramenta de comunicación Ideación e materialización de proxectos de ilustración. A ilustración conceptual, da idea á materialización. Búsqueda de un estilo personal. Técnicas de ilustración tradicionais e manexo de software para a ilustración dixital Referencias e casos de estudo.
Bloque 2: Ilustración aplicada ao deseño gráfico	Ilustración aplicada a marcas, identidaes, compañas e produtos
Bloque 3: Ilustración aplicada ao deseño textil	Procesos de ilustración para a extampación téxtil, rapports, texturas e patterns.
Bloque 4: Porfolio de ilustración	Elaboración dun portfolio de ilustración baseado en un proxecto

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Estudo de casos	5.5	10	15.5
Resolución de problemas	19	38.5	57.5
Cartafol/dossier	20	50	70
Resolución de problemas e/ou exercicios	1	0	1
Cartafol/dossier	1	0	1
Presentación	1	4	5

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Estudo de casos	Análise de casos de estudio relevantes do mundo da ilustración, coa finalidade de coñecer, interpretar e reflexionar sobre diferentes solucións de ilustracións aplicadas en proxectos reais e que sirvan como bases teóricas e conceptuais nos proxectos propios.
Resolución de problemas	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa ilustración. O alumno/a debe desenvolver a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios na aula e como traballo autónomo.
Cartafol/dossier	O alumnado realizará cartafol/dossier de traballo co obxectivo de amosar os seus progresos na área da ilustración. Debe incluír contidos elixidos polo alumno/a, baixo criterios de selección e evidencias de autorreflexión.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Cartafol/dossier	O cartafol/dossier deberá ser supervisado na clase polo profesor, atendendo á evolución dos proxectos realizados ao longo do cuadrimestre.
Resolución de problemas	O alumnado deberá resolver unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor atendendo ás características específicas de cada exercicio plantexado.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver diferentes exerecicios plantexados ao longo do curso relacionados cos bloques temáticos	40	A5	B1	C3 C4 C9
Cartafol/dossier	O alumnado deberá realizar un cartafol/dossier que inclua todos os proxectos e exercicios da materia.	40	A1 A5	B1	C3 C4 C9
Presentación	O alumnado realizará unha presentación do seu cartafol/dossier apoiado en medios audiovisuais	20	A4	B1	

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

traballos propostos. O profesorado realizará o seguimento da asistencia ás clases e a participación activa nas mesmas.
A avaliación continua realizarase en base ás metodoloxías/probas indicadas e a súa porcentaxe de cualificación:
Plantexarase a resolución de problemas e/ou exercicios a desenvolver tanto na aula como a través do traballo autónomo do/a estudante, e a súa cualificación suporá un 40% da nota final.
Como último traballo, plantexarase un Portfolio/Dossier que implique a demostración da adquisición de todos os coñecementos da materia de forma progresiva e que suporá un 40% da nota final.
Tamén se realizará unha exposición por parte do/a estudante ante o/a docente e o resto do grupo de estudantes dos resultados do portfolio, o que suporá o restante 20% da nota final da materia.**Avaliación global**
Para aqueles alumnos/as aos que se lles conceda a opción de avaliación global, a proba de avaliación consistirá na entrega de todos os problemas e/ou exercicios do cuadrimestre, así como a entrega do portfolio final e a realización dunha presentación o día da proba.
As ponderacións das cualificacións serán as mesmas que na avaliación continua.
- Resolución de problemas e/ou exercicios 40%- Portfolio/Dossier 40%- Presentación 20%
Convocatoria extraordinaria de xullo
No caso de non superar a materia na convocatoria ordinaria, o/a estudante deberá presentarse á convocatoria extraordinaria de xullo, que consistirá na elaboración previa de todos os problemas e/ou exercicios do cuadrimestre, así como na entrega do portfolio final e a súa presentación.
As ponderacións das cualificacións serán as mesmas que na avaliación continua.
- Resolución de problemas e/ou exercicios 40%- Portfolio 40%- Presentación 20%
Pódense consultar as datas de avaliación na páxina web da titulación:
https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Steven Heller, **El libro de ideas para la ilustración: Inspiración de la mano de 50 maestros**, Blume, 2018
Lawrence Zeegen, **Principios de ilustración**, Gustavo Gili, 2012

Bibliografía Complementaria

Malika Favre, **Malika Favre**, Counter-Print, 2019
Jon Dowling, **Hey: Design & Illustration**, Counter-Print, 2021
Lawrence Zeegen, **The Fundamentals of Illustration**, Ava Pub Sa, 2012
Christoph Niemann, **Abstract: El Arte del Diseño. Ilustración. Christoph Niemann**, Netflix, 2019
Catherine Legrand, **Indigo: the color that changed the world**, Thames and Hudson, 2013
Amelia Calver, **Pattern&Ornament**, Thames and Hudson, 2025
Saul Steinberg/Aldo Buzzi, **Reflejos y sombras**, Media vaca, 2012

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204
Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205
Laboratorio integrado: Procesos de produción/P06G450V01208

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106
Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102
Fundamentos do deseño II/P06G450V01108
Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Fundamentos de tipografía				
Materia	Fundamentos de tipografía			
Código	P06G450V01204			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos Rico López, Cibrán			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos Rico López, Cibrán			
Correo-e	mdopico@uvigo.es cibrantraballos@gmail.com			
Web				
Descrición xeral	A materia de Fundamentos da tipografía aborda os principios fundamentais da tipografía e a composición de texto para a gráfica e o deseño, en soportes analóxicos e dixitais. O fío conductor é o da tipografía como ferramenta de comunicación, con múltiples derivacións que implican a letra como elemento expresivo, como xeradora de identidade gráfica así como as cuestións máis técnicas de configuración do texto nas diferentes subdisciplinas do deseño, como o deseño editorial, a identidade corporativa, a gráfica para moda, o embalaxe, a sinalética, e os soportes dixitais. A materia tamén abarca a xestión da tipografía dixital, os seus formatos, a loxística e a súa aplicacións nos principais software de edición gráfica para o deseño.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B2	Ser capaz de organizar e planificar
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
C6	Coñecer os fundamentos e os principios que rexen o uso da tipografía, así como os criterios tecnolóxicos e conceptuais que rexen o seu deseño e a súa utilización. Coñecemento da historia da tipografía e do papel que xogou na evolución do deseño gráfico e editorial ao longo das épocas.
D2	Saber comunicarse de forma oral e por escrito en lingua galega.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Identificar e coñecer a orixe dos tipos móbiles de imprenta, a súa evolución histórica e as posteriores tecnoloxías da fotocomposición ata a tipografía dixital. Coñecer as principais fundicións tipográficas contemporáneas.	A5		C3 C6	
Coñecer a anatomía das letras e glifos e as súas implicacións formais e estéticas na aplicación da tipografía a un proxecto de deseño gráfico. Aplicar a tipografía en diferentes contextos de uso e disciplinas.	A1 A5	B3	C3 C6	D1 D2 D4
Clasificar as diferentes tipoloxías de tipografías e os seus criterios.		B2	C2 C3 C5 C10	D4 D5 D6
Aplicar correctamente a tipografía na configuración de textos e coñecer e experimentar os aspectos básicos da micro e a macrotipografía.	A5		C3 C6	D2
Definir os aspectos legais e de xestión da tipografía como software, dereitos de autor, licenzas de uso, tipografía de código aberto e industria do deseño e distribución de tipografía.	A4 A5	B1 B2 B2	C1 C4 C5 C6 C10	D1 D3 D4 D5 D9

Contidos
Tema

Tema 1: Do pictograma ao grafema. O noso alfabeto e a súa composición	□ Os protografismos. Os primeiros sistemas de escritura. □ Evolución do pictograma ao grafema. □ Os primeiros alfabetos. As letras anteriores á imprenta. □ Ferramentas de escritura e soportes. Relación ferramenta e forma. □ O noso alfabeto como suma de dous sistemas de escritura: a maiúscula romana e a minúscula Carolina.
Tema 2: Nacemento dunha disciplina: orixe e evolución	□ A invención da imprenta □ O Renacemento e os editores Venecianos. □ A tipografía de Claude Garamond. □ O sistema de puntos e as letras modernas, os primeiros estudos de lexibilidade. A evolución dos medios técnicos. □ As consecuencias da mecanización, o Arts & Crafts e a Kelmscott Press. □ Familias tipográficas e profesionais relevantes.
Tema 3: Madureza e contemporaneidade da tipografía. Aplicación profesional do coñecemento histórico	□ O século XX: o novo tradicionalismo, o Werkbund, a nova tipografía, a tipografía suíza, a modernidade e a postmodernidade. □ A contemporaneidade. Os novos medios técnicos. □ Familias tipográficas e profesionais relevantes. □ O noso contexto máis próximo: a letra galega. □ Clasificacións. Recoñecemento das familias tipográficas.
Tema 4: Microtipografía	□ Conceptos básicos: o carácter, a palabra, a liña. Anatomía da letra: liñas de referencia, partes elementais, correccións ópticas e variacións (peso e ancho). Forma e contraforma. □ Lexibilidade. □ Sistemas de medicións. □ Interletraxe (tracking) e acoplamento (kerning).
Tema 5: Macrotipografía	□ Retículas. □ Composición e caixa. A cor da mancha. Interliñado. □ O proceso de lectura e as xerarquías. □ Tipos de xustificación e a partición de palabras. □ O uso dos distintos alfabetos e variacións na composición (números desaliñados, versaletas□). □ Lecturabilidade.Tipos de formato editorial. Concepto editorial: Idea gráfica e edición de contidos
Tema 6: Tipografía e comunicación visual	□ A tipografía como concepto clave na comunicación visual. □ Caligrafía, tipografía e debuxo de letras (lettering). □ Tipografía Display e tipografía de texto / Comunicación visual e lecturabilidade. □ Criterios de elección da tipografía (funcionalidade, forma, a semántica e o entorno cultural, técnica e calidade). □ A tipografía nos distintos eidos do deseño contemporáneo: identidade, sinalización, embalaxe, editorial, web□
Tema 7: Tipografía dixital	□ O formato Opentype: desktop e webfont. □ A tipografía como software: a fonte dixital. □ Tipos de licenzas. □ Fundicións dixitáis contemporáneas e profesionais do deseño gráfico e tipográfico máis relevantes. Movementos actuais e escolas. □ Novos conceptos na tipografía dixital: fontes variables, webfonts□ □ Conceptos tipográficos no mundo dixital: size-specific, ink traps, hinting□

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	30	40
Estudo de casos	5	20	25
Resolución de problemas de forma autónoma	20	45	65
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Proxecto	6	10	16
Presentación	1	0	1
Exame de preguntas obxectivas	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos contidos propios de cada bloque, buscando a reflexión e a participación do alumnado. Visitas a obradoiros de produción gráfica que sexan de interese para a fixación de contidos teórico-prácticos.

