



Facultade de Deseño

Grao en Deseño

Materias

Curso 1

Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
P06G450V01101	Teoría, crítica e historia do deseño I	1c	6
P06G450V01102	Expresión artística: Fundamentos do debuxo	1c	6
P06G450V01103	Laboratorio de materiais	1c	6
P06G450V01104	Fundamentos do deseño I	1c	6
P06G450V01105	Técnicas informáticas I: Imaxe dixital	1c	6
P06G450V01106	Expresión artística: Fundamentos da cor	2c	6
P06G450V01107	Laboratorio integrado: Procedementos I	2c	6
P06G450V01108	Fundamentos do deseño II	2c	6
P06G450V01109	Sistemas de representación	2c	6
P06G450V01110	Técnicas informáticas II: Edición dixital	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS**Teoría, crítica e historia do deseño I**

Materia	Teoría, crítica e historia do deseño I			
Código	P06G450V01101			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	1	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	Introdución á historia e á teoría do deseño. Antecedentes e orixes do Deseño no século XX. As Vanguardias históricas. O deseño moderno e as súas implicacións sociais, económicas e políticas, desde o fin da Segunda Guerra Mundial até a Posmodernidade. O deseño no contexto galego. Perspectivas e teorías para a interpretación do Deseño moderno. Prácticas de análise de casos de estudo.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A3	3. 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.
B3	Saber xestionar axeitadamente a información (capacidade para recuperar e analizar a información de diversas fontes).
C10	Saber aplicar a metodoloxía de investigación relevante no deseño, fontes, análise, interpretación e síntese, así como ter motivación para aplicala e desenvolvela.
C19	Coñecer a teoría e historia do deseño e da moda, así como o vocabulario e os fundamentos conceptuais do deseño de moda.
D2	Saber comunicarse de forma oral e por escrito en lingua galega.

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Comprender os orixes da disciplina do deseño despois da Revolución Industrial ata o Proxecto Moderno. Analizar as súas implicacións sociais, económicas e políticas.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Identificar as diferentes etapas e movementos históricos do deseño desde a súa orixe ata o fin da Segunda Guerra Mundial e o desenvolvemento do Proxecto Moderno.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Interpretar as teorías do deseño desde unha posición crítica.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Identificar un proxecto de deseño no seu contexto histórico, social, filosófico e ético.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Analizar un proxecto de deseño e interpretalo desde a elaboración dun criterio persoal fundamentado.	A3 A4	B3	C10 C19	D2

Contidos

Tema

Bloque Deseño Gráfico

- As orixes do deseño. Da artesanía á industria
- Movemento Art & Crafts
- William Morris
- Art Nouveau
- Werkbund alemán
- Vanguardas históricas e orixes do proxecto moderno
- A Bauhaus, o deseño gráfico e a nova tipografía
- O movemento moderno despois da II Guerra Mundial.
- O enfoque racional do deseño
- Estilo suízo internacional.
- O proxecto moderno en Alemania, Italia, Holanda e Francia (características nacionais)
- A tipografía do proxecto moderno.
- A Escola de ULM e a súa influencia no deseño
- A orixe da identidade corporativa e os sistemas visuais
- A crise da modernidade

Bloque Deseño de Moda

- Clase introdutoria: Aprender a ler as imaxes. Reflexións sobre a creatividade contemporánea.
- A moda rococó: o tandem María Antonieta & Rose Bertin.
- Moda e Revolución Francesa (1795-1829). A moda como reflexo dos cambios políticos e sociais. O gusto neoclásico.
- A moda romántica e o estilo miriñaque (1820-1850). - O modelo de muller vitoriano.
- O nacemento da alta costura: Charles Frederic Worth.
- O novo rococó: O polisón de finais do século XIX.
- O Bloomerismo, atisbos de funcionalidade. O valor simbólico do pantalón. Movements de reforma da indumentaria en Europa.
- Mariano Fortuny i Madrazo (1871-1949). Delphos: o traxe do século XX.
- Paul Poiret (1879-1947): A moda como parte da expresión estética. Diaghilev e a arte total dos Ballets Rusos (1909-1929).
- Arte de vangarda e moda. O artista e o innovador (1900-1939). Futurismo, moda e velocidade.
- Bauhaus (1919-1933): Artesanía e arte como unidade. A vangarda rusa: Moda, arte e sociedade. O deseño como parte fundamental do sistema productivista.
- Sonia Delaunay (1855-1975): Arte, deseño e moda.
- A nova muller dos anos 20: Coco Chanel (1883-1971).
- Surrealismo e moda: Elsa Schiaparelli (1890-1973).
- Moda en tempos de guerra. Os anos 40. Os novos mestres: Christian Dior e o New Look. Cristóbal Balenciaga: o fin dunha época.

Planificación

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

*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 a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio que o estudante ten que desenvolver.
Saídas de estudo	Actividades de aplicación, contraste e observación dos coñecementos nun contexto determinado nun espazo externo.
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolverlo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticarlo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Saídas de estudo	Visitas a exposicións temporais, museos e eventos que exemplifiquen os contidos tratados durante as clases maxistras e sirvan ao alumnado para tomar contacto co deseño.

Estudo de casos Análisis dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolverlo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticar e entrenarse en procedementos alternativos de solución.

Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumno/a debe desenvolver as solucións axeitadas ou correctas mediante a práctica de rutinas, a aplicación de procedementos de transformación da información dispoñible e a interpretación dos resultados. A actividade actúa como complemento da lección maxistral.

Avaliación						
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Exame de preguntas de desenvolvemento	Probas que inclúen preguntas abertas sobre un tema que o alumnado deberá relacionar, organizar e presentar. O obxectivo da proba é constatar os coñecementos que o alumnado acadou sobre a materia así como a súa capacidade de argumentación.	40	A3 A4	C19	D2	
Estudo de casos	Proba na que o alumnado deberá analizar grupalmente circunstancias relacionadas co contido da materia para interpretalas, xerar hipóteses, reflexionar ou completar coñecementos.	40	A3	B3	C10 C19	D2
Resolución de problemas e/ou exercicios	Exercicio relacionado coa lectura e interpretación de imaxes que servirá de práctica da proba final. Pode realizarse grupal ou individualmente e concluir cunha exposición oral que permita valorar a capacidade de comunicación do alumnado.	20	A3 A4	B3	C10 C19	D2

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación da asignatura realizarase de forma continua segundo as metodoloxías e probas antes detalladas.

