



Facultade de Deseño

Grao en Deseño

Materias

Curso 1

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

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código				
A3	3. Ter a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.			
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.			
B3	Saber xestionar axeitadamente a información (capacidade para recuperar e analizar a información de diversas fontes).			
C10	Saber aplicar a metodoloxía de investigación relevante no deseño, fontes, análise, interpretación e síntese, así como ter motivación para aplicala e desenvolvela.			
C19	Coñecer a teoría e historia do deseño e da moda, así como o vocabulario e os fundamentos conceptuais do deseño de moda.			
D2	Saber comunicarse de forma oral e por escrito en lingua galega.			

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema				
Bloque I: Deseño gráfico e de moda no século XIX (Parte I)	<p>Moda Rococó: O tándem María Antonieta / Rose Bertin</p> <p>Revolución Francesa (1795-1829): A moda como reflexo dos cambios políticos e sociais na Francia revolucionaria</p> <p>O vestido neoclásico: Liberador, etéreo e breve</p> <p>A arte como espello das modas. Quen, qué e cómo se pintaba entón</p> <p>Revolución Industrial: As bases do deseño gráfico moderno</p> <p>William Morris e o movemento Arts & Crafts (1860-1919) en Gran Bretaña</p> <p>The Four: Charles R. McKintosh, Herbert McNair, Margaret e Frances McDonald</p> <p>O nacemento da imprenta independente. Novos procedementos creativos: A litografía</p>			

Bloque II: Deseño gráfico e de moda no século XIX (Parte II)	<p>Regreso ao pasado: moda Romántica e estilo Miriñaque (1820-1850) A imaxe da muller no pensamento victoriano: Códigos de conducta e estereotipos O novo rococó: O polisón de finais do século XIX Atisbos de funcionalidade: Amelia Bloomer e o valor simbólico do pantalón</p> <p>Arte e deseño gráfico no Art Nouveau (1890-1910) O nacemento do cartelismo moderno: Jules Chéret, Eugène Grasset, Toulouse Lautrec e Alfons Mucha O Art Nouveau máis aló de Francia: Estudo de casos Cambio de rumbo no deseño gráfico e industrial europeo: O movemento da Deutscher Werkbund en Alemaña (1907-1934) Un caso paradigmático: As aportacións de Peter Behrens e AEG</p>
Bloque III: Deseño gráfico e de moda no tránsito do século XIX ao XX	<p>Wiener Werkstätte (Talleres Vieneses, 1903-1932): Deseño, arquitectura e moda Koloman Moser: Artista (gráfico) total Movimentos de reforma da indumentaria: Henry van de Velde Os deseños estilo reforma de Emilie Flöge. Fotografía de moda, Gustav Klint e Street Style Estudo de casos: Mariano Fortuny (1871-1949) e Paul Poiret (1879-1947)</p>
Bloque IV: Deseño gráfico e moda de vangarda I (1910-1939)	<p>Arte e vangarda: A construción dunha imaxe artística Futurismo italiano: Deseño gráfico, arte e moda O espírito Dada: nihilismo e provocación. Contexto social e político Novos procedementos artísticos: Fotomontaxe e collage Sonia Delaunay (1885 - 1979): Arte e vida Deseño de vangarda na Rusia revolucionaria. Cartelismo político. El Lissitzky (1890-1941): Constructivismo e deseño gráfico.</p>
Bloque V: Deseño gráfico e moda de vangarda II (1910-1939)	<p>Holanda e De Stijl (1917-1931): Deseño, arquitectura e moda Estilo Bauhaus (1919-1933). Estudo de casos: László Moholy-Nagy, Herbert Bayer e Joost Schmidt. Jan Tschichold e a nova tipografía Walter Gropius: O profesorado e o método educativo da Bauhaus. Estudo de casos Gunta Stözl: O departamento textil da Bauhaus Oscar Schlemmer e o Ballet Triádico Edward Johnston: A tipografía do metro de Londres (1916). Henry Beck, creador dos mapas de metro modernos (1933) Otto Neurath e o Movemento Isotype</p>
Bloque VI: Deseño gráfico e moda de vangarda III (1910-1939)	<p>A nova muller dos anos 20: Coco Chanel (1883-1971) Surrealismo, provocación e moda: Elsa Schiaparelli (1940-1973) Art Decó e deseño gráfico (1920-1930): Contexto xeral e estudo de casos. Deseñadoras gráficas e de moda no contexto dos anos 20: Helen Dryden, Dore Mönkemeyer-Corty, Martel Schwichtenberg, Carmé Millá, Jessie Willcox Smith, Dolly Rudeman e Sory Popitz</p>
Bloque VII: Deseño gráfico e de moda nos anos 40	<p>A moda nos anos 40: Austeridade, implicación e compromiso. Propostas innovadoras para a reconstrución da industria da moda: O Theatre de la Mode francés Deseño gráfico en tempos de guerra: Rosie The Riveter O exilio europeo en América: Herbert Bayer, Alexey Brodovitch, Alexander Liberman e Herbert Matter. Cristóbal Balenciaga: O fin dunha época</p>

