



## Facultad de Diseño

## Grado en Diseño

### Asignaturas

#### Curso 1

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

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

Tema	
Bloque I: Diseño gráfico y de moda en el siglo XIX (Parte I)	<p>Moda Rococó: El tándem María Antonieta / Rose Bertin</p> <p>Revolución Francesa (1795-1829): La moda como reflejo de los cambios políticos y sociales en la Francia revolucionaria</p> <p>El vestido neoclásico: Liberador, etéreo y breve</p> <p>El arte como espejo de las modas. Quién, qué y cómo se pintaba entonces</p> <p>Revolución Industrial: Las bases del diseño gráfico moderno</p> <p>William Morris y el movimiento Arts &amp; Crafts (1860-1919) en Gran Bretaña</p> <p>The Four: Charles R. McKintosh, Herbert McNair, Margaret y Frances McDonald</p> <p>El nacimiento de la imprenta independiente. Nuevos procedimientos creativos: La litografía</p>

Bloque II: Diseño gráfico y de moda en el siglo XIX (Parte II)	<p>Regreso al pasado: moda Romántica y estilo Miriñaque (1820-1850)  La imagen de la mujer en el pensamiento victoriano. Códigos de conducta y estereotipos  El nuevo rococó: El polisón de fináis del siglo XIX  Atisbos de funcionalidad: Amelia Bloomer y el valor simbólico del pantalón</p> <p>Arte y diseño gráfico en el Art Nouveau (1890-1910)  El nacimiento del cartelismo moderno: Jules Chéret, Eugène Grasset, Toulouse Lautrec y Alfons Mucha  El Art Nouveau más allá de Francia: Estudio de casos  Cambio de rumbo en el diseño gráfico e industrial europeo: El movimiento de la Deutscher Werkbund en Alemania (1907-1934)  Un caso paradigmático: Las aportaciones de Peter Behrens y la AEG</p>
Bloque III: Diseño gráfico y de moda en el tránsito del siglo XIX al XX	<p>Wiener Werkstätte (Talleres Vieneses, 1903-1932): Diseño, arquitectura y moda  Koloman Moser: Artista (gráfico) total  Movimientos de reforma de la indumentaria: Henry van de Velde  Los diseños estilo reforma de Emilie Flöge. Fotografía de moda, Gustav Klint y Street Style  Estudio de casos: Mariano Fortuny (1871-1949) y Paul Poiret (1879-1947)</p>
Bloque IV: Diseño gráfico y moda de vanguardia I (1910-1939)	<p>Arte y vanguardia: La construcción de una imagen artística  Futurismo italiano: Diseño gráfico, arte y moda  El espíritu Dada: nihilismo y provocación. Contexto social y político  Nuevos procedimientos artísticos: Fotomontaje y collage  Sonia Delaunay (1885 - 1979): Arte y vida  Diseño de vanguardia en la Rusia revolucionaria. Cartelismo político. Él Lissitzky (1890-1941): Constructivismo y diseño gráfico</p>
Bloque V: Diseño gráfico y moda de vanguardia II (1910-1939)	<p>Holanda y De Stijl (1917-1931): Diseño, arquitectura y moda  Estilo Bauhaus (1919-1933). Estudio de casos: László Moholy-Nagy, Herbert Bayer y Joost Schmidt. Jan Tschichold y la nueva tipografía  Walter Gropius: El profesorado y el método educativo de la Bauhaus.  Estudio de casos  Gunta Stözl: El departamento textil de la Bauhaus  Oscar Schlemmer y el Ballet Triádico  Edward Johnston: La tipografía del metro de Londres (1916). Henry Beck, creador de los mapas de metro modernos (1933)  Otto Neurath y el Movimiento Isotype</p>
Bloque VI: Diseño gráfico y moda de vanguardia III (1910-1939)	<p>La nueva mujer de los años 20: Coco Chanel (1883-1971)  Surrealismo, provocación y moda: Elsa Schiaparelli (1940-1973)  Art Decó y diseño gráfico (1920-1930): Contexto general y estudio de casos.  Diseñadoras gráficas y de moda en el contexto de los años 20: Helen Dryden, Dore Mönkemeyer-Corty, Martel Schwichtenberg, Carmé Millá, Jessie Willcox Smith, Dolly Rudeman y Sory Popitz</p>
Bloque VII: Diseño gráfico y de moda en los años 40	<p>La moda en los años 40: Austeridad, implicación y compromiso.  Propuestas innovadoras para la reconstrucción de la industria de la moda: Él Theatre de la Mode francés  Diseño gráfico en tiempos de guerra: Rosie The Riveter  El exilio europeo en América: Herbert Bayer, Alexey Brodovitch, Alexander Liberman y Herbert Matter.  Cristóbal Balenciaga: El fin de una época</p>

## Planificación

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

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

## Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante tiene que desarrollar

Salidas de estudio	Actividades de aplicación, contraste y observación de los conocimientos en un contexto determinado en un espacio externo.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Salidas de estudio	Visitas a exposiciones temporales, museos y eventos que ejemplifiquen los contenidos tratados durante las clases magistrales y sirvan al alumnado para la toma de contacto con el diseño.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumno/a debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. La actividad actúa como complemento de la lección magistral

### Evaluación

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación de la asignatura comprende las pruebas que se detallan a continuación:

**1. Examen de preguntas de desarrollo (40%).** Como se indica en la descripción la prueba consiste en un examen de preguntas de desarrollo de carácter individual cuyo objetivo es valorar los conocimientos alcanzados por el alumnado sobre la materia. Para que la nota del examen haga media con la nota obtenida en los seminarios es necesario sacar un 4. Si la nota obtenida en el examen es menor de un 4, deberá recuperarse en la convocatoria extraordinaria de julio. Se mantendrán las notas obtenidas en los distintos seminarios (Estudio de casos y Resolución de problemas).

El examen del 1º cuatrimestre tendrá lugar el **jueves 9 de enero de 2025 entre las 10.00 y las 11.30 horas** en el **Espacio 16** (Facultad de Bellas Artes).