Resolución de problemas e/ou exercicios: 20%

Estudio de casos: 40%

Exame de preguntas de desenvolvemento: 40%

Avaliación global

Para a avaliación global realizarase unha única proba de exame de preguntas de desenvolvemento co obxectivo de demostrar os coñecementos que o/a estudante ten sobre o conxunto dos contidos da materia.

Convocatoria de xullo

A non superación da asignatura na convocatoria ordinaria obrigará ao alumnado a presentarse á convocatoria extraordinaria de xullo, a cal consistirá na realización dunha proba final específica de preguntas de desenvolvemento na que o/a estudante deberá demostrar a adquisición de todos os coñecementos da materia.

Datos de avaliación

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

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis, **Historia del diseño gráfico**, 9788492480081, Editorial RM, 2009

Cosgrave, Bronwyn, **Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días**, Gustavo Gili, 2005

Bibliografía Complementaria

Enric Satué, **El diseño gráfico. De los orígenes hasta nuestros días**, 9788420609508, 2ª, Alianza Forma, 2012

Richard Hollis, **El diseño gráfico**, 8423332411, Ediciones Destino, 2000

Cerrillo, Lourdes, **La moda moderna. Génesis de un arte nuevo**, Siruela, 2010

Deslandres, Ivonne, **El traje, imagen del hombre**, Tusquets, 1998

Laver, James, **Breve historia del traje y de la moda**, Cátedra, 2003

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

Richard Hollis, **Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965**, 978-1856694759, Laurence King, 2006

Magdalena Droste, **La Bauhaus : 1919-1933 : reforma y vanguardia**, 978-84-95503-56-5, Taschen, 2007

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

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

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS**Expresión artística: Fundamentos do debuxo**

Materia	Expresión artística: Fundamentos do debuxo			
Código	P06G450V01102			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	1	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Seoane Suárez, Ana			
Profesorado	Seoane Suárez, Ana			
Correo-e	anaseoane@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Introdución ao coñecemento dos principios de proporción, composición e uso da luz nos sistemas de representación gráfica. Introdución ao coñecemento e manexo de técnicas artísticas e métodos de representación bidimensional. Desenvolvemento de métodos de debuxo persoais adecuados para a representación bidimensional. Prácticas con materiais e materiais básicos.			

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.
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
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 previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Identificar e empregar os principios de proporción e composición.	A1 A5	C3 C14
Identificar e empregar a luz como moduladora do volume.	A1 A5	C3 C14
Mostrar o manexo dos métodos básicos da expresión gráfica a man alzada.	A1 A5	C3 C14
Bosqueixar e ilustrar propostas bidimensionais de representación gráfica.	A1 A5	C3 C14
Investigar e experimentar métodos de debuxo persoais adecuados para propoñer proxectos de creación.	A1 A5	C3 C14

Contidos

Tema	
O sentido do debuxo	- Tipos e función - O caderno de campo. O debuxo como modo de pensar
Por onde comezar. Saber debuxar para poder ilustrar	- Encadre, encaixe e esbozo - Debuxo analítico - Os cimentos das formas - A pel das formas - Ferramentas, métodos e técnicas - Ritmo, dinamismo e simetría - Orde Vs Caos
Creatividade e interpretación	- A técnica supeditada a función e expresividade - Experimentación

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	30	40

Resolución de problemas de forma autónoma	22	55	77
Resolución de problemas	8	11	19
Estudo de casos	8	11	19
Resolución de problemas e/ou exercicios	8	0	8
Observación sistemática	6	0	6

*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 os fundamentos do debuxo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio que o/a estudante ten que desenvolver.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados cos fundamentos do debuxo. O alumno/a debe desenvolver a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios de forma autónoma.
Resolución de problemas	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados cos fundamentos do debuxo. O alumno/a debe desenvolver as solucións axeitadas ou correctas mediante a exercitación de rutinas, a aplicación de procedementos de transformación da información dispoñible e a interpretación dos resultados.
Estudo de casos	Análise de casos de estudio relacionado co debuxo, a súa práctica e/ou autores coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticarlo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas de forma autónoma	En base ao traballo autónomo do alumno/a fora da aula como resposta á resolución de problemas, realizarase un seguimento individualizado do seu traballo, corrixindo posibles error e plantexando alternativas creativas ao traballo
Resolución de problemas	En base ao traballo do alumno/a dentro da aula como resposta á resolución de problemas, realizarase un seguimento individualizado do seu traballo, corrixindo posibles error e plantexando alternativas creativas ao traballo

Probas	Descrición
Observación sistemática	Realizarase por parte do docente unha observación sistemática individualizada co obxectivo de valorar a implicación do alumnado na asignatura e a adquisición dos resultados previstos na materia.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Estudo de casos	Traballarase na aula co estudio de casos dentro da disciplina do debuxo, coa finalidade de coñecerlos, completar coñecementos, xerar hipóteses e plantexar novos procedementos	40	A1 A5
Resolución de problemas e/ou exercicios	A lo longo do cuatrimestre plantexarase na aula a resolución de problemas e exercicios relacionados coa práctica do debuxo e que o alumno debe de realizar na aula.	40	A1 A5 C3 C14
Observación sistemática	Realizarase unha observación sistemática do traballo na aula do alumno/a, valorando a súa asistencia, o axeitado comportamento, a actitude na aula e o respecto polas instalacións e materiais.	20	A1 A5 C3 C14

Outros comentarios sobre a Avaliación

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuatrimestre e basearase nas metodoloxías indicadas:- Estudio de casos 40%- Resolución de problemas e/ou exercicios 40%- Observación sistemática 20%

Para superar a materia terán que estar presentados todos os exercicios propostos en tempo e forma obtendo unha media superior a 5. Se algún dos traballos non fose presentado, este será puntuado como 0 a hora de facer a media.

Avaliación global Para aquel alumnado que teña concedida a avaliación global, a proba de avaliación consistirá na entrega de todos os traballos plantexados durante o cuatrimestre máis unha proba práctica de resolución de exercicio.

Convocatoria extraordinaria Nas convocatorias extraordinarias, para aqueles alumn@s que non superasen a materia, a proba de avaliación consistirá na entrega de todos os traballos plantexados durante o cuatrimestre máis unha proba práctica de resolución de exercicio.