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio que o estudante ten que desenvolver.

Saídas de estudo	Actividades de aplicación, contraste e observación dos coñecementos nun contexto determinado nun espazo externo.
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolverlo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticarlo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Saídas de estudo	Visitas a exposicións temporais, museos e eventos que exemplifiquen os contidos tratados durante as clases maxistras e sirvan ao alumnado para tomar contacto co deseño.
Estudo de casos	Análisis dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolverlo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticar e entrenarse en procedementos alternativos de solución.
Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumno/a debe desenvolver as solucións axeitadas ou correctas mediante a práctica de rutinas, a aplicación de procedementos de transformación da información dispoñible e a interpretación dos resultados. A actividade actúa como complemento da lección maxistral.

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

A avaliación da materia comprende as probas que se detallan a continuación:

1. Exame de preguntas de desenvolvemento (40%). Como se indica na descrición a proba consiste nun exame de preguntas de desenvolvemento de carácter individual cuxo obxectivo é valorar os coñecementos alcanzados polo alumnado sobre a materia. Para que a nota do exame faga media coa nota obtida nos seminarios é necesario sacar un 4. Se a nota obtida no exame é menor dun 4, deberá recuperarse na convocatoria extraordinaria de xullo. Manteranse as notas obtidas nos distintos seminarios (Estudo de casos e Resolución de problemas).

O exame do 1º cuadrimestre terá lugar o **xoves 9 de xaneiro de 2025 entre as 10.00 e as 11.30 horas no Espazo 16** (Facultade de Belas Artes).

2. Estudo de casos (40%). Comprende a realización de exercicios heteroxéneos relacionados cos contidos da materia: Aprender a ler as imaxes; Análise da moda do século XIX na colección do Museo de Pontevedra; Construción da identidade, xénero e moda; Evolución do deseño gráfico en Galicia en relación co contexto global). Os exercicios teñen un carácter grupal, constan de dous partes e implican presentacións orais.

3. Resolución de problemas (20%): Inclúe un exercicio coordinado polo equipo da Biblioteca do Campus de Pontevedra sobre como realizar unha investigación académica: saber citar correctamente, buscar fontes bibliográficas etc., aspectos clave para o desenvolvemento teórico da memoria do Traballo Fin de Grao. O exercicio é de obrigatorio cumprimento e a súa avaliación conta un 10%.

O 10% restante garda relación coa participación en dúas actividades: unha viaxe de estudos (5%) e a realización dun exercicio ou proba pre exame (5%) que funciona como método de repaso da materia e familiarización co formato de exame que terá lugar ao final de cuadrimestre.