**2. Estudio de casos (40%).** Comprende la realización de ejercicios heterogéneos relacionados con los contenidos de la materia: Aprender a leer las imágenes; Análisis de la moda del siglo XIX en la colección del Museo de Pontevedra; Construcción de la identidad, género y moda; Evolución del diseño gráfico en Galicia en relación con el contexto global). Los ejercicios tienen un carácter grupal, constan de dos partes e implican presentaciones orales.

**3. Resolución de problemas (20%):** Incluye un ejercicio coordinado por el equipo de la Biblioteca del Campus de Pontevedra sobre cómo realizar una investigación académica: saber citar correctamente, buscar fuentes bibliográficas, etc., aspectos clave para el desarrollo teórico de la memoria del Trabajo Fin de Grao. El ejercicio es de obligatorio cumplimiento y su evaluación cuenta un 10%.

**El 10% restante** guarda relación con la participación en dos actividades: un viaje de estudios (5%) y la realización de un ejercicio o prueba pre examen (5%) que funciona como método de repaso de la asignatura y familiarización con el formato de examen que tendrá lugar al final de cuatrimestre.

### Evaluación global

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

### Convocatoria de julio

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

El examen de la convocatoria de julio tendrá lugar el **martes 8 de julio entre las 10.00 y las 11.30 horas** en el **Espacio 31** de la **Facultad de Bellas Artes**.

### Fechas de evaluación

Las fechas de evaluación se pueden consultar en la página web de la titulación:

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

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis, **Historia del diseño gráfico**, Editorial RM, 2009  
Enric Satué, **El diseño gráfico. De los orígenes hasta nuestros días**, 2ª, Alianza Forma, 2012  
Cosgrave, Bronwyn, **Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días**, Gustavo Gili, 2005  
Manuel Fontán, **William Morris y compañía**, Fundación Juan March, MNAC, 2017  
Alison Brown, **Charles Rennie Mackintosh. Making the Glasgow Style**, Glasgow Museums Publishing, 2018  
Roger Billcliffe, **Charles Rennie Mackintosh and the art of the four**, Frances Lincoln, 2017  
VVAA, **100 años de arquitectura y diseño en Alemania. Deutscher Werkbund**, Embajada República Federal Alemania Madrid, 2013  
Gabriele Fahr-Becker, **Wiener Werkstatte**, Taschen, 2022  
Agnes Husslein-Arco, **Gustav Klimt and Emilie Flöge Photographs**, Prestel, 2012  
Magdalena Droste, **Bauhaus**, Taschen, 2020  
Patrick Rossler, **Herbert Bayer, graphic designer**, Bloomsbury Visual Arts, 2014  
VVAA, **Shocking. El mundo surrealista de Elsa Schiaparelli**, Museo de Artes Decorativas París, 2022  
VVAA, **The History of Art Deco Styles. Great Designers & Collectors**, ACC Art Books, 2023

#### Bibliografía Complementaria

Richard Hollis, **El diseño gráfico**, Ediciones Destino, 2000  
Cerrillo, Lourdes, **La moda moderna. Génesis de un arte nuevo**, Siruela, 2010  
Lehnert, Gertrud, **Historia de la moda**, Könemann, 2000  
Richard Hollis, **Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965**, Laurence King, 2006  
Magdalena Droste, **La Bauhaus : 1919-1933 : reforma y vanguardia**, Taschen, 2007  
Lewis Blackwell, **Tipografía del siglo XX**, Gustavo Gili, 2004  
Laura Díaz Mejías, **La moda como reflejo de los cambios sociales tras la Revolución Francesa**, Universidad de Alicante, 2019  
Paun Greenhalgh, **Art Nouveau 1890-1914**, V&A Publications, 2000  
Andrea Aranda Gomez, **Peter Behrens y el rostro de la industria moderna**, Revista Eviterna, 2019  
Eloy Martínez de la Pera, **Mariano Fortuny i Madrazo**, Museo del Traje, 2010  
Guillermo de Osma, **Mariano Fortuny: Arte, ciencia y diseño**, Ollero y Ramos, 2012  
VVAA, **Fortuny y la lámpara maravillosa**, Documental La 2 RTVE: Impresdindibles, 2016  
Silvia Bañares, **Una breve nota biográfica sobre Henriette Nigrin, creadora del delphos**, Revista Data Textil 36, 2017  
Fashion Conservatore Blog, **More than a Muse. Henriette Nigrin, the inventor behind Fortuny**, Fashion Conservatore blog,  
Paul Poiret, **Vistiendo la época (autobiografía)**, Renacimiento, 2017  
Harold Koda, **Paul Poiret**, Metropolitan Museum New York, 2017  
Jorge Chamorro, **Diseño gráfico y collage**, Promopress, 2023  
VVAA, **Sonia Delaunay**, Tate Modern Exposición, 2014  
VVAA, **Sonia Delaunay. Diseño, arte y moda**, Museo Thyssen Bornemisza, 2017  
Charles Le Bourgeois, **El cartel soviético, una especificidad**, Revista Chilena de diseño. Universidad de Chile, 2017  
Antonio Checa, Manuel Garrido, **Teoría e historia del cartel publicitario**, Síntesis, 2017  
María Luisa Sobrino Manzanares, **O cartelismo en Galicia: Desde sus orígenes hasta 1936**, Ediciones do castro, 1996  
Ana Moreno Cañizares, **Diseño y tipografía en De Stijl**, Revista i+diseño, 2014

Smith, T'ai Lin, **Weaving work at the Bauhaus: The gender and engendering of a medium, 1919-1937**, ProQuest Dissertations & Theses, 2006

VVAA, **Elsa Schiaparelli, shocking life: the autobiography of Elsa Schiaparelli**, V&A Publications, 2007

VVAA, **Elsa Schiaparelli**, Musee de la Mode et du Textile, 2004

VVAA, **Schiaparelli & Prada: Impossible Conversations**, The Metropolitan Museum of Art, 2012