Datos 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. Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendaciones

Materias que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio de materiais**

Materia	Laboratorio de materiais			
Código	P06G450V01103			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	García González, Silvia			
Profesorado	García González, Silvia			
Correo-e	silviagarcia@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia céntrase no recoñecemento, claseificación, creación, manipulación de materiais e soportes, co obxectivo de capacitar aos estudantado para abordar proxectos de deseño gráfico e deseño de moda desde unha perspectiva máis ampla. A través da análise e a experimentación, o alumnado poderá familiarizarse coas técnicas, a terminoloxía e as linguaxes técnicas asociadas, así como coa preparación de materias e soportes que lles permitirán abordar futuros procesos creativos e producións que poidan involucrar a colaboración con outros profesionais			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código			
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.		
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.		
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		
Identificar e clasificar materiais básicos: soportes gráficos, soportes plásticos e materiais téxtiles.	A5	C11 C14	D3
Adaptar, manipular e modificar materiais para o seu uso como soporte de creación plástica.	A5	C11 C14	D3
Experimentar para a creación de propostas de deseño a partir da transformación de materiais sostibles con procesos artesanais e dixitais.	A5	C11 C14	D3

Contidos

Tema			
Materia e material	Tipos e características dos materiais Selección de materiais		
Recoñecemento e análise básico de materiais: soportes gráficos, soportes plásticos e materiais textis.	textura, cor, peso, opacidade, flexibilidade, durabilidade		
Transformación básica e experimentación con materiais e materiais sostibles.	Obradoiro: técnicas e procedementos de intervención e manipulación.		

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	8	20	28
Estudo de casos	7	25	32
Saídas de estudo	4	0	4
Resolución de problemas de forma autónoma	31	50	81
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Estudo de casos	2	0	2
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	A sesión maxistral será o comezo de cada unha das clases, centrada en expoñer os conceptos e ferramentas de manexo de técnicas e materiais que posteriormente o alumnado desenvolverá esa sesión a modo de prácticas no taller.
Estudo de casos	Unha vez finalizada a sesión maxistral, espérase que os estudantes realicen unha análise exhaustiva dos recursos presentados e experimenten coas diferentes técnicas, soportes, materias e materiais. O obxectivo principal é assimilar os conceptos abordados durante a clase e descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación dos recursos no obradoiro. Deberán levar constancia de toda a experimentación a través dun caderno de campo onde reflecta a traxectoria na materia.
Saídas de estudo	Saídas de estudo co alumnado para revisar con técnicos especialistas en centros de produción de referencia materiais e soportes.
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá realizar un proxecto global con forma que demostre a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. Valorarase o proceso de investigación con técnicas e materiais, o nivel de acabado e o risco na experimentación.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas de forma autónoma	En base ao traballo por parte do alumnado na resolución de problemas de forma autónoma, realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo 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, realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización
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 respecto polo material e equipamento das aulas.

Avaliación					
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Resolución de problemas e/ou exercicios	Resolución de tarefas e exercicios puntuais nos que se valorará o proceso de investigación e o nivel e de acabado. A achega dunha linguaxe persoal á proposta e a adecuación a aplicacións dentro do ámbito do deseño gráfico e o deseño de moda.	40	A5	C11 C14	D3
Estudo de casos	Caderno de campo. Avaliación progresiva da asimilación de contidos, da calidade técnica, da iniciativa na experimentación e a procura propia de recursos.	40	A5	C11 C14	D3
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, o grao de interese, o seguimento de exercicios e a participación activa na materia, así como a evolución na traxectoria do curso.	20	A5	C11 C14	D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

No desenvolvemento da materia utilizarase unha metodoloxía de avaliación continua baseado na combinación das seguintes tipoloxías de actividades:

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

Metodoloxía de avaliación global

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, a desenvolverse durante o período oficial de exames. A data e hora será comunicada a comezo de curso no cronograma da materia.

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira: Estudo de casos: 20%
Resolución de problemas de forma autónoma: 40%

Exame: 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. A data e hora será comunicada a comezo de curso no cronograma da materia.

A avaliación será da seguinte maneira:

Estudo de casos: 20%

Resolución de problemas de forma autónoma: 40%

Exame: 40%

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Outros comentarios

non hai

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Fundamentos do deseño I				
Materia	Fundamentos do deseño I			
Código	P06G450V01104			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	1	1c
Lingua de impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado	Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Elementos básicos do deseño. Principios fundamentais da organización visual. Principios semánticos. Soportes e formatos. Principios fundamentais da imaxe. Principios fundamentais da tipografía. Fundamentos da composición. Interacción da cor no deseño. Principios da forma e do volume.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
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.

Resultados previstos na materia				
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Analizar e comprender os fundamentos estéticos básicos que rexen a disciplina do deseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	
Analizar a coherencia na organización visual, composición e imaxe nun proxecto de deseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	
Analizar as interrelacións entre a forma e a función no deseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	
Valorar e elixir un soporte e un formato en base aos condicionantes funcionais dun proxecto.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	
Experimentar coas interrelacións da cor no deseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8	

Contidos	
Tema	
Elementos básicos do deseño	Definición, exemplos e caracterización dos elementos básicos do deseño
Principios fundamentais da organización visual: composición	Equilibrio, ritmo, xerarquía, proporción, contraste, repetición, espazo negativo..
Principios semánticos do deseño	A transmisión de significado e a comunicación efectiva de mensaxes: Simbolismo, metáfora visual, iconicidade, analoxía.

A cor no deseño	Caracterización da cor, modelos tridimensionais Armonías e contrastes Usos funcionais da cor Accesibilidade e lexibilidade
Principios da forma e do volume	Principios da forma; Simetría, asimetría, ritmo contraste, equilibrio Principios do volume; profundidade, proporción, textura

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	15	32.5	47.5
Estudo de casos	17.5	40	57.5
Resolución de problemas	15	25	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	3	0	3
Observación sistemática	1	0	1
Estudo de casos	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 debates
Estudo de casos	Avaliación progresiva da asimilación de contidos, da calidade técnica, da iniciativa na experimentación e a procura propia de recursos.
Resolución de problemas	Execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de carácter artístico, plástico, de deseño e visual específico.