Estudo de casos	Realización de análises de casos relevantes do deseño gráfico e do uso da tipografía para coñecer, interpretar e reflexionar sobre as diferentes solucións de deseño aplicadas en proxectos reais, para servir como base teórica e conceptual nos proxectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de actividades segundo a secuencia xeral seguinte: Proposta do exercicio para resolver por parte do alumnado de forma autónoma e tutelada. Análise e resolución dos problemas e/ou exercicios polo alumnado. Selección de propostas para a exposición colectiva na aula.

Atención personalizada

Metodoloxías	**Descrición**
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá resolver os exercicios indicados, que serán supervisados polo profesor, de acordo coas características específicas de cada proposta práctica.
Probas	**Descrición**
Proxecto	O alumnado afrontará as actividades necesarias e a resolución de problemas nun proxecto final da materia. A realización deste proxecto final será supervisada polo profesor tendo en conta a organización da información, a comunicación e as resolucións formais e conceptuais propostas por cada alumna/o.
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver os exercicios indicados, que serán supervisados polo profesor, de acordo coas características específicas de cada proposta práctica.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver diferentes exercicios propostos en relación cos bloques temáticos da materia	30	A5	B2	C3 C6	
Proxecto	O alumnado deberá realizar un Proxecto Final, cuxa formulación abordará todos os aspectos da materia	40	A5	B2	C3 C6	
Presentación	O alumnado deberá realizar a presentación do seu Proxecto Final, co apoio de medios audiovisuais axeitados	10		B2		D2
Exame de preguntas obxectivas	O alumnado deberá realizar unha proba exame de preguntas obxectivas en base aos contidos da materia	20	A5		C3 C6	D2

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria de xuño

Avaliación contínua

Para poder ser avaliado mediante esta modalidade de avaliación continua o alumnado deberá cumprir coa asistencia obrigatoria, entregar todos os traballos, exercicios e probas correspondentes, así como presentarse ao exame desta convocatoria.

Para superar a materia será necesario obter unha media mínima de 5 nas cualificacións. Esta media será calculada a partir das porcentaxes establecidas en cada un dos bloques de avaliación.

Será imprescindible acadar unha cualificación mínima de 4 en cada bloque para que se poida calcular a nota media final.

Avaliación global

O alumnado que opte pola modalidade de avaliación global deberá solicitalo no decanato e poñelo en coñecemento do profesor da materia no prazo máximo dun mes desde o inicio da docencia. Esta elección suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas mediante o sistema de avaliación continua.

Nesta modalidade de avaliación o alumnado renuncia á asistencia ás aulas e ao seguimente e corrección dos exercicios por parte do docente responsable da materia.

O alumnado deberá de entregar todos os exercicios propostos no desenvolvemento da materia así como o Proxecto Final ao remate do curso. Tamén terá que facer, como o resto de alumnado, presentación do Proxecto Final e exame. As porcentaxes de cualificación por bloque serán as mesmas que na modalidade de avaliación contínua.

Convocatoria extraordinaria de xullo

No caso de non superar a materia na convocatoria ordinaria o estudantado ten a opción de presentarse á convocatoria extraordinaria de xullo que consistirá na entrega de todos os traballos que teñan unha nota inferior ao 5, incluído o Proxecto Final. Tamén terá que facer a presentación do Proxecto Final e a proba-exame de preguntas obxectivas na data establecida.

As ponderacións das cualificacións serán as mesmas que na convocatoria ordinaria.

Pódense consultar as datas de avaliación na páxina web da titulación:

https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Emil Ruder, **Manual de Diseño tipográfico**, Gustavo Gili, 1983

John Kane, **Manual de tipografía**, Gustavo Gili, 2012

Jost Hochuli, **El detalle en la tipografía**, Campgràfic, 2007

Philipp Luidl, **Tipografia Basica**, Campgràfic, 2004

Juan Jesús Arrausi (ed.), **Diseño e Impresión de la Tipografía**, Ediciones CPG, 2009

Josef Müller-Brockmann, **Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos**, Gustavo Gili, 1982

José Luis Martín e Montse Mas, **Manual de tipografía. Del plomo a la era digital**, Campgràfic, 2017

Jan Tschichold, **El abecé de la buena tipografía**, Campgràfic, 2002

Damien Gautier e Florence Roller, **Observer, comprendre et utiliser la typographie**, 205, 2020

Bibliografía Complementaria

Raquel Marín Álvarez, **Ortotipografía para diseñadores**, Gustavo Gili, 2013

Gary Hustwit, **Helvetica Film**, Swiss Dots / Veer, 2007

Jonathan Hoefler, **Abstract: El Arte del Diseño. Diseño tipográfico: Jonathan Hoefler**, Netflix, 2019

Robin Kinross, **Tipografía moderna. Un ensayo histórico crítico**, Campgràfic, 2008

Wolfgang Weingart, **Typography. My Way to Typography**, Lars Müller Publishers, 2014

Edward Johnston, **Writing & Illuminating, & Lettering**, J. Hogg, 1917

Helmut Schmid (ed.), **typography today revised edition**, Idea, 2015

Marian Misiak e Lars Harmsen, **Support Independent Type. The New Culture of Type Specimens**, Slanted, 2020

Cristobal Henestrosa, Laura Meseguer e José Scaglione, **Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla**, Tipo-e, 2021

Helmut Schmid, **The road to basel**, Robundo, 1997

Johanna Drucker, **Inventing the Alphabet: The Origins of Letters from Antiquity to the Present**, University of Chicago Press, 2022

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño de identidades/P06G450V01210

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101
Fundamentos do deseño II/P06G450V01108
Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Laboratorio integrado: procedementos II				
Materia	Laboratorio integrado: procedementos II			
Código	P06G450V01205			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo Didácticas especiais			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos Varela Casal, Cristina Doñate Mañeru, Antonio			
Profesorado	Doñate Mañeru, Antonio Dopico Castro, Marcos Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es mdopico@uvigo.es antonio.donate@uvigo.gal			
Web				
Descrición xeral	Os contidos céntranse na comprensión, deseño e materialización de proxectos tridimensionais. É unha materia eminentemente práctica, con carácter de obradoiro, onde a exploración e a experimentación, tanto cos materiais empregados como os conceptos derivados da propia práctica, levarán ao alumnado a repensar os límites do deseño autoeditado e comercial. Os Bloques Temáticos establécense de xeito complementario e progresivo. Partirase en todos eles dunha introdución histórica que lle dea contexto á práctica, e de conceptos teóricos básicos, apoiados na práctica por exercicios rápidos de bosquexado e prototipado ata a realización de proxectos máis complexos e vinculados coa práctica profesional. Este carácter progresivo susténtase dentro dunha flexibilidade adaptativa que está aberta a modificacións na organización inicial dos contidos. Así mesmo, preténdese proporcionar o coñecemento da extensa e diversa familia de materiais, técnicas e procedementos que se poñen a disposición da linguaxe tridimensional para o desenvolvemento do proceso creativo e a materialización das ideas. Por último, preténdese practicar a destreza de traballo manual que nun futuro lles permita crear tanto prototipos, modelos e maquetas como obras finais que doten ao seu traballo de maior rigor e personalidade. Durante o curso traballarán varias tipoloxías de maquetas, combinando materiais efémeros e de rápida manipulación con outros de execución e técnicas que requiren máis tempo e reflexión.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
C11	Comprender e manexar os aspectos volumétricos, tridimensionais e construtivos na súa dimensión virtual a través do modelado 3D.
C14	Coñecer os materiais, procedementos e técnicas asociados a cada linguaxe creativa específica, así como o vocabulario e os conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
C15	Saber traballar os aspectos volumétricos, estruturais e de produción no contexto dos produtos que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño gráfico (industria do envase e embalaxe, soportes para sinalización, obxectos e produtos simples no deseño de ambiente/espazo).
C16	Coñecer as normativas vixentes, os formatos estandarizados, a ergonomía e as técnicas de reutilización de materiais e deseño sostible que regulan a calidade dos produtos que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño gráfico (industria do envase e embalaxe, soportes para sinalización, obxectos simples no deseño de ambiente/espazo).
D3	Coñecer as bases da sostibilidade e o compromiso ambiental co obxectivo de facer un uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Emplear a gráfica tridimensional como recurso de deseño.	A3 A5	B1	C2 C3 C3 C15	D6 D8 D11 D18 D20