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

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

O exame da convocatoria de xullo terá lugar o **martes 8 de xullo entre as 10.00 e as 11.30 horas no Espazo 31** da

Bibliografía. Fontes 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 Republica 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 Paris, 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**, Könnemann, 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 Diaz Mejias, **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 Eiterna, 2019
- Eloy Martínez de la Pera, **Mariano Fortuny i Madrazo**, Museo del Traje, 2010
- Guillermo de Osmá, **Mariano Fortuny: Arte, ciencia y diseño**, Ollero y Ramos, 2012
- VVAA, **Fortuny y la lámpara maravillosa**, Documental La 2 RTVE: Imprescindibles, 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
- Maria Luisa Sobrino Manzanares, **O cartelismo en Galicia: Desde as suas orixes ata 1936**, Edicións 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**, Musée 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**, Fundación Cristobal Balenciaga, 2000

Recomendacións

Materias que continúan o temario

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

Outros comentarios

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

Asimesmo recoméndase a consulta de direccións web de interese:

Cooper Hewitt National Design Museum: Dispoñible en: www.ndm.si.edu

Design Museum Lodres: Dispoñible en: www.designmuseum.org

Museo das Artes Industriais (Kunstgewerbemuseum) Dispoñible en: www.smb.spkberlin.

Museum fur Gestaltung: Dispoñible en: www.museum-gestaltung.ch

Museum of Modern Art: Dispoñible en: www.moma.org

Victoria & Albert Museum: Dispoñible en: www.vam.ac.uk -Vitra Design Museum

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

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
C14	Coñecer os materiais, procedementos e técnicas asociados a cada linguaxe creativa específica, así como o vocabulario e os conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Identificar e empregar os principios de proporción e composición.	A1	C3
	A5	C14
Identificar e empregar a luz como moduladora do volume.	A1	C3
	A5	C14
Mostrar o manexo dos métodos básicos da expresión gráfica a man alzada.	A1	C3
	A5	C14
Bosqueixar e ilustrar propostas bidimensionais de representación gráfica.	A1	C3
	A5	C14
Investigar e experimentar métodos de debuxo persoais adecuados para propoñer proxectos de creación.	A1	C3
	A5	C14

Contidos

Tema	
Iniciación ao coñecemento dos principios de proporción, composición e uso da luz nos sistemas de representación gráfica.	Identificar e utilizar os principios de proporción e composición
Iniciación ao coñecemento e manexo de técnicas e métodos artísticos de representación bidimensional	Identificar e utilizar a luz como modulador de volume Encadre, encaixe e esbozo Debuxo analítico Os cimentos das formas A pel das formas Ferramentas, métodos e técnicas Ritmo, dinamismo e simetría Orde Vs Caos
Desenvolvemento de métodos de debuxo persoal adecuados para a representación bidimensional	Investigar e experimentar con métodos de debuxo persoal axeitados para propoñer proxectos creativos O caderno de campo. O debuxo como modo de pensar

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	8	12
Resolución de problemas	36	77	113
Actividades introdutorias	3	0	3
Observación sistemática	1	0	1
Cartafol/dossier	1	20	21

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor/a dos contidos sobre os fundamentos do debuxo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio que o/a estudante ten que desenvolver.
Resolución de problemas	varias entregas de problemas ou exercicios que serán avaliados de forma independente nos que se terá en conta a execución técnica/conceptual adecuada de enfoques, procesos e procedementos
Actividades introdutorias	Actividades deseñadas a realizar unha avaliación diagnóstica do alumnado, presentar a materia e situala no contexto do plan de estudos.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas	Se titorizará o traballo do alumnado ao que se guiará no desenvolvemento procedimental dos exercicios.
Probas	Descrición
Observación sistemática	Realizarase por parte do docente unha observación sistemática individualizada co obxectivo de valorar a implicación do alumnado na asignatura e a adquisición dos resultados previstos na materia.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Resolución de problemas	Varias entregas de problemas ou exercicios que serán avaliados de forma independente nos que se valorará a execución técnica/conceptual adecuada de enfoques, procesos e procedementos	40	A1 C3 A5 C14
Observación sistemática	Realizarase unha observación sistemática do traballo na aula do alumno/a, valorando a súa asistencia, o axeitado comportamento, a actitude na aula e o respecto polas instalacións e materiais.	20	A1 C3 A5 C14
Cartafol/dossier	Entrega dun cuaderno de campo que recolla a evolución do traballo realizado durante o cuadrimestre	40	C3 C14

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaluación continua: Se aplicarán as porcentaxes e conceptos anteriores.