Atención personalizada

Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver unha serie de exercicios propostos, baixo a supervisión do/a docente, atendendo ás características específicas de cada proxecto.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Lección maxistral	Proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos	25	A1 A5		
Resolución de problemas e/ou exercicios	Varias entregas independentes (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de xeito independente nas que se terá en conta a execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de carácter plástico, de deseño e visual específico.	60	A1 A5	B1	C3 C6 C8
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, o grao de interese, o seguimento de exercicios e a participación activa na materia, así como a evolución na traxectoria do curso.	15	A1 A5	B1	C3 C6 C8

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua: Serán aplicados as porcentaxes e conceptos anteriores

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.

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

- Resolución de problemas e/ou exercicios: Varias entregas independentes (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de xeito independente nas que se terá en conta a execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de carácter plástico, de deseño e visual específico.

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.

A avaliación será da seguinte maneira:

- Resolución de problemas e/ou exercicios: Varias entregas independentes (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de xeito independente nas que se terá en conta a execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de carácter plástico, de deseño e visual específico.

60%

- Lección maxistral/ proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos

40%

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

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105

Outros comentarios

non hai

DATOS IDENTIFICATIVOS**Técnicas informáticas I: Imaxe dixital**

Materia	Técnicas informáticas I: Imaxe dixital			
Código	P06G450V01105			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				

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

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

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

Resultados de Formación 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.		
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.		
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.		

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Construír imaxes dixitais vectoriais e de mapa de bits con precisión técnica a través do dominio do software de creación de imaxes 2D.	A4 A5	C4 C5 C7 C9
Distinguir as diferentes terminoloxías e linguaxes técnicos e empregalos nos procesos de creación de imaxes dixitais aplicados a un proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C7 C9
Identificar os diferentes formatos de ficheiros de imaxes dixitais e elixir os máis adecuados en función do contexto de uso nun proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C7 C9

Integrar e aplicar as ferramentas de software propias do deseño gráfico nun proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C7 C9
---	----------	----------------------

Contidos

Tema	
Ordenador e informática aplicados á imaxe dixital.	<p>Conceptos básicos de linguaxe e entorno de información dixital: bit, byte, tamaño en disco, formatos de ficheiro, tipos de compresión.</p> <p>Hardware vs. software. Introducción a conceptos de hardware e software en relación ao equipo, programas e almacenamento: disco duro/disco externo, monitores, periféricos, espazos de traballo, nube/espazos compartidos.</p> <p>Plataformas PC e Mac. Semellanzas, diferenzas, compatibilidade.</p>
A imaxe dixital: imaxe de mapa de bits vs. imaxe vectorial.	<p>Diferencias entre imagen digital e imagen analógica.</p> <p>Imagen digital. Composición y tipos. Diferencias básicas y definición técnica de cada una de ellas. Optimización.</p> <p>Conceptos: píxel, tamaño vs. dimensiones, resolución, ruido, pixelado, interpolación, remuestreado vs. redimensionado.</p> <p>Modos de tratamiento y almacenamiento de imagen de mapa de bits e imagen vectorial.</p>
Imaxe de mapa de bits. Creación, postproducción, retoque e optimización para deseño gráfico e deseño de moda. (Software de apoio: Photoshop)	<p>Introducción al espacio de trabajo en Illustrator: conceptos básicos, paletas, menús principais, ferramentas, paneles e inspectores.</p> <p>Conceptos clave de trabajo con vectores.</p> <p>Creación de documentos y capas.</p> <p>Reglas, cuadrícula, guías.</p> <p>Trabajo con objetos vectoriales. Alineaciones, buscatrazos, formas, efectos.</p> <p>Dibujo vectorial. Herramientas de dibujo y trazado. Trazado a partir de imágenes.</p> <p>Trabajo con color. Muestras, libros de color, creación de paletas. Colores planos vs CMK. Conversiones de color.</p> <p>Vectorización de imágenes y personalización.</p> <p>Creación de motivos y rapports.</p> <p>Trabajo con texto e imágenes. Instalación de tipografías. Imágenes enlazadas vs incrustadas. Máscaras de recorte. Ceñir texto.</p> <p>Exportación de artes finales para diversos tipos de producción.</p> <p>Bibliotecas</p>
Introducción básica ao deseño de publicacións (Software de apoio: InDesign)	<p>Introducción ao espazo de traballo en InDesign: conceptos básicos, paletas, menús principais, ferramentas, paneis e inspectores.</p> <p>Introducción básica á estrutura dun libro.</p> <p>Traballo básico con texto e imaxes.</p> <p>Compilar e empacar. Compatibilidades entre ficheiros.</p> <p>Creación de ficheiros finais para diferentes saídas.</p>

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	10	14

Prácticas con apoio das TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas e/ou exercicios	4	0	4
Exame de preguntas obxectivas	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	A sesión maxistral será o comezo de cada unha das clases, co apoio multimedia e centrada en expoñer os conceptos e ferramentas de manexo de software que posteriormente o alumnado desenvolverá nesa sesión a modo de prácticas e a través da resolución de problemas na aula de informática.
Prácticas con apoio das TIC	Unha vez rematada a sesión maxistral, o alumnado deberá resolver de maneira individual os exercicios destinados a consolidar os fundamentos teóricos e a aplicación de ferramentas de software expostas durante a lección maxistral. Ao longo da sesión, realizarase un seguimento e unha atención personalizada segundo as necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	Durante as últimas semanas do cuatrimestre, o alumnado deberá realizar un proxecto final de deseño no que, baixo os parámetros establecidos, demostre a asimilación global de contidos da asignatura e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. O proxecto deberá facer convivir as posibilidades creativas da imaxe vectorial e a imaxe de mapa de bits aplicadas de maneira coherente segundo obxectivos e usos.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas con apoio das TIC	Unha vez rematada a sesión maxistral, o alumnado deberá resolver de maneira individual os exercicios destinados a consolidar os fundamentos teóricos e a aplicación de ferramentas de software expostas durante a lección maxistral, co apoio das TIC dispoñibles na aula.
Resolución de problemas de forma autónoma	Durante as últimas semanas do cuatrimestre, o alumnado deberá realizar un proxecto final de deseño no que, baixo os parámetros establecidos, demostre a asimilación global de contidos da asignatura e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. O proxecto deberá facer convivir as posibilidades creativas da imaxe vectorial e da imaxe de mapa de bits aplicadas de maneira coherente segundo obxectivos e usos.
Probos	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Unha vez rematada a sesión maxistral, o alumnado deberá resolver de forma individual os exercicios destinados a consolidar os fundamentos teóricos e a aplicación das ferramentas de software expostas durante a lección maxistral. Ao longo da sesión, realizarase un seguimento e atención personalizada segundo as necesidades.