VVAA, **Cosas del surrealismo. Surrealismo y diseño**, Museo Guggenheim Bilbao, 2007

VVAQ, **Nº5. Culture Chanel**, Palais de Tokyo, 2013

VVAA, **Chanel**, Metropolitan Museum New York, 2005

VVAA, **Chanel / Picasso**, Museo Thyssen Bornemisza, 2022

Miren Arzalluz, Lesley Ellis Miller, **Cristobal Balenciaga. La forja de un maestro**, Nerea, 2010

VVAA, **Cristobal Balenciaga**, Fundacion Cristobal Balenciagaq, 2000

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Diseño de identidades/P06G450V01210

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203

---

## Otros comentarios

Se recomienda consultar el catálogo bibliográfico de la universidad de Vigo: manuales de diseñadores/as, catálogos de exposiciones y libros de historia del arte que ayuden a completar y complementar la materia.

Asimismo se recomienda la consulta de direcciones web de interés:

Cooper Hewitt National Design Museum: Disponible en: [www.ndm.si.edu](http://www.ndm.si.edu)

Design Museum Lodres: Disponible en: [www.designmuseum.org](http://www.designmuseum.org)

Museo de las Artes Industriales (Kunstgewerbemuseum) Disponible en: [www.smb.spkberlin](http://www.smb.spkberlin).

Museum fur Gestaltung: Disponible en: [www.museum-gestaltung.ch](http://www.museum-gestaltung.ch)

Museum of Modern Art: Disponible en: [www.moma.org](http://www.moma.org)

Victoria & Albert Museum: Disponible en: [www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk) -Vitra Design Museum

Y para investigaciones de carácter académico GOOGLE SCHOLAR es una herramienta fundamental.

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

Tema	
Iniciación al conocimiento de los principios de proporción, composición y uso de la luz en los sistemas de representación gráfica.	Identificar y utilizar los principios de proporción y composición
Iniciación al conocimiento y manejo de técnicas y métodos artísticos de representación bidimensional	Identificar y utilizar la luz como modulador de volumen Encuadre, encaje y croquis Dibujo analítico Los cimientos de las formas A piel de las formas Herramientas, métodos y técnicas Ritmo, dinamismo y simetría Orden vs Caos
Desarrollo de métodos de dibujo personal adecuados para la representación bidimensional	Investigar y experimentar con métodos de dibujo personal acomodados para proponer proyectos creativos  El cuaderno de campo. El dibujo como modo de pensar

## Experimentación

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	8	12
Resolución de problemas	36	77	113
Actividades introductorias	3	0	3
Observación sistemática	1	0	1
Portafolio/dossier	1	20	21

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor/la de los contenidos sobre los fundamentos del dibujo, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que lo/la estudiante tiene que desarrollar.
Resolución de problemas	Varias entregas de problemas o ejercicios que serán evaluados de forma independiente en los que se tendrá en cuenta a ejecución técnica/conceptual adecuada de enfoques, procesos y procedimientos
Actividades introductorias	Actividades diseñadas a realizar una evaluación diagnóstica del alumnado, presentar la materia y situarla en el contexto del plan de estudios.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	Se tutorizará el trabajo del alumnado a lo que se guiará en el desarrollo procedimental de los ejercicios.
Pruebas	Descripción
Observación sistemática	Se realizará por parte del docente una observación sistemática individualizada con el objetivo de valorar la implicación del alumnado en la asignatura y la adquisición de los resultados previstos en la materia.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas	Varias entregas de problemas o ejercicios que serán evaluados de forma independiente en los que se valorará la ejecución técnica/conceptual adecuada de enfoques, procesos y procedimientos	40	A1 A5	C3 C14
Observación sistemática	Se realizará una observación sistemática del trabajo en el aula del alumno/la, valorando su asistencia, el idóneo comportamiento, la actitud en el aula y el *respeto por las instalaciones y materiales.	20	A1 A5	C3 C14
Portafolio/dossier	Entrega de un cuaderno de campo que recoja la evolución del trabajo realizado durante el cuatrimestre	40		C3 C14

### Otros comentarios sobre la Evaluación

**Evaluación continua:** se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores. Los estudiantes que sigan la evaluación continua deberán entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas para su evaluación en esta modalidad, así como cumplir con el requisito de asistencia obligatoria. Para aprobar la asignatura será necesario obtener una media de 5 calculando los porcentajes detallados en cada dos bloques de evaluación. Es imprescindible tener una nota mínima de 4 en cada dos bloques para poder calcular la nota media. **Evaluación global:** Los estudiantes que opten por la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo por escrito al responsable de la asignatura en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la impartición de la asignatura Método de Evaluación Continua. La evaluación se detalla de la forma siguiente: Portafolio/archivo. 40% Cuaderno de campo que registra la evolución del trabajo realizado. Resolución de problemas: 60% Diversas presentaciones de problemas o ejercicios que serán valorados y evaluados de forma independiente teniendo en cuenta la correcta ejecución técnico/conceptual de enfoques, procesos y procedimientos. En esta entrega se realizará una práctica presencial de resolución de ejercicios. **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA** En convocatoria extraordinaria, los estudiantes deberán presentar y aprobar el mismo número de trabajos y



aprobar las mismas características en la metodología general. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que se realizará durante el periodo oficial de exámenes. La evaluación será la siguiente: Portafolio/archivo. 40%Cuaderno de campo que registra la evolución del trabajo realizado. Resolución de problemas: 60%Diversas presentaciones de problemas o ejercicios que serán valorados y evaluados de forma independiente teniendo en cuenta la correcta ejecución técnico/conceptual de enfoques, procesos y procedimientos. En esta entrega se realizará una práctica presencial de resolución de ejercicios.**La no presentación de dos ejercicios supondrá la suspensión de la asignatura, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.** Datos de valoración:Puedes consultar todos los datos de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la web oficial del mismo

---

## **Fuentes de información**

### **Bibliografía Básica**

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

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

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

### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

Diaz 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

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

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

---

## **Recomendaciones**

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Laboratorio de materiales</b>				
Asignatura	Laboratorio de materiales			
Código	P06G450V01103			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Corbato Pérez, Román			
Profesorado	Corbato Pérez, Román			
Correo-e	romancorbato@gmail.com			
Web				
Descripción general	La materia se centra en el reconocimiento, clasificación, creación y manipulación de materiales y soportes, con el objetivo de capacitar al estudiantado para abordar proyectos de diseño gráfico y diseño de moda desde una perspectiva más amplia. A través del análisis y la experimentación, el alumnado podrá familiarizarse con las técnicas, la terminología y los lenguajes técnicos asociados, así como con la preparación de materias y soportes que le permitirán abordar futuros procesos creativos y producciones que puedan involucrar la colaboración con otros profesionales.			