Resolver propostas de deseño aplicando técnicas básicas de plegado, papercraft e origami.	A2 A5		C3 C3 C11 C15 C16	D3 D9
Experimentar cos aspectos volumétricos e estruturais dos obxectos tridimensionais que apoian o deseño gráfico.	A5	B2	C2 C3 C14 C15	
Entender e aplicar os procedementos básicos de creación vinculados ao desenvolvemento de propostas de libro obxecto.	A1 A4 A5	B1 B5 B6	C1 C2 C3 C11 C15 C18 C22	D1 D2 D3 D4 D6 D7 D11 D13 D17
Producir pequenas tiradas de libro obxecto atendendo aos seus procesos de produción artesanal.	A1 A4	B1 B4 B6	C4 C8 C14 C15 C16	D1 D3 D18

Contidos	
Tema	
1. Do deseño gráfico bidimensional ao tridimensional.	Exposición teórica. Estudo de casos concretos e debate. Actividades de elaboración de pezas gráficas mediante as técnicas de manipulación e pregado de papel.
2. Proxectos de autoedición sinxela (fanzines, plaquettes, encartes□).	Exposición teórica. Estudo de casos concretos e debate. Actividades de elaboración de proxectos de autoedición de formato non convencional con desenvolvemento de aspectos volumétricos, estruturais e narrativos.
3. Proxectos de autoedición complexa (libros de autor, fotolibros, libros obxecto) con packaging asociado.	Exposición teórica. Estudo de casos concretos e debate. Actividades de elaboración dun proxecto final de autoedición con desenvolvemento de aspectos volumétricos, estruturais e narrativos.

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	10	20
Resolución de problemas de forma autónoma	20	44	64
Traballo tutelado	12	30	42
Observación sistemática	20	0	20
Proxecto	15	35	50
Presentación	10	0	10
Resolución de problemas e/ou exercicios	22	48	70
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos diferentes aspectos da materia: bases teóricas e evolución nas diferentes décadas, aspectos técnicos e novas tendencias contemporáneas. Explicación das directrices para a elaboración dos diferentes traballos e proxectos do curso.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumnado debe desenvolver a súa análise e resolución de forma autónoma.
Traballo tutelado	Se titorizará o traballo de alumnado de maneira directa e personalizada nas sesións de clase. Acompañaráselle e guiaráselle no desenvolvemento conceptual e procedimental do traballo por proxectos.

Atención personalizada	
Probas	**Descrición**

Observación sistemática	
Proxecto	O alumnado deberá resolver un proxecto final, apoiándose nas bases teóricas e prácticas proporcionadas pola docencia. Análise, investigación, recollida de información, bosquexos, metodoloxía. Adecuación aos requisitos da tarefa, nivel de complexidade, resolución gráfica, presentación final, limpeza e orde, entrega en tempo e forma.
Presentación	
Resolución de problemas e/ou exercicios	

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Observación sistemática	Asistencia, grao de interese, seguimento de exercicios, participación activa na materia e evolución na traxectoria do curso.	20	A5		
Proxecto	O alumnado deberá resolver un proxecto final, apoiándose nas bases teóricas e prácticas proporcionadas pola docencia. Análise, investigación, recollida de información, bosquexos, metodoloxía. Adecuación aos requisitos da tarefa, nivel de complexidade, resolución gráfica, presentación final, limpeza e orde, entrega en tempo e forma.	30	A5	C3 C11 C14 C15 C16	D3
Presentación	Presentación e defensa dos exercicios diante do resto da clase. Discurso visual, escrito/oral e manexo presencial.	10			
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver os diferentes exercicios plantexados ao longo do curso, apoiándose nas bases teóricas e prácticas proporcionadas pola docencia. Análise, investigación, recollida de información, bosquexos, metodoloxía. Adecuación aos requisitos da tarefa, nivel de complexidade, resolución gráfica, presentación final, limpeza e orde, entrega en tempo e forma.	40			

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua: Serán aplicados as porcentaxes e conceptos anteriores. O alumnado que siga a avaliación continua terá que entregar todos os traballos, exercicios e probas para ser avaliado nesta modalidade, así como cumprir coa asistencia obrigatoria. Para superar a materia será necesario obter unha media de 5 calculando as porcentaxes detalladas en cada un dos bloques de avaliación. Imprescindible ter un 4 como nota mínima en cada un dos bloques para que se proceda a calcular a nota media.

Avaliación global: O estudantado que opte pola modalidade de avaliación global deberá comunicarllo por escrito á docencia da materia no prazo máximo dun mes dende o inicio do curso e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

- Resolución de problemas e/ou exercicios: o alumnado deberá resolver os diferentes exercicios plantexados ao longo do curso relacionados cos bloques temáticos. 60%
- Lección maxistral/ proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos. 40%**Convocatoria Extraordinaria: Na convocatoria extraordinaria o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, a desenvolverse durante o período oficial de exames.**

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

- Resolución de todos os problemas e/ou exercicios e proxecto final do curso: 70%
- Proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos. 30%

A non presentación dalgún dos exercicios suporá o suspenso da asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Datas de avaliación: Poden consultarse todas as datas das probas de avaliación aprobadas polo centro na dirección: https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Rafael Pozo Puértolas, **Diseño y producción gráfica**, EDICIONES CPG, 2016

Monica Langwe, **Encuadernar, plegar y coser Cómo hacer libros y otros proyectos con papel**, Editorial GG. Colección GGDIY, 2019

Bruno Munari, **Cómo nacen los objetos**, Editorial Gustavo Gil, 2010

Esther K Smith, **Cómo hacer libros**, Editorial GG, 2021

Ellen Lupton; Jennifer Cole Phillips, **Diseño Gráfico: Nuevos fundamentos.**, Ediciones gustavo Gili, 2009

Ana Angelica Ulloa, L., **Fundamentos del diseño. Desde la perspectiva de la complejidad**, Editorial Digital del Tecnológico d e Monterre, 2018

Minako Chiba, Mari Kamio, **Bordar en papel**, Editorial GG. Colección GGDIY, 2015

Albert A. Hopkins, Gardner D. Hiscox, **Recetario industrial Libro de consulta para todos los oficios, artes e industrias**, Editorial GG. Colección GGDIY, 2016

Bibliografía Complementaria

Éric Vigne. & TORREGROSA, **El formato libro y el libro objeto**, Trama & Texturas, 2017

Maldonado Yánez, J. L., Córdova Arcentales, L. M., & Lema Polo , J. K, **Libro-objeto bi-tri dimensional para la enseñanza de los fundamentos del diseño gráfico.**, 5(4), Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar,

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Laboratorio integrado: Procesos de produción/P06G450V01208

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Deseño e sociedade				
Materia	Deseño e sociedade			
Código	P06G450V01206			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	2	2c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	García González, Silvia			
Profesorado	García González, Silvia			
Correo-e	silviagarcia@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Comparación das condicións sociais da produción, distribución e uso das producións creativas en distintos tipos de sistemas. Identificación de axentes sociais, discursos, representacións, marcos normativos e institucionais sobre as prácticas creativas. Creatividade e deseño en sociedades complexas: sostibilidade, ecodeseño, desigualdade, deseño universal.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A3	Ter a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
B1	Saber analizar e sintetizar
B3	Saber xestionar axeitadamente a información (capacidade para recuperar e analizar a información de diversas fontes).
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
B5	Coñecer e adquirir as bases éticas necesarias para o desenvolvemento profesional.
C1	Posuír os coñecementos abondos para levar a cabo con coherencia todos os procesos propios do deseño. Isto implica a recopilación e análise de datos, a síntese formal, a aplicación dos coñecementos na práctica, a proposta e defensa dun concepto de deseño e o seu desenvolvemento ata levalo á práctica na súa fabricación e produción.
C2	Saber identificar problemas que se poden resolver mediante o deseño, plantexalos como problemas de deseño, proverse dos datos pertinentes para desenvolver o proxecto, propoñer un concepto de deseño e decidir criterios de formalización, elixir os materiais e procedementos construtivos adecuados en cada caso, controlar a coherencia na toma de decisións e avaliar os resultados obtidos.
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C12	Coñecer os fundamentos da xestión do deseño e o seu ámbito profesional (aspectos económicos e as súas implicacións, aspectos legais, normativas vixentes, xestión de proxectos, boas prácticas e códigos deontolóxicos) de modo que permitan saber aplicalos tanto nos proxectos de deseño propios e en equipo, como na dinámica do traballo con entidades prestadoras de servizos de deseño.
C13	Saber analizar de forma crítica a evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais do Deseño. Comprender a evolución histórica e a base conceptual dos discursos actuais do Deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
C21	Ser capaz de aplicar os coñecementos, tecnoloxías, ferramentas e procedementos construtivos habituais no ámbito do deseño de indumentaria.
D1	Traballar con perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de acadar unha sociedade máis xusta e igualitaria.
D2	Saber comunicarse de forma oral e por escrito en lingua galega.
D3	Coñecer as bases da sostibilidade e o compromiso ambiental co obxectivo de facer un uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.