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

No desenvolvemento da materia utilizarase unha metodoloxía de avaliación continua baseada na combinación das seguintes tipoloxías de actividades:

Resolución de problemas de forma autónoma 40%

Resolución de problemas e exercicios 40%

Exame de preguntas obxectivas 20%

Metodoloxía de avaliación global

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 no exame final, a desenvolver durante o período oficial de exames.

Convocatoria extraordinaria

Na convocatoria extraordinaria o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na convocatoria ordinaria. Ademais, deberá presentarse a un exame final na data e hora marcada no calendario oficial do grao.

A non presentación de algún dos exercicios ou o exame final suporá a suspensión da asignatura, tanto na convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Datos 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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

DATOS IDENTIFICATIVOS**Expresión artística: Fundamentos da cor**

Materia	Expresión artística: Fundamentos da cor			
Código	P06G450V01106			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	García González, Silvia			
Profesorado	García González, Silvia			
Correo-e	silviagarcia@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Introdución ao coñecemento dos principios e propiedades da cor. Introdución á representación da cor: modos e modelos de cor. A cor no entorno do deseño: racionalización, aplicación e presentación da cor. A cor como elemento expresivo. Xestión da cor en entornos dixitais.			

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.			
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).			
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 previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Identificar e enumerar os aspectos teóricos de percepción e natureza da cor en diferentes aplicacións e usos.	A1 A5	C3 C14
Empregar a cor en propostas bidimensionais e tridimensionais de expresión gráfica.	A1 A5	C3 C14
Bosquejar e ilustrar propostas bidimensionais de representación gráfica.	A1 A5	C3 C14
Investigar e experimentar con métodos de representación persoais, baseados no uso da cor, adecuados para propoñer proxectos de creación.	A1 A5	C3 C14

Contidos

Tema		
Bases e Teorías da cor	-Os principios fisiolóxicos da cor luz -Cor-Materia, pigmentos, tintas -Newton, Goethe	
Principios e propiedades da cor	Ton, saturación, luminosidade armonías e composición	
Simboloxía e historia cultural das cores	Significados culturais das cores na vestimenta e no deseño gráfico	
A cor e os proxectos relativos ao espazo	Interaccións e sinestesia	
A cor no entorno do deseño	A función da cor na señalética a cor nos entornos dixitais	

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	20	30
Obradoiro	4	8	12

Resolución de problemas de forma autónoma	15	57	72
Estudo de casos	6	10	16
Presentación	3	10	13
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Observación sistemática	1	0	1
Presentación	2	0	2
Cartafol/dossier	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	Os contidos das leccións maxistras veranse reflexados nos proxectos elaborados en grupo
Obradoiro	coa complicidade dun profesional do sector levaremos a cabo un caderno que reflexe as exploracións e posibilidades do tinguido artesanal
Resolución de problemas de forma autónoma	En base a unhas premisas comúns traballarase no análise da contorna e na presenza de elementos que utilizan a cor e a composición como elemento expresivo e de comunicación
Estudo de casos	Coa escolla dun caso específico, preténdese afondar na metodoloxía de investigación, manexando documentación de arquivos e bibliografía específica
Presentación	As presentacións en grupo do traballo realizado permitirá establecer debates que melloren as competencias linguísticas co vocabulario específico da materia

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá ser capaz de afrontar a resolución de diferentes problemas planexados na aula a partir das leccións maxistras e os estudos de casos como traballo autónomo. O/A profesor/a atenderá de xeito personalizado o traballo autónomo do alumnado, plantexando correccións, posibles melloras e alternativas de resolución do problema plantexado.
Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado tamén deberá ser capaz de afrontar a resolución de diferentes problemas planexados na aula no propio entorno do taller, en diálogo constante cos seus compañeiros/as. O/A profesor/a atenderá de xeito personalizado o traballo do alumnado, fomentando o diálogo e o debate na aula.
Observación sistemática	O/A profesor/a realizará unha observación sistemática do traballo do alumnado dun xeito personalizado, atendendo a actitude proactiva, o fomento do debate entre compañeiros/as, a exposición dos exercicios e os traballos.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Resolución de problemas de forma autónoma	A partir das clases maxistras proporase o desenvolvemento dun caderno de campo no que se traballe a análise, a experimentación bidimensional e a elaboración de bosquexos que serán expostos na aula.	30	A1 C3
Estudo de casos	Análise da identidade visual dunha marca concreta	20	A1 C14
Resolución de problemas e/ou exercicios	Exercicios popostos para resolver en periodos curtos de tempo	40	A1 C3 A5 C14
	Proxecto de grupo que se desenvolve ao longo dos 2/3 das semanas lectivas		
Observación sistemática	A participación activa, os análises, as propostas e reflexións así como as dinámicas de grupo veranse reflexadas na avaliación continua	10	A5 C14

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua

A avaliación do curso realizarase dun xeito continuo, en base ás metodoloxías e probas seguintes:

Exercicio de análise

Estudio de caso

Caderno/ dossier

Proxecto de creación

Para superar a materia é preciso ter como mínimo un 5 en cada unha das probas de avaliación.

Avaliación global

O alumnado ao que se lle conceda a posibilidade de avaliación global deberá contactar ao inicio do cuatrimestre coas persoas docentes da materia para coñecer os contidos das probas de avaliación. A proba de avaliación global consistirá na entrega dos traballos solicitados durante o cuatrimestre.

Convocatoria extraordinaria de xullo

O alumnado, tanto da modalidade de avaliación continua como avaliación global, que non teña superada a primeira convocatoria deberá presentar, na segunda convocatoria, so aqueles traballos ou exercicios cunha nota menor de 5.