<b>Resultados de Formación y Aprendizaje</b>	
Código	
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

<b>Resultados previstos en la materia</b>				
Resultados previstos en la materia			Resultados de Formación y Aprendizaje	
Identificar y clasificar materiales básicos: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles.	A5	B1	C14	D3
Adaptar, manipular y modificar materiales para su uso como soporte de creación plástica.	A5	B1	C2 C14	D3
Experimentar para la creación de propuestas de diseño a partir de la transformación de materiales con procesos artesanales.	A5	B1	C2 C14	D3

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

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	20	25
Estudio de casos	5	25	30
Resolución de problemas de forma autónoma	30	60	90
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Estudio de casos	1	0	1
Presentación	1	0	1

Observación sistemática	1	0	1
-------------------------	---	---	---

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	La sesión magistral será el comienzo de cada uno de los ejercicios, centrada en exponer los conceptos y herramientas de manejo de técnicas y materiales que posteriormente el alumnado desarrollará en esa sesión a modo de prácticas en el taller.
Estudio de casos	Una vez finalizada la sesión magistral, se espera que los estudiantes realicen un análisis exhaustivo de los recursos presentados y experimenten con las diferentes técnicas, soportes, materias y materiales. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de los recursos en el taller.
Resolución de problemas de forma autónoma	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter artístico, plástico y de diseño. El alumnado deberá demostrar la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. Se valorará el proceso de investigación con técnicas y materiales, el nivel de acabado y el riesgo en la experimentación.

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

<b>Evaluación</b>		Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
	Descripción					
Resolución de problemas y/o ejercicios	Varias entregas de ejercicios que se evaluarán de manera independiente y en las que se valorará el proceso de investigación con los materiales y el nivel de acabado. También se tendrá en cuenta la aportación de un lenguaje personal de carácter plástico, dentro del ámbito del diseño.	40	A5	B1	C2 C14	D3
Estudio de casos	Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, de la calidad técnica, de la iniciativa en la experimentación y la búsqueda propia de recursos.	40	A5	B1	C2 C14	D3
Presentación	El alumnado realizará una presentación final de sus ejercicios.	10	A5	B1	C2 C14	
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso	10	A5	B1	C2 C14	D3

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria

En el desarrollo de la materia se empleará una metodología de **evaluación continua**, por lo que la asistencia a las clases será obligatoria, así como la entrega de todos y cada uno de los ejercicios propuestos. La evaluación se realizará en base a las siguientes tipologías de actividades:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 40%
- Estudio de casos: 40%
- Presentación: 10%
- Observación sistemática: 10%

Para el alumnado al que se le conceda la opción de **evaluación global**, la prueba de evaluación consistirá en presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología de evaluación continua, así como la realización de una presentación el día de la prueba.

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

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 80%
- Presentación: 20%

### **Convocatoria extraordinaria de julio**

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

La evaluación de la convocatoria extraordinaria de julio será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 80%
- Presentación: 20%

La no presentación de alguno de los ejercicios o una nota inferior a 3,5 en alguno de ellos, supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

### **Fechas de evaluación**

Todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro se pueden consultar en la siguiente dirección:

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

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Anderson, Chris, **Makers la nueva revolución industrial**, ISBN : 978-84-96627-70-3, Empresa Activa, 2013

García Jiménez, Jesús y Rodríguez Rodríguez, Juan José, **Materiales de producción en artes gráficas**, ISBN : 84-609-6294-6, Editorial Aral, 2005

Munari, Bruno, **¿Cómo nacen los objetos?**, ISBN : 84-252-1154-9, Gustavo Gili, 1983

Peña Andrés, Javier, **Selección de materiales en el proceso de diseño**, ISBN : 978-84-931329-8-9, Ediciones CPG, 2009

#### **Bibliografía Complementaria**

Benyus, Janine M., **Biomímesis: cómo la ciencia innova inspirándose en la naturaleza**, ISBN: 978-84-8383-399-5, Tusquets Editores, 2012

Fernández Zapico, José Manuel, **La fabricación de las materias papeleras : selección de materias primas, fabricación, catalogación de productos, comercialización, medioambiente y normativas**, ISBN : 84-931329-5-0, Ediciones CPG, 2008

Sherin, Aaris, **Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes**, ISBN: 978-84-252-2322-8, Gustavo Gili, 2009

---

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que continúan el temario**

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

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

<b>Resultados de Formación y Aprendizaje</b>	
Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

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

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Principios semánticos del diseño	La cultura del diseño Creatividad y diseño
Elementos básicos del diseño	Definición, ejemplos e caracterización dos elementos básicos do diseño
Principios fundamentales de la organización visual: composición	Equilibrio, ritmo, jerarquía, proporción, contraste, repetición, espacio negativo..