Resultados previstos na materia	
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Avaliar criticamente os discursos, representacións e graos de responsabilidade social, nas prácticas relacionadas coa creatividade e o deseño.	A1 A3	B3 B5	C1 C13	D1 D3
Aplicar as metodoloxías de análise, intervención e participación social para a súa aplicación en proxectos de deseño sostibles.	A4	B1 B4	C2 C4 C12 C20 C21	D1 D2 D3

Contidos

Tema	
1)Creatividade e deseño en sociedades complexas	Sostenibilidade, ecodiseño, inclusión e deseño universal
2) Diseño e sistemas de mediación.	Ferramentas para traballar na diversidade de contextos actuais
3) Relacións dos axentes sociais e institucionais	prácticas de deseño en campañas institucionais

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	8	12
Debate	5	5	10
Aprendizaxe baseado en proxectos	6	32	38
Traballo tutelado	10	12	22
Cartafol/dossier	2	4	6
Presentación	2	20	22
Proxecto	10	16	26
Estudo de casos	6	8	14

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	As leccións maxistrais constituen a parte teórica que será aplicada na realización de proxectos
Debate	Os debates en grupo forman parte do desenvolvemento dos distintos proxectos, realizarase un seguemento dos debates nas distintas fases dos proxectos.
Aprendizaxe baseado en proxectos	O núcleo central da materia son os proxectos desenvoltos a partir dun contexto social determinado
Traballo tutelado	Os traballos tutelados plantean o análise concreto concreto de un caso de estudio y la elaboración de propuestas de diseño

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe baseado en proxectos	Os proxectos nos que se parte dunha situación social determinada require do seguemento do traballo na aula e fora del
Traballo tutelado	O traballo tutelado implica a comunicación e seguemento dos procesos de desenvolvemento

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Aprendizaxe baseado en proxectos	A realización dos proxectos ao longo do curso implicarán o análise e a investigación e o desenvolvemento dunha solución de deseño ao desafío plantexado	20	B5	C13 C20	D1 D3
Cartafol/dossier	O Dossier que reflexe as investigacións cursadas e as propostas será avaliado tendo en conta a creatividade e a variedade das propostas	10	B5	C20	
Presentación	A presentación e defensa dos proxectos forman parte da avaliación	20	A3 A4 B4		
Proxecto	O proxecto final implica unha análise e unha pequena investigación, e o desenvolvemento dunha ou varias propostas	40	B5	C20	D3
Estudo de casos	O estudio de casos implica o análise de campañas institucionais	10	A3		D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

A avaliación será contínua. A asistencia sistemática ás clases, ás actividades e visitas programadas, a implicación e a participación son imprescindibles cara a consecución dos obxectivos de aprendizaxe da materia. É necesario que o/a alumno/a adquira solvencia teórica e práctica formulándolle dúbidas ao profesorado, participando nos debates e consultando a bibliografía. Tamén é preciso que efectúe unha revisión crítica dos traballos e proxectos realizados.

Avaliación Continua, convocatoria de xullo: Indicarase ao estudantado os 4 traballos que terá que presentar nas datas aprobadas pola Xunta de Facultade de Deseño (consultar na web o apartado https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/).

Avaliación global: Indicarase ao estudantado os 4 traballos que terá que presentar nas datas aprobadas pola Xunta de Facultade de Deseño (consultar na web o apartado https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/).

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Papanek, Victor, **Diseñar para un mundo real Ecología humana y cambio social**, Pol·len edicions, 2014

Ruben Pater, **CAPS LOCK: Cómo se apropió el capitalismo del diseño gráfico y cómo escapar de ello**, Ed Walden, 2023

Mazzeo, Cecilia, **Diseño y sistema**, Ed Infinito, 2017

Távora Vilar, Emílio, **Design et Al. Dez perspectivas contemporâneas**, Ed Dom Quixote, 2014

Margolin, victor, **Construir un mundo mejor. Diseño y responsabilidad social**, EDITORIAL DESIGNIO, 2017

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202
Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Introdución á fotografía dixital do produto				
Materia	Introdución á fotografía dixital do produto			
Código	P06G450V01207			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	García Rey, Lucía Fandiño Penas, Xaime			
Profesorado	Fandiño Penas, Xaime García González, Silvia García Rey, Lucía			
Correo-e	xaime.fandino@uvigo.gal lucia.garcia.rey@uvigo.gal			
Web				
Descrición xeral	A materia Introdución á Fotografía Dixital de Produto ten como obxectivo proporcionar ao estudantado unha comprensión fundamental dos procedementos e procesos da imaxe fotográfica dixital, así como a súa aplicación no ámbito do Deseño, a publicidade, as redes sociais e a dirección creativa. Ao longo do curso o estudantado adquirirá habilidades prácti- cas no manexo das ferramentas fotográficas e explorará a natureza conceptual da fotografía e a súa linguaxe.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B2	Ser capaz de organizar e planificar
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.
C14	Coñecer os materiais, procedementos e técnicas asociados a cada linguaxe creativa específica, así como o vocabulario e os conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Aplicar as bases da fotografía dixital.	A1 A5	B1 B4 B6 B7 B9 B11 B18	C2 C4 C4 C12 C14 C21 C25	D2
Manexar os distintos dispositivos e procedementos da fotografía analóxica e dixital.		B2 B3 B8	C4 C9 C14 C26	D2 D8 D9 D10 D20
Utilizar os procesos de captura e xestión das imaxes fotográficas.	A1 A2 A5 A5	B1 B2 B5 B6	C3 C11 C20	D1 D7 D20

Integrar os coñecementos básicos da fotografía nun proxecto fotográfico específico nos ámbitos do deseño, a publicidade, a moda e as redes sociais.	A1 A2 A3 A4 A4 A5	B6 B10	C4 C7 C9 C11 C17 C21 C42 C49	D1 D2 D6 D8 D9 D21

Contidos	
Tema	
Historia da fotografía de produto	Primeiras representacións dos obxectos con fins publicitarios. Seculo XX: desenvolvemento económico e nacemento da publicidade. A importancia da fotografía no contexto do consumo. Efecto desexado fronte a instante decisivo.
Tipos de cámaras, obxectivos e accesorios	Configuración básica da cámara: apertura, velocidade, ISO, balance de brancos, temperatura de cor, exposición, tipos e áreas de enfoque, lonxitude focal, diafragma e profundidade de campo, medición da luz, histograma. Imaxe numérica, arquivos de imaxe, dispositivos de reprodución.
Conceptos básicos de fotografía e linguaxe fotográfica	Exposición, enfoque, nitidez, distancia focal, profundidade de campo, velocidade de obtura- ción, apertura de diafragma, ISO, encuadre, composición, luz, cor, forma. A linguaxe visual e a comunicación a través de imaxes. Análise da fotografía. A narrativa visual en fotografía de produto.
O estudo fotográfico e as ferramentas de iluminación	Estrutura e elementos do estudo. Reflectores, flashes, caixas de luz, ciclorama, trípodes e outros accesorios. Iluminación básica. Equipos de iluminación e ferramentas. Tipos e características da luz. Luz natural e luz artificial. Luz principal, de recheo e de recorte. Luz continua. Flashes. Sicronización e obturación. Esquemas de iluminación. Temperatura de cor. Attrezzo, recursos e □trucos□ para fotografiar produtos.
Postprodución. Procesamento e edición da fotografía dixital	Tipos de arquivos e características de cada un. Tipos de software para selección e postpro- ducción. Sistema de traballo. Clasificación e tratamento de arquivos. Fotografía a cor vs fotografía en branco e negro. Ferramentas de postproducción.
As fases dun proxecto de fotografía de produto	Deseño dunha campaña de fotografía de producto. Referentes e decisións estéticas. Proceso de traballo e producción das campañas. Dirección de arte. Execución. Selección de imaxes.
Narrativa fotográfica	Relato visual e experiencia narrativa. Formas de organizar a selección de imaxes. Secuencia fotográfica e cohesión visual.
Artes finais	Optimización e características técnicas de imaxes para RRSS, e-commerce, medios impre- sos. Formatos, resolución, perfís de cor. Exportación e control de calidade.
Estratexias fotográficas na publicidade e no márketing	Entender a fotografía de produto no ámbito do deseño, a publicidade, as RRSS e a dirección creativa. Análise e estudo de casos.

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	8	0	8
Prácticas de laboratorio	20	10	30
Resolución de problemas de forma autónoma	10	75	85
Resolución de problemas e/ou exercicios	5	20	25
Observación sistemática	1	0	1
Presentación	1	0	1

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	A lección maxistral estará centrada en introducir ao alumnado na fotografía dixital e o estudo de casos a través de medios audiovisuais. Explicar conceptos, ferramentas, técnicas e materiais que posteriormente o alumnado envorcará aos seus proxectos e prácticas de laboratorio.

Prácticas de laboratorio	Experimentación práctica a partir dos conceptos abordados na lección maxistral para descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación destes recursos no taller
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de proxectos que demostren a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta.

Atención personalizada

Metodoloxías	**Descrición**
Prácticas de laboratorio	Realizarase unha atención personalizada ao alumnado durante as prácticas de laboratorio, en función do nivel e as necesidades de cada persoa e proxecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.
Probas	**Descrición**
Observación sistemática	Realizarase unha observación sistemática do alumnado dun xeito individualizado, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios plantexados e o respeto polo material e equipamento das aulas.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Prácticas de laboratorio	Problemas ou exercicios que dean resposta a formulacións e traballo de laboratorio. Valorarase a coherencia conceptual doa formulación, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación.	40	A1 A5	B2	C4 C9 C14
Resolución de problemas de forma autónoma	Proxecto que demostre a asimilación de todos os contidos da materia e as habilidades adquiridas de maneira global. Valorarase a coherencia conceptual do plantexamento, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa.	40	A4 A5	B2	C4 C9 C14
Observación sistemática	Realizarase unha observación sistemática do alumnado dunha maneira individualizada, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios expostos e o respecto polo material e equipamento das aulas. A asistencia e tutorización son indispensables para aprobar a materia.	10	A5	B2	C4 C9
Presentación	Presentación e defensa dos traballos diante do profesorado e resto de estudantado	10	A4	B2	

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua

No desenvolvemento da materia utilizarase unha metodoloxía de avaliación continua baseado na combinación das tipoloxías de actividades indicadas anteriormente, e coas porcentaxes de avaliación indicadas arriba. A non presentación dalgún dos exercicios suporá o suspenso da asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Para acollerse á metodoloxía de avaliación continua deberá constar unha asistencia mínima do 80% das horas totais da materia.