Datos de avaliación

Pódense consultar as datas oficiais na web <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio integrado: Procedementos I**

Materia	Laboratorio integrado: Procedementos I			
Código	P06G450V01107			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	<p>A materia céntrase na experimentación, comprensión e aplicación de técnicas e procedementos básicos de estampaxe tradicional, acabados, encadernación, cosido e bordado. Faise fincapé no traballo manual, co obxectivo de capacitar aos estudantes para abordar proxectos de deseño gráfico e deseño de moda desde unha perspectiva máis ampla.</p> <p>Esta materia ofrece unha introdución básica a diversas técnicas e soportes que brindarán aos estudantes un amplo coñecemento de recursos para a produción autónoma dos seus propios deseños. A través da experimentación, os estudantes poderán familiarizarse coas técnicas, a terminoloxía e as linguaxes técnicas asociadas, así como coa preparación de arquivos que lles permitirán abordar futuros procesos creativos e producións que poidan involucrar a colaboración con outros profesionais. Ao finalizar a materia, os estudantes estarán preparados para aplicar as técnicas e os coñecementos adquiridos en proxectos de deseño gráfico e deseño gráfico para moda, tendo en conta os procesos creativos e de produción necesarios para levar a cabo as súas ideas.</p>			

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.		
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.		
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		
Entender e aplicar os procedementos básicos de estampación, encadernación, técnicas de costura e bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Desarrollar propostas básicas de creación con técnicas de estampación tradicional: serigrafía	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar e adaptar as técnicas básicas de costura e bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar e adaptar as técnicas básicas de encadernación.	A5	C4 C5 C14	D3
Introdución básica á estampación tradicional: serigrafía. Medios alternativos de estampación: impresión en cavo, impresión en relevo, impresión planográfica, impresión dixital. Técnicas básicas de costura e bordado experimental en diferentes soportes. Técnicas básicas de encadernación artesanal e artística.	A5	C4 C5 C14	D3

Contidos

Tema

Impresión e técnicas de estampado básicas para deseño gráfico e deseño de moda.	<ul style="list-style-type: none">- Tipos de impresión.- Conceptos básicos: a estampa, o registo, a edición, a estampaxe única- Materiais e soportes. Introducción a tipos de papeis e tecidos.- Impresión dixital.- O taller: maquinaria, ferramentas, materiais e xestión de procesos.- Experimentación con técnicas manuais de estampado: xilografía, Xilografía xaponesa (moku-hanga), linóleo, impresión en relevo, impresión en oco, impresión sen tinta.- Impresión por transferencia.- Impresión e cor: CMYK vs RGB, sobreimpresión, trama, orde, monocromía, cuatricomía.- Experimentación con tramas.- Creación e experimentación con persoais e estarcidos (láser, papel, foto) a partir dun deseño. - Introducción á serigrafía.- Preparación de arquivos para diferentes tipos de impresión.
Encadernación e acabados. Técnicas básicas para deseño gráfico, editorial e deseño de moda.	<ul style="list-style-type: none">☐ A anatomía do libro.☐ Formatos e introdución a tipos e técnicas de encadernación e acabados.☐ Experimentación con técnicas básicas de manipulado e acabados: encadernación, hendido, cosido, encartado, barbas, acuñado...☐ Preparación de arquivos para diferentes tipos de acabados.
Outras técnicas para deseño gráfico, editorial e deseño de moda.	<ul style="list-style-type: none">☐ Introducción ás posibilidades técnicas e creativas do bordado e a cianotipia en proxectos de deseño de moda e deseño gráfico.☐ Posibilidades de intervención gráfica directa sobre tecidos.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	60	85
Estudo de casos	10	35	45
Resolución de problemas e/ou exercicios	4	0	4
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	A sesión maxistral será o comezo de cada unha das clases, centrada en expoñer os conceptos e ferramentas de manexo de técnicas e materiais que posteriormente o alumnado desenvolverá esa sesión a modo de prácticas no taller.
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá realizar un proxecto global con forma que demostre a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. Valorarase o proceso de investigación con técnicas e materiais, o nivel de acabado e o risco na experimentación.
Estudo de casos	Unha vez finalizada a sesión maxistral, espérase que os estudantes realicen unha análise exhaustiva dos recursos presentados e experimenten coas diferentes técnicas e soportes aprendidos. O obxectivo principal é assimilar os conceptos abordados durante a clase e descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación destes recursos no taller. Deberá levar constancia de toda a experimentación a través dun caderno de campo onde reflecta a traxectoria na materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
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, propoñendo 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, realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización
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 respecto polo material e equipamento das aulas.

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

No desenvolvemento da materia utilizarase unha metodoloxía de avaliación continua baseado na combinación das seguintes tipoloxías de actividades:

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

Metodoloxía de avaliación global

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, a desenvolverse durante o período oficial de exames. A data e hora será comunicada a comezo de curso no cronograma da materia.

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

Estudo de casos: 20%

Resolución de problemas de forma autónoma: 40%

Exame: 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. A data e hora será comunicada a comezo de curso no cronograma da materia.

A avaliación será da seguinte maneira:

Estudo de casos: 20%

Resolución de problemas de forma autónoma: 40%

Exame: 40%

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

Datos 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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos do deseño II**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Analizar e comprender os fundamentos estéticos básicos que rexen o deseño en soporte pantalla, tendo en conta os formatos e os soportes nos que se desenvolve e a súa especificidade.	A1	B1	C1	D1
	A5	B1	C2	D2
		B2	C3	
		B3	C4	
		B4	C8	
Analizar a coherencia na organización visual, a imaxe e a composición nun proxecto de deseño audiovisual e interactivo.	A1	B1	C1	D1
	A5		C2	D2
			C3	D3
			C3	
			C4	
			C4	
			C7	
			C8	
Valorar e elixir un formato adecuado en base aos condicionantes funcionais dun soporte dixital interactivo.	A1	B1	C3	
	A5		C4	
Experimentar cos principios de interactividade no deseño dixital.	A1	B1	C3	
	A5		C4	
Analizar as implicacións da imaxe en movemento nun proxecto de deseño.	A1	B1	C3	
	A5		C4	

Contidos

Tema

Bloque 1: Introducción ao deseño dixital. Principios do deseño e a organización visual en medios dixitais	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos e diferenciais do deseño dixital- - Formatos e soportes dixitais. - Aplicacións dixitais. - Tratamento da imaxe no deseño dixital. - Concepto de pixel-perfect. - Retículas de composición en soportes e formatos dixitais. - Deseño responsive e sistemas flexibles - Introducción á tipografía dixital. - Tratamento da cor en soportes dixitais
Bloque 2: Proxectos de deseño dixital	<ul style="list-style-type: none"> - Marcas e aplicacións en formatos e soportes dixitais. - Pictogramas e iconos - Introducción á animación en soportes dixitais.
Bloque 3: Prototipado de aplicacións interactivas	<ul style="list-style-type: none"> - Principios de interactividade - Arquitectura da información e a organización visual - Introducción aos elementos audiovisuais en aplicacións dixitais (animación, vídeo e audio) - Prototipos interactivos (introducción a Figma y/o Adobe XD) - Microinteraccións