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

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	12	36	48
Trabajo tutelado	12	40	52
Resolución de problemas	18	29	47
Actividades introductorias	2	0	2
Observación sistemática	1	0	1

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos teóricos relacionados con la materia. Grupos de discusión y debates.
Trabajo tutelado	Propuesta de trabajo por proyectos. Se valorará la evolución tutelada del trabajo y las artes finales. Se abordarán principios y procesos conceptuales e formales.
Resolución de problemas	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter artístico, plástico, de diseño y visual específico.
Actividades introductorias	Actividades diseñadas a realizar una evaluación diagnóstica del alumnado, presentar la materia y situarla en el contexto del plan de estudios.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Se tutorizará el trabajo del alumnado de forma directa y personalizada en las sesiones de clase. Se le acompañará y guiará en el desarrollo conceptual y procesual del trabajo por proyectos
Resolución de problemas	Se tutorizará el trabajo del alumnado al que se guiará en el desarrollo procedimental de los ejercicios/problemas

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Lección magistral	Prueba final de evaluación de conocimiento de contenidos teóricos	25	A1 A5	B1	C3 C6 C8
Trabajo tutelado	Propuesta de trabajo por proyectos. Se valorará la evolución tutelada del trabajo y las artes finales.	20	A5	B1	C3 C6
Resolución de problemas	Varias entregas (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente en las que se tendrá en cuenta la ejecución técnica/conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos	40	A5	B1	C3 C6
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso.	15	A1 A5	B1	C3 C6 C8

### Otros comentarios sobre la Evaluación

**Evaluación continua:** Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores.

El alumnado que siga la evaluación continua tendrá que entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas para ser evaluado en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario obtener un promedio de 5 calculando los porcentajes detallados en cada uno de los bloques de evaluación. Imprescindible tener un 4 como nota mínima en cada uno de los bloques para que se proceda a calcular la nota media.

**Evaluación global:** Los estudiantes que opten por la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo por escrito al

responsable de la materia en un plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la materia, y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua.

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

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

### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

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

La evaluación será de la siguiente manera:

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

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

Fechas de evaluación:

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

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

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

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

Josef Müller-Brockmann, **Sistemas de Reticulas**, Gustavo Gili, 2012

#### **Bibliografía Complementaria**

---

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

---

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

Asignatura	Técnicas informáticas I: Imagen digital			
Código	P06G450V01105			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>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.</p> <p>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. Nos centraremos en dos herramientas fundamentales: Photoshop e Illustrator. 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.</p> <p>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.</p>			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código			
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.		
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

Tema	
------	--



<p>Bloque 1: Herramientas aplicadas a la imagen digital</p>	<p>Conceptos básicos de lenguaje y entorno de información digital: bit, byte, tamaño en disco, formatos de archivo, tipos de compresión.</p> <p>Hardware vs. software. Introducción a conceptos de hardware y software en relación al equipo, programas y almacenamiento: disco duro/disco externo, monitores, periféricos, espacios de trabajo, nube/espacios compartidos.</p> <p>Plataformas PC y Mac. Similitudes, diferencias, compatibilidad.</p>
<p>Bloque 2: La imagen digital: imagen de mapa de bits vs. imagen vectorial.</p>	<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, remuestreo vs. redimensionado.</p> <p>Modos de tratamiento y almacenamiento de imagen de mapa de bits e imagen vectorial.</p>
<p>Bloque 3: Imagen de mapa de bits. (Software de apoyo: Photoshop)</p>	<p>Creación, postproducción, retoque y optimización de imágenes de mapa de bits para diseño gráfico y diseño de moda.</p> <p>Introducción al espacio de trabajo en Photoshop: conceptos básicos, paletas, menús principales, herramientas, paneles e inspectores.</p> <p>Conceptos clave de trabajo con imagen de pixels.</p> <p>Creación de documentos y capas.</p> <p>Reglas, cuadrícula, guías.</p> <p>Trabajo filtros y efectos</p> <p>Trabajo con filtros y efectos.</p> <p>Trabajo con color: muestras, libros de color, creación de paletas, colores planos vs. CMYK, conversiones de color.</p> <p>Creación de motivos y rapports.</p> <p>Exportación de formatos de imagen para diversos tipos de producción.</p>
<p>Bloque 4: Imagen vectorial. (Software de apoyo: Adobe Illustrator).</p>	<p>Conceptos básicos del dibujo vectorial</p> <p>Introducción al espacio de trabajo en Illustrator: conceptos básicos, paletas, menús principales, herramientas, paneles e inspectores.</p> <p>Conceptos clave de trabajo con vectores.</p> <p>Creación de documentos y capas.</p> <p>Reglas, cuadrícula, guías.</p> <p>Formatos de imagen vectoriales y exportación para diferentes contextos de uso.</p>

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	10	14
Prácticas con apoyo de las TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Examen de preguntas objetivas	2	0	2

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

### Metodologías

Descripción

Lección magistral	La sesión magistral será el inicio de cada una de las clases, con apoyo multimedia y centrada en la exposición de los conceptos y herramientas de manejo de software que posteriormente los estudiantes desarrollarán en esa sesión a modo de prácticas y a través de la resolución de problemas en el aula de informática.
Prácticas con apoyo de las TIC	Una vez finalizada la sesión magistral, los estudiantes deberán resolver de manera individual los ejercicios destinados a consolidar los fundamentos teóricos y la aplicación de herramientas de software expuestas durante la lección magistral. A lo largo de la sesión, se realizará un seguimiento y una atención personalizada según las necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	Durante las últimas semanas del cuatrimestre, los estudiantes deberán realizar un proyecto final de diseño en el cual, bajo los parámetros establecidos, demuestren la asimilación global de los contenidos de la asignatura y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. El proyecto deberá integrar las posibilidades creativas de la imagen vectorial y la imagen de mapa de bits de manera coherente según objetivos y usos específicos.

### Atención personalizada

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

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado debe solucionar una serie de ejercicios en un tiempo/condiciones establecidas por el profesor de forma autónoma.	40	A4 A5	C4 C5 C7 C9
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado debe solucionar una serie de ejercicios en un tiempo/condiciones establecido/as por el profesor.	40	A4 A5	C4 C5 C7 C9
Examen de preguntas objetivas	Prueba consistente en una serie de preguntas con diferentes alternativas de respuesta (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos...).	20		C4 C5 C7 C9

### Otros comentarios sobre la Evaluación

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos. El profesorado realizará el seguimiento de la asistencia a las clases y la participación activa en las mismas.