Metodoloxía de avaliación global

O estudantado que opte pola modalidade de avaliación global deberá comunicarllo por escrito ao responsable da materia no prazo máximo dun mes dende o inicio da docencia da materia e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.
A elección da modalidade global de metodoloxía significará que o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse durante o período oficial de exames. A data e hora será comunicada a comezo de curso no cronograma da materia.

Convocatoria extraordinaria

Na convocatoria extraordinaria o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, que terá lugar en data oficial.
Poden consultarse todas as datas das probas de avaliación aprobadas polo centro na dirección:
https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/

A non presentación dalgún dos exercicios suporá o suspenso da asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

BERGER, John, **Modos de ver**, 1, Gustavo Gili, 2016

BERGER, John, **Para entender la fotografía**, Gustavo Gili, 2015

BENJAMIN, Walter, **Sobre la fotografía**, 5, Pre-textos, 2004

BIVER, Steven, Paul Fuqua, Fil Hunter, Robin Reid,, **Luz. Ciencia y magia. Introducción a la iluminación fotográfica**, Anaya, 2023

FREEMAN, Michael, **El ojo del fotógrafo**, Blume, 2018

SHORE, Stephen, **Lección de fotografía**, Phaidon, 2009

SAKURA, Nath, **Product Photography. Lighting, Composition and Shooting Techniques**, 1, Rocky Nook, 2023

WELLS, Liz, **Photography, a critical introduction**, 3, Routhledge, 2006

Bibliografía Complementaria

Barthes, Roland, **La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía**, Paidós, 2020

BERGER, John, **Para entender la fotografía**, 6, Gustavo Gili, 2015

JEFFREY, Ian, **The Photo Book**, 2, Phaidon, 2019

ANTONINI, Marco, MINNITI, Sergi, GÓMEZ, Francisc, **Fotografía experimental: Manual de técnicas y procesos alternativos**, Blume, 2015

SONTAG, Susan, **Sobre la fotografía**, Debolsillo, 2008

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202
Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205
Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106
Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105
Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110
Fundamentos do deseño II/P06G450V01108
Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Outros comentarios

É unha materia de forte carga práctica. É especialmente importante asistir con regularidade e tutorizar constantemente os traballos.

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Laboratorio integrado: Procesos de produción				
Materia	Laboratorio integrado: Procesos de produción			
Código	P06G450V01208			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Didácticas especiais			
Coordinador/a	Vázquez Gómez, Jesús			
Profesorado	Vázquez Gómez, Jesús			
Correo-e	osusotrabajos@gmail.com			
Web				
Descrición xeral	Laboratorio integrado: procesos de produción é unha materia de carácter teórico-práctico enfocada a: Comprender e poñer en práctica as capacidades creativas que os procesos de produción gráfica achegan ao desenvolvemento dun deseño. Identificar e analizar as técnicas, os materiais e os procesos de produción industriais e artesanais no deseño contemporáneo. Comprender as características fundamentais dos procesos de produción gráfica máis habituais: ófset, ófset dixital, serigrafía, flexografía, entre outros. Comprender a xestión e os modelos de cor, así como os formatos de arquivo dixitais nun proxecto impreso. Comprender a xestión e a preparación dun traballo de deseño para a súa correcta produción gráfica: artes finais e preimpresión. Análise das problemáticas mais comúns. Experimentar cos procesos de posimpresión: encadernación, pregado, manipulación de papel e doutros materiais nun proxecto de deseño. Identificar os materiais e os procesos de produción que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C5	Coñecer a terminoloxía específica e as linguaxes aplicadas aos procesos do deseño: preimpresión e sistemas de impresión tradicionais e dixitais, técnicas gráficas, soportes dixitais, gráfica audiovisual e deseño de interacción.
C15	Saber traballar os aspectos volumétricos, estruturais e de produción no contexto dos produtos que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño gráfico (industria do envase e embalaxe, soportes para sinalización, obxectos e produtos simples no deseño de ambiente/espazo).
C16	Coñecer as normativas vixentes, os formatos estandarizados, a ergonomía e as técnicas de reutilización de materiais e deseño sostible que regulan a calidade dos produtos que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño gráfico (industria do envase e embalaxe, soportes para sinalización, obxectos simples no deseño de ambiente/espazo).
D3	Coñecer as bases da sostibilidade e o compromiso ambiental co obxectivo de facer un uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Identificar e analizar as técnicas, materiais e procesos de produción industriais e artesanais no deseño contemporáneo.		C5 C16	D3
Seleccionar e aplicar os procesos de produción máis axeitados en produtos impresos: pre-impresión, impresión e post-impresión.	A5	C4 C5 C16	
Comprender a xestión da cor, os formatos e a optimización de arquivos dixitais nun proxecto impreso.		C4 C5	
Experimentar cos procesos de post-impresión: encadernación, pregados, manipulación de papel e outros materiais nun proxecto de deseño.	A5	C4 C5 C16	

Identificar os materiais e os procesos de produción que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño.	C4 C15 C16	D3

Contidos	
Tema	
Tema 1:	Fundamentos da impresión e da produción gráfica.
Tema 2:	Modos de cor. Características da cor. Perfís de cor e librarías de cor.
Tema 3:	Análise de materiais industriais no deseño contemporáneo. Fabricación, formatos, aproveitamento e xestión ambiental.
Tema 4:	Análise de procedementos industriais no deseño contemporáneo. Técnicas de impresión, estampación e encadernación.
Tema 5:	Análise dos procesos de produción gráfica no campo do deseño. Artes finais (AAFF). Preimpresión, impresión e posimpresión (acabados).
Tema 6:	Produción gráfica e experimentación. Análise de produtos gráficos. A xestión económica da produción gráfica. A comunicación cos proveedores e a industria gráfica.

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	14	15	29
Resolución de problemas	12	30	42
Traballo tutelado	16	60	76
Exame de preguntas obxectivas	1	0	1
Resolución de problemas e/ou exercicios	1	0	1
Cartafol/dossier	1	0	1
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	Exposición de contidos teóricos relacionados coa materia. Grupos de discusión e debate. Análise común de casos concretos. Visitas a lugares e centros industriais de interese para a asimilación de contidos teórico-prácticos.
Resolución de problemas	Capacidade de conceptualización dunha idea gráfica aplicando metodoloxías e fundamentos propios do deseño. Desenvolvemento dun proceso e metodoloxía do deseño que teña en consideración e estea informada polos procesos de produción gráfica.
Traballo tutelado	Proposta de traballo por proxectos. Na que se valorará a evolución tutelada do traballo e a apacidade de elaborar un arquivo de produción gráfica de acordo aos estándares da industria. Abordaranse principios, procesos conceptuais e formais, desenvolvemento final do traballo e exposición pública.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Resolución de problemas	O profesorado titorizará o traballo do alumnado, guiándoo no desenvolvemento procedemental dos exercicios.
Traballo tutelado	O profesorado titorizará de forma directa e personalizada o traballo do alumnado durante as sesións presenciais, acompañándoo e orientándoo no desenvolvemento conceptual e procedemental do traballo por proxectos.

Avaliación					
	Descrición	Cualificación		Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Lección maxistral	Proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos	20		C4 C5	
Resolución de problemas	Realizaranse varias entregas (cun mínimo de 4) de problemas ou exercicios que se avaliarán de forma independente, tendo en conta a execución técnica e conceptual axeitada das formulacións, procesos e procedementos	40		C4 C15 C16	D3
Traballo tutelado	Desenvolvemento dun proxecto específico que integre os contidos procedementais, materiais e conceptuais básicos da materia.	40	A5	C4 C5 C15 C16	D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua:

O alumnado acollido á modalidade de avaliación continua deberá entregar todos os traballos, exercicios e probas correspondentes, así como cumprir coa asistencia obrigatoria, para poder ser avaliado mediante esta modalidade.

Para superar a materia será necesario obter unha media mínima de 5, calculada a partir das porcentaxes establecidas en cada un dos bloques de avaliación.

Será imprescindible acadar unha cualificación mínima de 4 en cada bloque e exercicio para que se poida calcular a nota media final.

A avaliación realizarase do seguinte xeito:

 Proba final teórica / lección maxistral: avaliación dos coñecementos teóricos da materia 20%

 Resolución de problemas e/ou exercicios: varias entregas independentes que se cualificarán de forma individual, tendo en conta a execución técnica e conceptual axeitada das formulacións, procesos e procedementos 80%

Avaliación global:

O alumnado que opte pola modalidade de avaliación global deberá comunicalo por escrito á persoa responsable da materia no prazo máximo dun mes desde o inicio da docencia.

Esta elección suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas mediante o sistema de avaliación continua.

Neste caso, a avaliación realizarase do seguinte xeito:

 Proba final teórica / lección maxistral: avaliación dos coñecementos teóricos da materia 20%

 Resolución de problemas e/ou exercicios: varias entregas independentes que se cualificarán de forma individual, tendo en conta a execución técnica e conceptual axeitada das formulacións, procesos e procedementos 80%

Convocatoria extraordinaria:

Na convocatoria extraordinaria, o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos, e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía de avaliación global.

Os exercicios deberán ser presentados dentro dun exame final, que terá lugar durante o período oficial de exames.