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

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

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

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

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

Avaliación global

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

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

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Fundamentos do diseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Sistemas de representación				
Materia	Sistemas de representación			
Código	P06G450V01109			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento				
Coordinador/a	Diéguez Quintas, José Luís			
Profesorado	Diéguez Quintas, José Luís			
Correo-e	jdieguez@uvigo.es			
Web	http://moovi.uvigo.es/			
Descrición xeral	Introdución aos métodos básicos de representación. Aplicacións prácticas de perspectiva, escala e representación bidimensional e tridimensional. Introdución aos sistemas diédrico, planos acotados, axonométrico e cónico, e aplicación dos seus linguaxes e técnicas gráficas en proxectos de deseño. Exemplos de aplicacións prácticas de interese: desenvolvementos, teselación, anidamento, etc. Introdución elemental ás ferramentas informáticas de representación.			

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
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodolóxicas aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, 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.

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Identificar e aplicar os diferentes sistemas de representación gráfica idóneos en función do tipo de proxecto de deseño.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Aplicar a linguaxe gráfica básica para a representación bidimensional e tridimensional que permita transmitir a realidade dun obxecto ou espazo, o seu estudo formal, as súas medidas e os seus cálculos paramétricos con precisión.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Sintetizar os coñecementos das técnicas de representación e a súa expresión plástica que permita o planteamento e desenvolvemento dun proxecto de deseño.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Aplicar os coñecementos sobre a visión espacial no debuxo.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Desenvolver e practicar coa visión espacial.	A1 A4 A5	B1	C4 C7

Contidos

Tema	
Introdución aos métodos básicos de representación e xeometría descritiva.	Concepto de representación gráfica. Importancia e aplicacións en distintos campos. Linguaxe gráfica e a súa utilidade na comunicación visual.

Sistema *diédrico.	Fundamentos. Vistas. Sistema europeo e americano. Vistas e magnitudes. Representación de puntos, liñas e planos no sistema *diédrico. Selección de vistas. Escalas.
Sistema *axonométrico.	Perspectiva *isométrica: eixos de proxección e ángulos. Perspectiva *dimétrica e *trimétrica. Representación *tridimensional de obxectos no espazo.
Sistema *cónico.	Proxección *cónica e os seus elementos fundamentais. Puntos de fuga, liña do horizonte e puntos de distancia. Representación de obxectos en perspectiva *cónica.
Perspectiva *caballera.	Características e principios da perspectiva *caballera. Construción e representación de obxectos na perspectiva *caballera. Comparación con outros sistemas de representación.
Sistema de planos acoutados	Uso de anotacións e dimensións na representación gráfica. Normas e convencións para o sistema de planos acoutados. Elaboración de planos acoutados para proxectos.
Cortes, seccións e interseccións.	Concepto e diferenzas de seccións e cortes. Liñas e tipos de cortes. Interseccións de obxectos.
Normas e estándares de representación gráfica	Formatos. Liñas. Escalas. Vistas. Anotación. Organización dun proxecto.
Desenvolvementos, *teselación e *anidamientos.	Desenvolvementos de corpos xeométricos. Concepto de *tesela. Clasificación das *teselaciones. Distribución e *anidamientos *bi e *tridimensional
Sistemas de representación gráfica asistida por computador (*CAD)	Introdución ao deseño asistido por computador. Ferramentas e técnicas de debuxo en *CAD. Vantaxes e limitacións da representación gráfica dixital.
Avances e tendencias na representación gráfica.	Realidade virtual e aumentada na representación visual. Modelado 3D, *prototipado rápido e fabricación *aditiva. Novas tecnoloxías aplicadas á representación gráfica.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	22.5	40	62.5
Resolución de problemas	8	19	27
Estudo de casos	8	16	24
Resolución de problemas de forma autónoma	8	22.5	30.5
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2
Proxecto	2	0	2
Resolución de problemas e/ou exercicios	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 a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio que o/a estudante ten que desenvolver.
Resolución de problemas	Actividade na que se formulan problema e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumno debe desenvolver as solucións adecuadas ou correctas mediante a exercitación de rutinas, a aplicación de fórmulas ou algoritmos, a aplicación de procedementos de transformación da información dispoñible e a interpretación dos resultados. Adóitase utilizar como complemento da lección maxistral.
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipótese, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. 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 dun xeito autónomo unha serie de problemas plantexados na aula ao longo do curso

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Exame de preguntas obxectivas	Exame de 5 preguntas de 0,8 puntos con contidos teórico-prácticos da materia.	40	A1 A5	B1	C7
Proxecto	Exercicio de curso por valor de 3 puntos. Exercicio práctico a realizar polo alumno durante o curso sobre un tema proposto polo profesor. Carácter obrigatorio.	30	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Resolución de problemas e/ou exercicios	Exercicio de prácticas por valor de 3 puntos. Exercicio práctico a realizar ao final das clases prácticas sobre o temario práctico desenvolvido. Carácter obrigatorio.	30	A1 A5	B1	C4 C7

Outros comentarios sobre a Avaliación

Asistencia ás clases teóricas.

Non é directamente avaliábel, pero sempre será materia de exame o que nelas se imparta.

Asistencia ás clases prácticas.

A asistencia ás prácticas de laboratorio será obrigatoria. Por cada falta inxustificada, restarase 0,5 puntos da nota final.

Estudantes con avaliación continua, cualificación na convocatoria da 2ª edición.

Esta segunda edición da convocatoria ordinaria cualificarase da seguinte maneira:

Un exame por valor de 4 puntos nos mesmos termos especificados para a 1ª edición.

A nota do traballo ou proxecto manterase (ata 3 puntos), existindo tamén a posibilidade de refacer o traballo para mellorar esta nota.

Manterase a puntuación acadada na proba práctica de laboratorio (ata 3 puntos), pero tamén se poderán realizar exercicios sobre clases prácticas para mellorar a nota ao rematar o exame da 2ª edición.

Estudantes aos que lles foi concedida pola facultade a posibilidade de ser cualificados sen avaliación continua.