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

Resolución de problemas de forma autónoma 40%

Resolución de problemas y ejercicios 40%

Examen de preguntas objetivas 20%

### Evaluación global

Para aquellos alumnos/as a los que se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la

entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la realización de un examen de preguntas objetivas.

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

### **Convocatoria extraordinaria**

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

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

### **Fechas de evaluación:**

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

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

AMBROSE, G. y HARRIS, P, **Layout**, 978-84-342-4062-9, Parramón, 2008

HARRIS, J, **Ilustración vectorial**, 978-8493650803, Promopress, 2010

LEBORG, C, **Gramática visual.**, 978-84-252-2645-8, Gustavo Gili, 2013

MÜLLER-BROCKMAN, J., **Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos**, 978-84-252-2479-9, Gustavo Gili, 2012

SAMARA, T., **Diseñar con y sin retícula**, 978-84-252-1566-7, Gustavo Gili, 2004

#### **Bibliografía Complementaria**

BRIGGS GOODE, A, **Diseño de estampados textiles**, 978-8498016925, Blume, 2013

COLE, D, **Diseño textil contemporáneo**, 9788498013436, Blume, 2008

COOKE, A, **Graphic Design for Art, Fashion, Film, Architecture, Photography, Product Design & Everything in Between**, 978-3791383507, Prestel Publishing, 2018

JAY, H. y PASZTOREK, S, **Diseño gráfico para moda**, 978-8495376992, Acanto, 2010

LÓPEZ, A.M, **Diseño digital de moda**, 978-8441539747, Anaya Multimedia, 2018

MÜLLER, J. Y WIEDEMANN, J., **Logo Modernism**, 978-3-8365-4530-3, Taschen, 2018

PAUL, C., **Digital Art.**, 978-0-500-20398-9, Thames & Hudson, 2013

VVAA, **Vitamin C+. Collage in Contemporary Art**, 978-1-83866-557-9, Phaidon, 2023

VVAA, **Tutorial de Adobe Illustrator** <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/tutorials.html>, Adobe, 2024

VVAA, **Tutorial de Adobe Photoshop** <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/tutorials.html>, Adobe, 2024

---

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que continúan el temario**

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Modelado 3D/P06G450V01209

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

**Planificación**

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	30	40
Estudio de casos	5	20	25

Resolución de problemas de forma autónoma	25	55	80
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Proyecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Los contenidos de las lecciones magistrales se verán reflejados en los proyectos elaborados en grupo.
Estudio de casos	Con la elección de un caso específico, se pretende profundizar en la metodología de investigación, manejando documentación de archivos y bibliografía específica.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base a unas premisas comunes, se trabajará en el análisis del entorno y en la presencia de elementos que utilizan el color y la composición como elemento expresivo y de comunicación.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá ser capaz de afrontar la resolución de diferentes problemas planteados en el aula a partir de las lecciones magistrales y los estudios de casos como trabajo autónomo. El/la profesor/a atenderá de manera personalizada el trabajo autónomo del alumnado, planteando correcciones, posibles mejoras y alternativas de resolución del problema planteado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado también deberá ser capaz de afrontar la resolución de diferentes problemas planteados en el aula en el propio entorno del taller, en diálogo constante con sus compañeros/as. El/la profesor/a atenderá de manera personalizada el trabajo del alumnado, fomentando el diálogo y el debate en el aula.
Proyecto	Realización de actividades que permiten la cooperación de varias materias y enfrentan los/las alumnos/as, trabajando en equipo, a problemas abiertos. Permiten entrenar, entre otras, las capacidades de aprendizaje en cooperación, de liderazgo, de organización, de comunicación y de fortalecimiento de las relaciones personales.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejercicios propuestos para resolver en periodos cortos de tiempo.	40	A1 A5 C3 C14
Proyecto	Creación de un proyecto final	40	A1 A5 C3 C14
Presentación	Realización de una presentación final del proyecto realizado durante el curso ante el profesorado y resto de alumnado.	20	A5

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria

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

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos. El profesorado realizará el seguimiento de la asistencia a las clases y la participación activa en las mismas.

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

Se planteará la resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma a través del trabajo autónomo del/la estudiante, y su calificación supondrá un 40% de la nota final.

Se planteará un proyecto final que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de forma progresiva y que supondrá un 40% de la nota final.

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

#### Evaluación global

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

#### Convocatoria extraordinaria de julio

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

Se pueden consultar las fechas de evaluación en la página web de la titulación:

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

---

## **Fuentes de información**

### **Bibliografía Básica**

Best, Janet, **Colour Design: Theories and Applications**, 978-1845699727, The Textile Institute Book Series, 2023

Pastoureau Michel, **Diccionario de los colores.**, 978-84-493-2893-0, Paidós, 2013

Sara Caldas, **La paleta perfecta para diseño gráfico e ilustración. Combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales**, 978-8417412937, Promopress, 2021

Joseph Albers, **Interacción del color**, 978-8491047223, Alianza Editorial, 2017

### **Bibliografía Complementaria**

PATRICK BATY, **LOS COLORES DE LA NATURALEZA**, 978-8412386172, 1, folioscopio, 2023

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

VVAA, **Palette Mini Series 02: Multicolour**, 978-9887903482, Victionary, 2020

Eva Heller, **Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón**, 978-8425219771, Gustavo Gili, 2004

VVAA, **Revista Gráfica 24 □ Color**, 2444-846X, PalauGea, 2021

---

## **Recomendaciones**

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Laboratorio integrado: Procedimientos I**

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código			
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.		
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.		