A avaliación nesta convocatoria será a seguinte:

 Proba final teórica / lección maxistral: avaliación dos coñecementos teóricos da materia 20%

 Resolución de problemas e/ou exercicios: varias entregas independentes que se cualificarán de forma individual, tendo en conta a execución técnica e conceptual axeitada das formulacións, procesos e procedementos 80%

Non entregar algún dos exercicios suporá a cualificación de suspenso na materia, tanto na convocatoria ordinaria como na extraordinaria.

Fechas de avaliación:

As datas das probas de avaliación aprobadas polo centro poden consultarse na súa páxina web oficial.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Gavin Ambrose, Paul Harris, **FORMATO**, Parramón, 2006

Johansson, Kaj, Peter Lundberg, and Robert Ryberg, **Manual de producción gráfica: recetas**, Gustavo Gili, 2004

Rafael Pozo Puértolas, **Diseño y producción gráfica**, EDICIONES CPG, 2016

Victionary (Ed.),, **Printing techiques and effects in visual design**, Victionary, 2023

Bibliografía Complementaria

G. Ambrosse / P. Harris, **Bases del diseño. Impresión y acabados**, Parramón, 2015
R. Dias / R. Oliveira / F. Martins / R. Dantas, **The Book Block**, Itemzero, 2020
R. Dias / R. Oliveira / F. Martins / R. Dantas, **The Book Cover**, Itemzero, 2021
R. Dias / M. Sanches / M. Delgado, **Paper, paper, paper**, Itemzero, 2024
M. Gatter,, **Manual de impresión para diseñadores gráficos**, Parramón, 2011
Saúl Pedrosa, **Mucho diseñito pero de arte final poquito**, Preimpresiona, 2021

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205
Modelado 3D/P06G450V01209

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Laboratorio de materiais/P06G450V01103
Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Outros comentarios

Non hai

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Modelado 3D				
Materia	Modelado 3D			
Código	P06G450V01209			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Corbato Pérez, Román			
Profesorado	Corbato Pérez, Román			
Correo-e	rcorbato@uvigo.gal			
Web				
Descrición xeral	A materia céntrase nas formas con volume e o deseño tridimensional. Desde un enfoque manual até o manexo de programas informáticos de modelado e impresión 3D, o obxectivo é capacitar ao estudiantado para abordar proxectos tridimensionais nos ámbitos do deseño gráfico e de moda desde unha perspectiva ampla e técnica. A través da experimentación, o deseño e a fabricación de modelos en 3D, o alumnado poderá familiarizarse coas técnicas e a terminoloxía asociadas ao deseño tridimensional. Tanto desde a disciplina do deseño gráfico e de produto (obxectos, aplicacións gráficas corpóreas, embalaxes, etc.), como desde o ámbito do deseño de moda (complementos, accesorios, estruturas tridimensionais para vestimentas, etc.).			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
B2	Ser capaz de organizar e planificar
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C7	Coñecer a xeometría descritiva básica e ter habilidade, soltura e destreza nos distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para o deseño gráfico e o deseño de moda.
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.
C11	Comprender e manexar os aspectos volumétricos, tridimensionais e construtivos na súa dimensión virtual a través do modelado 3D.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Demostrar o manexo técnico dos programas informáticos necesarios para a elaboración de imaxes en 3D, prototipos para a impresión e elaboración aditiva de modelos 3D.	A4 A5	C4 C7 C11
Distinguir as diferentes terminoloxías e linguaxes técnicas e empregalos nos procesos de creación de imaxes dixitais 3D aplicados a proxectos de deseño gráfico e de moda.	A4 A5	C4 C9 C11
Interpretar un obxecto tridimensional, analizalo e elixir en base a iso as ferramentas informáticas e os formatos de arquivo dixitais máis adecuados para a súa xeración virtual e uso posterior en proxectos de deseño gráfico e de moda.	B1 B2	C4 C7 C9 C11

Contidos
Tema

Deseño tridimensional: fundamentos do volumen e aspectos tridimensionais no deseño	Aspectos básicos do espazo tridimensional: das prácticas artísticas e escultóricas ao deseño obxectual. Elementos do deseño tridimensional: conceptuais, visuais, de relación e construtivos. Introdución á historia do deseño industrial.
Do modelado 2D ao ensamblaxe 3D	Formas, xeometrías e escalas. Introdución ao corte e gravado láser. Materiais e acabados. Traballo manual sobre aspectos volumétricos e construtivos con materiais básicos para o prototipado de obxectos.
Modelado 3D	Xeometría e construción de formas 3D: programas de deseño CAD 3D. Deseño de pezas básicas. Deseño de pezas avanzadas.
Impresión 3D	Que é a impresión 3D? Tipos de impresoras. Tipos de materiais para imprimir. Dicionario de termos básicos. Partes e funcionamento da impresora. Como imprimir? Laminadores. Problemas de impresión.
Creación de proxectos	Opción proxectos para deseño gráfico. Creación de proxectos tridimensionais para o ámbito do deseño gráfico: embalaxes, sinalización, tipografía corpórea, aplicacións tridimensionais para libros e publicacións, soportes para o deseño gráfico, etc. Opción proxectos para deseño de moda. Creación de proxectos de obxectos tridimensionais para complementos e accesorios de moda: gafas, pezas decorativas, aneis, pendentes, pezas tridimensionais para unha colección de deseño de moda, instalacións para escenografías de moda, etc.

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	8	16	24
Prácticas con apoio das TIC	23	59	82
Resolución de problemas de forma autónoma	10	30	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Presentación	1	0	1
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesorado das bases teóricas do deseño e modelado tridimensional, e directrices dos traballos que, posteriormente, o alumnado desenvolverá.
Prácticas con apoio das TIC	O alumnado realizará prácticas coa axuda do computador para familiarizarse cos conceptos teóricos e co software utilizado en cada bloque temático. O obxectivo principal é asimilar os conceptos abordados durante a clase e descubrir novas posibilidades creativas a través dos diferentes recursos dixitais. Ao longo das sesións de traballo farase seguimento e atención personalizada.

Resolución de problemas de forma autónoma	Execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de carácter tridimensional. O alumnado deberá demostrar a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. Valorarase o proceso de investigación, o nivel de acabado e o risco na experimentación.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Prácticas con apoio das TIC	O alumnado realizará prácticas coa axuda do computador para familiarizarse cos conceptos teóricos e co software utilizado en cada bloque temático. Ao longo das sesións de traballo farase seguimento e atención personalizada segundo necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base ao traballo por parte do alumnado na resolución de problemas de forma autónoma, realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propondo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.
Probas	**Descrición**
Resolución de problemas e/ou exercicios	En base ao traballo por parte do alumnado na resolución de problemas dentro da aula, levará a cabo unha atención personalizada para cada exercicio, propondo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.
Observación sistemática	O docente realizará unha observación sistemática do alumnado de maneira individualizada, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios expostos e o respecto polo material e equipo das aulas.

Avaliación				
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá resolver diferentes exercicios plantexados ao longo do curso relacionados cos bloques temáticos.	35	A5	B1 B2 C4 C7 C9 C11
Resolución de problemas e/ou exercicios	Avaliación progresiva da asimilación de contidos, do grao de resolución e a calidade técnica dos exercicios realizados durante as sesións da materia.	35		B1 B2 C4 C7 C9 C11
Presentación	O alumnado realizará unha presentación final dos seus exercicios.	20	A4	B1 B2
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, o grao de interese, o seguimento dos exercicios e a participación activa na materia, así como a evolución na traxectoria do curso.	10	A4 A5	B1 B2 C4 C7 C9 C11

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

No desenvolvemento da materia se empleará unha metodología de **avaliación continua**, polo que a asistencia ás clases será obrigatoria, así como a entrega de todos e cada un dos exercicios propostos. A avaliación se realizará en base ás seguintes tipologías de actividades:

- Resolución de problemas de forma autónoma: 35%
- Resolución de problemas e/ou exercicio: 35%
- Presentación: 20%
- Observación sistemática: 10%

Para o alumnado ao que se lle conceda a opción de **avaliación global** (esta opción de avaliación debe ser comunicada ao profesorado da materia durante o primeiro mes de docencia e supón a anulación automática de todas as cualificacións obtidas mediante o método de avaliación continua), a proba de avaliación consistirá en presentar e superar o mesmo número de traballos e según as mesmas características requiridas na metodología de avaliación continua, así como a realización dunha presentación o día da proba.

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

- Resolución de problemas e/ou exercicios: 70%

- Presentación: 30%

Convocatoria extraordinaria de xullo

Na convocatoria extraordinaria, o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e según as mesmas características requiridas na avaliación global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, que se llevará a cabo durante o período oficial de exámenes. A data e hora se comunicarán ao comezo do curso no cronograma da materia.

A avaliación da convocatoria extraordinaria de xullo será da seguinte maneira:

- Resolución de problemas e/ou exercicios: 70%
- Presentación: 30%

A non presentación dalgún dos exercicios ou unha nota inferior a 3,5 nalgún deles, supondrá o suspenso da materia, tanto na convocatoria ordinaria (avaliación continua e global) como na extraordinaria.