A súa avaliación abrangue contidos teóricos e prácticos da materia por valor de 10 puntos da seguinte maneira:

Exame de preguntas obxectivas: exame de 5 preguntas de 0,8 puntos con contidos teórico-prácticos da asignatura.

Exame consistente na resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuxo valor será o 60% da nota final.

Estas probas de avaliación realizaranse nas datas habilitadas para exames e fixadas polo centro.

Convocatoria extraordinaria.

O exame da convocatoria extraordinaria abrangue contidos teóricos e prácticos da materia por valor de 10 puntos da seguinte maneira:

Exame de preguntas obxectivas: exame de 5 preguntas de 0,8 puntos con contidos teórico-prácticos da asignatura.

Exame consistente na resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuxo valor será o 60% da nota final.

Estas probas de avaliación realizaranse nas datas habilitadas para este tipo de exames e fixadas polo centro.

Compromiso ético.

Esperase que o estudante presente un comportamento ético adecuado, atendendo especialmente ao indicado nos Artigos 39, 40, 41 e 42 do Regulamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado da Universidade de Vigo (aprobado no claustro de 18 de abril de 2023).

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

Recomendacións

Outros comentarios

Estará a disposición dos alumnos toda a documentación necesaria para o seguimento desta materia na plataforma *Moovi (*<https://moovi.uvigo.é>).

En caso de discrepancias, prevalecerá a versión en lingua española desta guía.

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

Materia	Técnicas informáticas II: Edición dixital			
Código	P06G450V01110			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Bellón Rey, Leticia Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Introdución básica a programas e procedementos informáticos aplicados á elaboración e procesamento de imaxe en movemento. Tratamento e edición de vídeo e gráficos en movemento para o deseño audiovisual. Introdución ao manexo de software para a animación, edición de vídeo e motion graphics.			

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.			
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodolóxicas aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, 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.			
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 previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Construír imaxes dixitais en movemento con precisión técnica a través do dominio do software de edición de vídeo e motion graphics.	A4 A5	C4 C5 C9
Distinguir as diferentes terminoloxías e linguaxes técnicos e empregalos nos procesos de creación de imaxes dixitais en movemento aplicados a un proxecto de deseño audiovisual.	A4 A5	C4 C5 C9
Identificar os diferentes formatos de arquivos dixitais e elixir os máis adecuados en función do contexto de uso nun proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C9
Integrar e aplicar as ferramentas de software propias do deseño audiovisual nun proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C9

Contidos

Tema		
1 - Lingaxe audiovisual. Introducción	Principios básicos Concepto e tipos de planos. Encadre Composición Movemento interno e externo Filtros e efectos Son	
2 - Edición audiovisual	Principios básicos Montaxe lineal, paralelo e simultáneo	

3 - Software de edición e composición de vídeo.	Transicións Efectos de vídeo e son A dobraxe de audio Corrección da cor Formatos de compresión e saída de vídeo.
4 - Control do tempo nos programas de edición de vídeo	Velocidade de acción e reprodución Timelapse Lightning Sketch.
5 - Animación clásica	Concepto de animación Breve historia da animación Técnicas clásicas: rotoscopia, debuxos animados, stop motion, pixilación, kinéstasis, Cuts-out, pintura directa sobre fotograma... Os 12 principios fundamentais da animación
6 - Control do tempo en animación	Animación por fotograma clave Animación por interpolación Animación por máscara Velocidade interna e externa
7 - Técnicas dixitais de animación (1)	Animación en mapa de bits Animación vectorial Formatos Software de animación Motión Capture Animación 3D
8 - Técnicas dixitais de animación (2)	Animación de fotografías Morphing Efecto paralax
9 - Técnicas dixitais de animación (3)	Animación de personaxes. Rotoscopia Expresións faciais Expresións labiais.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	10	14
Prácticas con apoio das TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas e/ou exercicios	4	0	4
Observación sistemática	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 breve dos conceptos mais importantes relacionados coa edición e animación
Prácticas con apoio das TIC	O estudante realizará prácticas semanais coa axuda de computador para pór en práctica os conceptos teóricos e familiarizarse co software
Resolución de problemas de forma autónoma	O estudante desenvolverá traballos máis complexos para comprobar o seu dominio das técnicas informáticas aplicadas á edición e animación audiovisual

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas con apoio das TIC	O estudante realizará prácticas semanais coa axuda de computador para pór en práctica os conceptos teóricos e familiarizarse co software
Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Proba na que o alumno debe solucionar unha serie de problemas e/ou exercicios nun tempo/condicións establecido polo profesor.

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Resolución de problemas de forma autónoma	40	A5 C4 C5 C9
Resolución de problemas e/ou exercicios	40	A5 C4 C9
Observación sistemática	20	A4 A5 C4

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno poderá optar a dous tipos de cualificación: avaliación continua e avaliación global

1 - Avaliación continua: Serán aplicados as porcentaxes e conceptos anteriores (observación sistemática, resolución de exercicios e resolución de problemas).

Para superar a materia é preciso obter, como mínimo, un 4 no exame práctico. Nese caso (nota media por baixo de 4), non se poderá compensar cos outros apartados, aínda que as súas cualificacións conservaranse para a edición de xullo.

Na segunda edición (xullo) aplicaranse os mesmos criterios, aínda que a observación sistemática non será re-avaliada, manténdose a cualificación da primeira edición.

2 - Avaliación global - De acordo ao establecido no **Regulamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade dá docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado**, o estudante que non opte pola modalidade de avaliación continua, terá dereito a unha proba global nas datas que a Facultade determine. Será un proba única e que permitirá cualificar ao alumno entre 0 e 10, igual que na avaliación continua.

Esta posibilidade deberá ser solicitada expresamente polo alumno, coa antelación e procedementos que o Decanato da Facultade determine, e supoñerá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.

Esta modalidade consistirá nun exame práctico igual ao do resto de alumnos (40% da cualificación) e un exercicio similar a algún dos propostos na resolución de problemas de forma autónoma (60% da cualificación), que o alumno executará na aula directamente, coma se dunha continuación do exame tratásese.

Do mesmo xeito que na modalidade de avaliación continua, para superar a materia será preciso obter, como mínimo, un 4 no exame práctico. Nese caso (nota por baixo de 4), non se poderá compensar co outro apartado, aínda que se conservará a cualificación para a convocatoria de xullo. Calquera aspecto non previsto nesta guía resolverase en base ao citado Regulamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade dá docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105