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje	
Entender y aplicar los procedimientos básicos de estampación, encuadernación, técnicas de cosido y bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Desarrollar propuestas básicas de creación con técnicas de estampación tradicional: serigrafía	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar y adaptar las técnicas básicas de cosido y bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar y adaptar las técnicas básicas de encuadernación.	A5	C4 C5 C14	D3

Introducción básica a la estampación tradicional: serigrafía. Medios alternativos de estampación; A5 C4 D3  
 impresión en hueco, impresión en relieve, impresión planográfica, impresión digital. Técnicas C5  
 básicas de cosido y bordado experimental sobre diferentes soportes. Técnicas básicas de C14  
 encuadernación artesanal y artística.

## Contenidos

Tema	
Ordenador e informática aplicados a la imagen digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de impresión.</li> <li>- Conceptos básicos: la estampa, el registro, la edición, la estampación única...</li> <li>- Materiales y soportes. Introducción a tipos de papeles y tejidos.</li> <li>- El taller: maquinaria, herramientas, materiales y gestión de procesos.</li> <li>- Experimentación con técnicas manuales de estampado: xilografía, xilografía japonesa, linóleo, impresión en relieve, impresión en hueco, impresión sin tinta.</li> <li>- Impresión por transferencia y por calor.</li> <li>- Creación y experimentación con personales y estarcidos (láser, papel, foto...) a partir de un diseño.</li> <li>- Preparación de archivos para diferentes tipos de impresión.</li> </ul>
Encuadernación y acabados. Técnicas básicas para diseño gráfico, editorial y diseño de moda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La anatomía del libro.</li> <li>- Formatos e introducción a tipos y técnicas de encuadernación y acabados.</li> <li>- Experimentación con técnicas básicas de manipulación y acabados: encuadernación, hendido, cosido, encartado, barbas, acuñado...</li> <li>- Preparación de archivos para diferentes tipos de acabados.</li> <li>- Zines.</li> <li>- Introducción a plegados en papel y textil.</li> </ul>
Otras técnicas para diseño gráfico, editorial y diseño de moda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a las posibilidades técnicas y creativas del bordado y la cianotipia en proyectos de diseño de moda y diseño gráfico.</li> <li>- Posibilidades de intervención gráfica directa sobre tejidos.</li> </ul>

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	0	5
Resolución de problemas de forma autónoma	10	45	55
Estudio de casos	10	35	45
Prácticas de laboratorio	15	25	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Observación sistemática	1	0	1

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

## Metodologías

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

## Atención personalizada

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



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

<b>Evaluación</b>						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Estudio de casos	Prueba en equipo en la que se analizará una necesidad para interpretarla y buscar una solución como producto final.	15	A5	C5	D3	
Prácticas de laboratorio	Cuaderno de campo. Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, de la calidad técnica, de la iniciativa en la experimentación y la búsqueda propia de recursos.	35	A5	C4	D3	
Resolución de problemas y/o ejercicios	La asimilación de todos los contenidos teórico-prácticos de la materia y las habilidades para aplicarlos habrá de demostrarse en el proyecto final. Se valorará el proceso de investigación con técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa en la experimentación, así como la aportación de un lenguaje personal a la propuesta y la adecuación a aplicaciones dentro del ámbito del diseño gráfico y el diseño de moda.	40	A5	C4	D3	
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso.	10	A5	C5	D3	

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

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

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

#### **Metodología de evaluación global**

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

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

Estudio de casos: 25% Resolución de problemas de forma autónoma: 35% Examen: 40%

#### **Convocatoria extraordinaria**

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

La evaluación será de la siguiente manera:

Estudio de casos: 25% Resolución de problemas de forma autónoma: 35% Examen: 40%

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

#### **Fechas de evaluación:**

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

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

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

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

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

RUSSELL, Alex, **Principios básicos del diseño textil**, 9788425226403, Gustavo Gili, 2013

##### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

---

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

---

---

## **Recomendaciones**

---

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

---

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Fundamentos del diseño II**

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

Tema	
Bloque 1: Introducción al diseño digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos básicos y diferenciales del diseño digital.</li> <li>- Formatos y soportes digitales.</li> <li>- Aplicaciones digitales.</li> <li>- Tratamiento de la imagen en el diseño digital.</li> </ul>

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

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

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

## Otros comentarios sobre la Evaluación

---

### Convocatoria ordinaria

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

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

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

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

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

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

### Evaluación global

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

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

Resolución de problemas y/o ejercicios 40%

Proyecto 40%

Presentación 20%

### Convocatoria extraordinaria de julio

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

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

Resolución de problemas y/o ejercicios 40%

Proyecto 40%

Presentación 20%

### Fechas de evaluación

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

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

Elena González-Miranda / Tania Quindós, **Diseño de iconos y pictogramas**, 978-84-9860-916-5, Campgràfic, 2015

Enric Jardí, **Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía**, 978-84-252-3339-5, Gustavo Gili, 2021

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

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

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

### Bibliografía Complementaria

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

---

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

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

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

---

## **Recomendaciones**

---

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

---

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

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

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.

### Resultados previstos en la materia

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

### Contenidos

Tema	
1. Introducción a los métodos básicos de representación y geometría descriptiva.	Concepto de representación gráfica. Diseño y representación gráfica. Concepto de geometría. Dibujo geométrico. Análisis formal geométrico. Geometría descriptiva. Elementos geométricos. La proyección. Sistemas de representación por medida. Sistemas de representación mediante perspectiva