Datas de avaliación

Todas as datas das probas de avaliación aprobadas polo centro pódense consultar na seguinte dirección:

https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/

Bibliografía. Fontes de información
Bibliografía Básica
Munari, Bruno, **¿Cómo nacen los objetos?**, Gustavo Gili, 1983
Wong, Wucius, **Fundmentos del diseño (diseño tri-dimensional)**, 5ª, Gustavo Gili, 2002
Torrent, Rosalía; Marín, Joan M., **Historia del diseño industrial**, Cátedra, 2005
Gómez González, Sergio, **Impresión 3D**, 2ª, Marcombo, 2020
Bibliografía Complementaria
Arnheim, Rudoph, **Arte y percepción visual**, Alianza Editorial, 2002
Ambrose, Gavin; Harris, Paul, **La forma en el diseño**, Parramón, 2010
Jackson, Paul, **Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos**, Promopress, 2011
Berchon, Mathilde; Luyt, Bertier, **La impresión 3D: guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas y manitas en general**, 1ª, Gustavo Gili, 2016

Recomendacións
Materias que continúan o temario
Laboratorio integrado: Procesos de produción/P06G450V01208

Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Introdución á fotografía dixital do produto/P06G450V01207
Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Materias que se recomenda ter cursado previamente
Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105
Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110
Laboratorio de materiais/P06G450V01103
Sistemas de representación/P06G450V01109

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Deseño de identidades				
Materia	Deseño de identidades			
Código	P06G450V01210			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	2	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos Rico López, Cibrán			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos Rico López, Cibrán			
Correo-e	mdopico@uvigo.es cibrantraballos@gmail.com			
Web				
Descrición xeral	Esta asignatura introduce ao alumnado no ámbito do deseño de identidades visuais e creación de marcas, ofrecendo unha base teórica e práctica para comprender os seus fundamentos e aplicacións. Abórdase o proceso de construción dunha identidade gráfica, en diferentes escalas de desenvolvemento e a través de conceptos chave, así como a elaboración da documentación básica (manual de identidade). O curso ofrece tamén unha aproximación á semiótica e ao papel dos signos na xeración de significado, co obxectivo de dotar ao alumnado de ferramentas conceptuais para a creación de mensaxes visuais coherentes e efectivas. Estúdase o desenvolvemento de programas gráficos e sistemas de identidade visual, facendo fincapé na súa coherencia, flexibilidade e aplicación nos diferentes soportes. A tipografía adquire un papel fundamental como elemento expresivo e identificador dentro do deseño de identidade, polo que se analiza o seu uso con criterios formais e estratéxicos. A materia combina análise, experimentación e proxecto.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A2	Saber aplicar os coñecementos a un traballo ou vocación dunha forma profesional e posuír as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B1	Saber analizar e sintetizar
B2	Ser capaz de organizar e planificar
C6	Coñecer os fundamentos e os principios que rexen o uso da tipografía, así como os criterios tecnolóxicos e conceptuais que rexen o seu deseño e a súa utilización. Coñecemento da historia da tipografía e do papel que xogou na evolución do deseño gráfico e editorial ao longo das épocas.
C8	Coñecer os valores simbólicos e os procesos necesarios no deseño de produtos, na comunicación visual, nos sistemas e nos servizos de deseño.
D4	Ter a capacidade de xerar novas ideas innovadoras no ámbito da creatividade e do deseño.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Enumerar os signos identificadores básicos dunha identidade e definir as súas funcións e características básicas.	A2	B1	C8	
Reunir, analizar e sintetizar a información pertinente sobre os condicionantes previos dun proxecto de deseño de identidade visual. Desenvolver unha proposta de briefing.		B1 B2	C8	D4
Construír novos signos que, a través da semiótica, aporten significados a un proxecto de identidade.	A2	B1	C8	D4
Analizar e seleccionar, en base a condicionantes funcionais e estéticos, familias tipográficas para un deseño de identidades.		B1 B2	C6	
Planificar as diferentes fases na elaboración dun proxecto de deseño de identidades. Formular diferentes solucións conceptuais e elaborar unha proposta que integre o resultado dunha síntese formal en diferentes soportes analóxicos e dixitais.	A2	B2	C6	D4

Contidos
Tema

Tema 1: Historia das identidades gráficas. Do símbolo ao sistema	Signos, símbolos e marcas. Os antecedentes. Orixes e referencias históricas. A identidade gráfica nos diferentes movementos histórico-artísticos. Configuración e consolidación da disciplina. As novas linguaxes gráficas. Os sistemas flexibles. O contexto galego.
Tema 2: Que é unha identidade?	Identidade corporativa, branding e identidade gráfica. Nome, símbolo, logotipo e imagotipo. Tipoloxías. Procesos de creación dunha marca. Ferramentas conceptuais para a construción de marcas.
Tema 3: Construcción e ferramentas	Debuxo e xeometrización. Ferramentas e software. Relacións e axustes tipográficos. Escalabilidade. Convivencias gráficas.
Bloque 4: Tipografía e identidade corporativa	Identidade como sistema gráfico. Máis aló do símbolo. Coherencia e relacións nos elementos dunha identidade. Tipografía. A tipografía como identidade. Grella. Cor. Ilustración. Fotografía.
Tema 5: Documentación técnica	Documentos de presentación. Aplicacións e arquivos de entrega. Debuxos e/ou mockups. Manual de identidade. Función, estrutura e formatos.

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	30	40
Estudo de casos	5	20	25
Resolución de problemas de forma autónoma	25	55	80
Resolución de problemas e/ou exercicios	1	0	1
Proxecto	2	0	2
Presentación	2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre os diferentes aspectos da identidade corporativa ao longo da historia, bases teóricas e evolución nas diferentes décadas, aspectos técnicos e novas tendencias contemporáneas. Explicación das directrices para a elaboración por parte do alumnado dos diferentes traballos e proxectos ao longo do curso.
Estudo de casos	Análise de casos de estudio relevantes de identidades corporativas dentro da historia do deseño, coa finalidade de coñecer, interpretar e reflexionar sobre diferentes solucións de deseño aplicadas en proxectos reais e que sirvan como bases teóricas e conceptuais nos proxectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados co deseño de identidades corporativas. O alumno/a debe desenvolver a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios de forma autónoma.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá resolver de xeito autónomo unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor atendendo ás características específicas de cada exercicio plantexado.
Probas	**Descrición**
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor atendendo ás características específicas de cada exercicio plantexado.
Proxecto	A realización dun proxecto final será supervisado polo profesor atendendo ao adestramento na organización da información, comunicación e resolucións formais e conceptuais do mesmo. O alumnado enfrontará as actividades necesarias e a resolución de problemas nun proxecto final da materia guiado polo profesor.

Avaliación						
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver diferentes exercicios plantexados ao longo do curso relacionados cos bloques temáticos.	40	A2	B1		D4
Proxecto	O alumnado deberá realizar un proxecto final que aborde todos os aspectos da materia.	40	A2	B1 B2	C6 C8	D4
Presentación	O alumnado realizará unha presentación do seu proxecto final apoiado en medios audiovisuais.	20		B2		

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria de xuño

 Avaliación contínua

Para poder ser avaliado mediante esta modalidade de avaliación continua o alumnado deberá cumprir coa asistencia obrigatoria, entregar todos os traballos, exercicios e probas correspondentes, así como o Proxecto Final e a súa presentación.

Para superar a materia será necesario obter unha media mínima de 5 nas cualificacións. Esta media será calculada a partir das porcentaxes establecidas en cada un dos bloques de avaliación.

Será imprescindible acadar unha cualificación mínima de 4 en cada bloque para que se poida calcular a nota media final.

 Avaliación global

O alumnado que opte pola modalidade de avaliación global deberá solicitalo no decanato e poñelo en coñecemento do profesor da materia no prazo máximo dun mes desde o inicio da docencia. Esta elección suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas mediante o sistema de avaliación continua.

Nesta modalidade de avaliación o alumnado renuncia á asistencia ás aulas e ao seguimente e corrección dos exercicios por parte do docente responsable da materia.

O alumnado deberá de entregar todos os exercicios propostos no desenvolvemento da materia así como o Proxecto Final ao remate do curso e a súa presentación. As porcentaxes de cualificación por bloque serán as mesmas que na modalidade de avaliación contínua.

Convocatoria extraordinaria de xullo

No caso de non superar a materia na convocatoria ordinaria o estudantado ten a opción de presentarse á convocatoria extraordinaria de xullo que consistirá na entrega de todos os traballos que teñan unha nota inferior ao 5, incluído o Proxecto Final. Tamén terá que facer a presentación do Proxecto Final na data establecida.

As ponderacións das cualificacións serán as mesmas que na convocatoria ordinaria.