2. Normas y estándares de representación gráfica	Introducción a las normas y estándares. Formatos normalizados. Plegado documentos. Escalas. Tipos de líneas. Rayado. Acotación.
3. Sistema diédrico.	Fundamentos del sistema diédrico. Representación del punto en el sistema diédrico. Representación de la recta en el sistema diédrico. Proyecciones en planos de perfil de rectas y puntos. Representación del plano en el sistema diédrico. Posiciones relativas de los elementos geométricos. Métodos operativos. Representación de objetos en el sistema diédrico.
4. Sistema axonométrico.	Principios del sistema axonométrico. Características de los sistemas axonométricos. Ventajas e inconvenientes de los sistemas axonométricos. Medidas. Relación entre axonométrico y diédrico. Representación de un punto. Representación de una recta. Representación de un plano. Representación de algunas figuras geométricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva dimétrica. Perspectiva trimétrica. Perspectiva Caballera. Perspectiva Militar.
5. Sistema cónico.	Historia del sistema cónico. Características del sistema cónico. Tipos de perspectiva cónica. Fundamentos del sistema cónico. Perspectiva frontal de un cuerpo: un punto de fuga. Perspectiva oblicua de un cuerpo: dos puntos de fuga. Elección del punto de vista y del plano del cuadro.
6. Sistema de planos acotados	Fundamentos del sistema de planos acotados. Elementos del sistema de planos acotados. Representación de un punto. Representación de la recta. Representación del plano. Aplicaciones del sistema acotado.
7. Intersecciones y desarrollos	7. Intersecciones y desarrollos Conceptos a desarrollar. Secciones de un cono. Secciones de un cilindro. Secciones de un prisma. Intersección entre superficies de cuerpos: generalidades. Método general para hallar la intersección entre superficies. Intersecciones entre cuerpos geométricos: algunos ejemplos. Desarrollos planos de formas volumétricas.
8. Teselación y anidamientos.	Concepto de tesela. Clasificación de las teselaciones. Distribución y anidamientos bi y tridimensional
9. Sistemas de representación gráfica asistida por ordenador (CAD)	Introducción al diseño asistido por ordenador. Herramientas y técnicas de dibujo en CAD. Ventajas y limitaciones de la representación gráfica digital. Avances y tendencias en la representación gráfica asociadas al CAD

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20.5	0	20.5
Resolución de problemas	22	0	22
Estudio de casos	4	0	4
Resolución de problemas de forma autónoma	0	20	20
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Práctica de laboratorio	0	2	2
Práctica de laboratorio	0	2	2
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante tiene que desarrollar
Resolución de problemas	Actividad en la que se formulan problema y/o ejercicios relacionados con la asignatura. El alumno debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Se suele utilizar como complemento de la lección magistral.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la asignatura. El alumno/a debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
--------------	-------------



Resolución de problemas de forma autónoma

El alumnado deberá resolver de una manera autónoma una serie de problemas planteados en el aula a lo largo del curso

<b>Evaluación</b>						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Examen de preguntas objetivas	EX1. Examen de 3 preguntas de 1 punto con contenidos teórico prácticos de la asignatura. Prueba a realizar a mitad de curso sobre los contenidos desde el inicio hasta ese momento. Carácter obligatorio.	30	A1 A5	B1	C7	
Examen de preguntas objetivas	EX2. Examen de 3 preguntas de 1 punto con contenidos teórico prácticos de la asignatura. Prueba a realizar a final de curso sobre los contenidos desde mitad de curso hasta el final. Carácter obligatorio.	30	A1 A5	B1	C7	
Práctica de laboratorio	PR1. Memoria con todos los ejercicios realizados en la prácticas desde el inicio hasta mitad de curso. Carácter obligatorio.	10	A5	B1	C4 C7	
Práctica de laboratorio	PR2. Memoria con todos los ejercicios realizados en la prácticas desde la mitad de curso hasta el final. Carácter obligatorio.	10	A5	B1	C4 C7	
Resolución de problemas y/o ejercicios	ORD Ejercicio práctico en ordenador a realizar a final de curso. Carácter obligatorio.	20	A1 A5	B1	C4 C7	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Asistencia a clases teóricas.

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

#### Asistencia a clases prácticas.

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

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

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

- Un examen por valor de 6 puntos en los mismos términos especificados para la 1ª edición para EX1 y EX2.
- Las notas de prácticas de laboratorio (PR1 y PR2, hasta 2 puntos) se mantiene, existiendo también la posibilidad de rehacer estos trabajos para mejorar esta nota.
- Se mantendrá la puntuación alcanzada en la prueba práctica de laboratorio (ORD hasta 2 puntos), pero también se podrán realizar ejercicio un ejercicio práctico en el ordenador para mejorar esta nota al finalizar el examen de 2ª edición.

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

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

- Examen de preguntas objetivas: examen de 6 preguntas de 1 punto con contenidos teórico prácticos de la asignatura.
- Examen consistente en la resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuyo valor será el 40% de la nota final.

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

#### Convocatoria extraordinaria.

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

- Examen de preguntas objetivas: examen de 6 preguntas de 1 punto con contenidos teórico prácticos de la asignatura.
- Examen consistente en la resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuyo valor será el 40% de la nota final.

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

## Compromiso ético.

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

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

Ricardo Ladero Lorente, **Dibujo técnico**, 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**, Servicio Editorial Univ. País Vasco, 2007

Isabel Cristina Gil García, **Expresión gráfica**, Centro de Estudios Financieros, 2018

A Arcos\_L Méndez\_J Alonso\_S Senent, **Sistemas de representación para ingenieros**, Ibergarceta Publicaciones, 2018

---

### Recomendaciones

### Otros comentarios

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

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

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

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

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	10	14
Prácticas con apoyo de las TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Observación sistemática	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición breve de los conceptos más importantes relacionados con la edición y animación
Prácticas con apoyo de las TIC	El estudiante realizará prácticas semanales con la ayuda de ordenador para poner en práctica los conceptos teóricos y familiarizarse con el software
Resolución de problemas de forma autónoma	El estudiante desarrollará trabajos más complejos para comprobar su dominio de las técnicas informáticas aplicadas a la edición y animación audiovisual

### Atención personalizada

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

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno realizará 3 ejercicios prácticos de aplicación de los conceptos explicados en clase. Serán defendidos en la clase práctica.	40 A5	C4 C5 C9

Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumno realizará, en las fechas oficiales establecidas por la Facultad, un examen práctico de dominio del software y conceptos explicados en la materia.	40	A5	C4 C9
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, participación y entrega de las prácticas	20	A4 A5	C4

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

#### 1 - Evaluación continua:

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

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

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

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

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

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

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

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

Taylor, Richard, **Enciclopedia de técnicas 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

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