Pódense consultar as datas de avaliación na páxina web da titulación:

https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Dopico, M; Rico, C; Vázquez J., **A Galicia deseñada. Símbolos, marcas e identidades gráficas**, Fabulatorio / Universidade da Coruña, 2024

Per Mollerup, **Marks of excellence: The history and taxonomy of trademarks**, Phaidon, 1998

George Bokhua, **Principios de diseño de logos. Guía práctica para la creación de signos, símbolos e iconos eficaces**, Hoaki, 2023

Sebastián García Garrido, **Diseño de Comunicación corporativa: Marca y diseño estratégico**, Experimenta Libros, 2018

Norberto Chaves, **Marca Gráfica: Corporativa, institucional y de lugar**, Experimenta Libros, 2021
Jens Müller, **Logo Modernism**, Taschen, 2015
Martin Lorenz, **Sistemas Visuales Flexibles**, Gràffica, 2023
Wang Shaoqiang, **Responsive Logos: Designing for the Digital World**, Promopress, 2018
Damien Gautier; Florence Roller, **Concevoir une identité visuelle**, Editions 205, 2019

Bibliografía Complementaria

Tony Brook, Adrian Shaughenessy, Sarah Schrauwen, **Manuals 1: Design & identity guidelines**, Unit Editions, 2014
Adrian Shaughnessy, Tony Brook, **Manuals 2: Design & Identity Guidelines**, Unit Editions, 2023
Ben Bos, **TD 63-73: Total design and its pioneering role in graphic design : an insider's view by Ben Bos**, Unit Editions, 2011
Jan Conradi, **Unimark International. The Design of Business and the Business of Design**, Lars Müller Publishers, 2009
Ivan Chermayeff; Thomas H. Geismar, **Identify: Basic Principles of Identity Design in the Iconic Trademarks of Chermayeff & Geismar**, Print Publishing, 2011
Adrian Shaughnessy, **Pentagram: Living by Design**, Unit Editions, 2023
Stockholm Design Lab, **Stockholm Design Lab: 1998-2019**, Victionary, 2020
Tony Brook; Paula Scher; Adrian Shaughnessy, **Paula Scher: Works**, Thames & Hudson, 2024
Katharina Adler; Otl Aicher, **Allgäu (bei Isny)**, Stadt Isny/Allgäu, 1981
Mark Holt, **Munich 72 The Visual Output of Otl Aicher s Dept.XI**, Mark Holt, 2019
Otl Aicher, **Guidelines and Standards for the Visual Design**, Niggli, 2019

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204
Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202
Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101
Fundamentos do deseño II/P06G450V01108
Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Fundamentos do deseño de moda				
Materia	Fundamentos do deseño de moda			
Código	P06G450V01211			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	2	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Freire Vázquez, Melania Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Dopico Rodríguez, Patricia Freire Vázquez, Melania			
Correo-e	pdopico@uvigo.es melania.freire@uvigo.gal			
Web				
Descrición xeral	A asignatura ten como obxectivo proporcionar ao estudantado unha base sólida no proceso creativo do deseño de moda, situando ao caderno de campo como eixo da investigación conceptual, formal e material arredor dunha temática. A partir de aí, potenciaranse os coñecementos e habilidades creativas respecto a técnicas, ferramentas, tecidos, paletas de cor, volumes que permitan desenvolver procesos constructivos coherentes de cara á producción dun produto/colección finalizado.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
C1	Posuír os coñecementos abondos para levar a cabo con coherencia todos os procesos propios do deseño. Isto implica a recopilación e análise de datos, a síntese formal, a aplicación dos coñecementos na práctica, a proposta e defensa dun concepto de deseño e o seu desenvolvemento ata levalo á práctica na súa fabricación e produción.
C2	Saber identificar problemas que se poden resolver mediante o deseño, plantexalos como problemas de deseño, proverse dos datos pertinentes para desenvolver o proxecto, propoñer un concepto de deseño e decidir criterios de formalización, elixir os materiais e procedementos construtivos adecuados en cada caso, controlar a coherencia na toma de decisións e avaliar os resultados obtidos.
D3	Coñecer as bases da sostibilidade e o compromiso ambiental co obxectivo de facer un uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.
D4	Ter a capacidade de xerar novas ideas innovadoras no ámbito da creatividade e do deseño.

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Identificar o proceso creativo que hai detrás dunha colección de prendas facendo uso de metodoloxías de proxeción para plantexar unha proposta de deseño de elementos de indumentaria e materializar ditas pezas con parámetros de calidade.	A1 A5	C1	D3 D4
Adaptar e seleccionar o uso das ferramentas creativas óptimas a partir dunha proposta dada.	A5	C2	
Producir proxectos que impliquen o uso das técnicas de creación, desenvolvemento e construción do deseño de indumentaria.	A5	C1 C2	D3 D4
Organizar e ilustrar a través dun caderno de traballo os diferentes procesos de investigación nun proxecto de deseño.	A1 A5	C1	

Contidos
Tema

Introdución ao proceso creativo no deseño de moda.	Conceptos de Deseño de Moda. Definición e fases do proceso creativo: investigación, desenvolvemento de conceptos, paletas de cor, siluetas, bosquexos, prototipado e probas, produción, presentación. O volume e a forma. Tipoloxías de prendas e características. As fibras textiles e o tecido: características, selección e usos. Deseño sostible. Técnicas e ferramentas creativas aplicadas ao deseño de Moda. Selección de siluetas, tecidos, materiais e procesos constructivos coherentes. Iniciación ao patronaxe como sistema constructivo: patrón tipo de falda. Ficha técnica I.
O caderno de campo e a investigación no proceso creativo.	A búsqueda dunha temática e de referentes para o desenvolvemento da colección. Métodos de documentación, recopilación e análise de datos. Sistematización, organización e tratamento de materiais de investigación e bosquexos. Do caderno de campo ao moodboard e do concepto inicial ao deseño de prenda final.

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	7	0	7
Prácticas de laboratorio	20	28	48
Resolución de problemas de forma autónoma	15	62	77
Observación sistemática	1	0	1
Cartafol/dossier	2	15	17

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	A lección maxistral estará centrada en introducir ao alumnado nos Fundamentos do Deseño de Moda e o estudo e análise de casos a través de medios audiovisuais. Explicar conceptos, ferramentas, técnicas e materiais que posteriormente o alumnado volcará aos seus proxectos e prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Experimentación práctica a partir dos conceptos abordados na lección maxistral para descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación destes recursos no taller. O alumnado deberá levar constancia de toda a experimentación a través dun caderno de campo onde reflicta a traxectoria na materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de un proxecto global 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**
Prácticas de laboratorio	Realizarase unha atención personalizada ao alumnado durante as prácticas de laboratorio, en función do nivel e as necesidades de cada persoa e proxecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.
Probas	**Descrición**
Observación sistemática	O docente realizará unha observación sistemática do alumnado dun xeito individualizado, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios plantexados e o respeto polo material e equipamento das aulas.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Prácticas de laboratorio	Problemas ou exercicios que dean resposta a formulacións e traballo de laboratorio. Valorarase a coherencia conceptual do plantexamento, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación.	30	A1 A5	C1 C2	D3 D4
Resolución de problemas de forma autónoma	Proxecto final que demostre a asimilación de todos os contidos da materia e as habilidades adquiridas para o deseño e produción dun producto final. Valorarase o proceso de investigación, a coherencia conceptual do plantexamento, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación. Tamén a achega dunha linguaxe persoal á proposta e a capacidade de presentación da mesma de xeito coherente.	35	A1 A5	C1 C2	D3 D4
Observación sistemática	O docente realizará unha observación sistemática do alumnado dunha maneira individualizada, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios expostos e o respecto polo material e equipamento das aulas. A asistencia e tutorización son indispensables para aprobar a materia.	10	A5	C1 C2	D4
Cartafol/dossier	Caderno de campo. Sistematización e tratamento de bosquexos e materiais de investigación no deseño de Moda. Valorarase a iniciativa na experimentación, a procura propia de recursos, a calidade estética e técnica.	25	A5	C1 C2	D4

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua

No desenvolvemento da materia utilizarase unha metodoloxía de avaliación continua baseado na combinación das tipoloxías de actividades indicadas anteriormente, e coas porcentaxes de avaliación indicadas arriba. A non presentación dalgún dos exercicios suporá o suspenso da asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.
Para acollerse á metodoloxía de avaliación continua deberá constar unha asistencia mínima do 80% das horas totais da materia.

Metodoloxía de avaliación global

O estudantado que opte pola modalidade de avaliación global deberá comunicarllo por escrito ao responsable da materia no prazo máximo dun mes dende o inicio da docencia da materia e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.

A elección da modalidade global de metodoloxía significará que o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final durante o período oficial de exames. A data e hora será comunicada a comezo de curso no cronograma da materia. A ponderación quedará do seguinte modo:

Resolución de problemas de forma autónoma: 35%
Cartafol/dossier: 25%
Exame: 40%

Segunda convocatoria Na convocatoria extraordinaria o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, que terá lugar en data oficial.Poden consultarse todas as datas das probas de avaliación aprobadas polo centro na dirección: https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/

A non presentación dalgún dos exercicios suporá o suspenso da asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como segunda convocatoria

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

LEACH, Robert, **The Fashion Resource Book: Research for Design**, Thames & Hudson, 2012

SEIVEWRIGHT, Simon, **Diseño e investigación**, 2, Gustavo Gili, 2013

SALTZMAN, Andrea, **El cuerpo diseñado**, Paidós, 2004

NAKAMICHI, Tomoko, **Pattern Magic 2**, 5, Gustavo Gili, 2012

NAKAMICHI, Tomoko, **Pattern Magic**, 5, Gustavo Gili, 2012

PARISH, Pat, **Fundamentos del patronaje creativo: La arquitectura de la moda**, 1, Promopress, 2015

SPOSITO, Stefanella, **Los tejidos en el diseño de moda (3ª edición). Manual de referencia, características y usos**, 3, Hoaki, 2023

AA.VV., **Textilepedia: The Complete Fabric Guide**, 1, Fashionary International Limited, 2020

AA.VV., **Fashionpedia: The Visual Dictionary of Fashion Design**, 1, Fashionary International Limited, 2016

ATTARDI, Danilo, **La técnica del moulage vol. 1**, 1, Hoaki, 2023

Bibliografía Complementaria

ALDRICH, Winifred, **Tejido, forma y patronaje plano**, Gustavo Gili, 2010
VOLPINTESTA, Laura, **Fundamentos del diseño de moda**, 1, Promopress, 2015
DONNANNO, Antonio, **Técnicas de patronaje de moda alta costura vol 2**, Promopress, 2021
ATTARDI, Danilo, **La técnica del moulage vol. 2**, Hoaki, 2021
GARCIA ALISTE, Artiel, **Tratado de sastrería**, Hoaki, 2023

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño e sociedade/P06G450V01206
Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202
Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101
Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107
Fundamentos do deseño II/P06G450V01108
Fundamentos do deseño I/P06G450V01104