O alumnado que siga a avaliación continua terá que entregar todos os traballos, exercicios e probas para ser avaliado nesta modalidade, así como cumprir coa asistencia obrigatoria.

Para superar a materia será necesario obter unha media de 5 calculando as porcentaxes detalladas en cada un dos bloques de avaliación. Imprescindible ter un 4 como nota mínima en cada un dos bloques para que se proceda a calcular a nota media.

Avaliación global: Os estudantes que opten pola modalidade de avaliación global deberán comunicalo por escrito ao responsable da materia nun prazo máximo dun mes desde o inicio da docencia da materia. Esta elección suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas mediante o método de avaliación continua.

A avaliación será da seguinte maneira:

Cartafol/dossier. 40%

Cuaderno de campo que recolla a evolución do traballo realizado.

Resolución de problemas: 60%

Varias entregas de problemas ou exercicios que serán avaliados de forma independente nos que se valorará a execución técnica/conceptual adecuada de enfoques, procesos e procedementos. Nesta entrega haberá unha proba práctica presencial de resolución de exercicio.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Na convocatoria extraordinaria, o estudiantado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características evolución na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, que se realizará durante o período oficial de exames

A avaliación será da seguinte maneira:

Cartafol/dossier. 40%

Cuaderno de campo que recolla a evolución do traballo realizado.

Resolución de problemas: 60%

Varias entregas de problemas ou exercicios que serán avaliados de forma independente nos que se valorará a execución técnica/conceptual adecuada de enfoques, procesos e procedementos. Nesta entrega haberá unha proba práctica presencial de resolución de exercicio.

A non presentación dalgún dos exercicios suporá suspender a materia, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

Datos de avaliación:

Pódense consultar todas as datas das probas de avaliación aprobadas polo centro na páxina web oficial do mesmo

Bibliografía. Fontes 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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
C2	Saber identificar problemas que se poden resolver mediante o deseño, plantexalos como problemas de deseño, proverse dos datos pertinentes para desenvolver o proxecto, propoñer un concepto de deseño e decidir criterios de formalización, elixir os materiais e procedementos construtivos adecuados en cada caso, controlar a coherencia na toma de decisións e avaliar os resultados obtidos.
C14	Coñecer os materiais, procedementos e técnicas asociados a cada linguaxe creativa específica, así como o vocabulario e os conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
D3	Coñecer as bases da sostibilidade e o compromiso ambiental co obxectivo de facer un uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.

Resultados previstos na materia	
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Identificar e clasificar materiais básicos: soportes gráficos, soportes plásticos e materiais téxtiles.	A5 B1 C14 D3
Adaptar, manipular e modificar materiais para o seu uso como soporte de creación plástica.	A5 B1 C2 D3 C14
Experimentar para a creación de propostas de deseño a partir da transformación de materiais con procesos artesanais.	A5 B1 C2 D3 C14

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

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	5	20	25
Estudo de casos	5	25	30
Resolución de problemas de forma autónoma	30	60	90
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Estudo de casos	1	0	1
Presentación	1	0	1
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	A sesión maxistral será o comezo de cada un dos exercicios, centrada en expor os conceptos e ferramentas de manexo de técnicas e materiais que posteriormente o alumnado desenvolverá nesa sesión a modo de prácticas no obradoiro.
Estudo de casos	Unha vez finalizada a sesión maxistral, espérase que os estudantes realicen unha análise exhaustiva dos recursos presentados e experimenten coas diferentes técnicas, soportes, materias e materiais. O obxectivo principal é asimilar os conceptos abordados durante a clase e descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación dos recursos no obradoiro.
Resolución de problemas de forma autónoma	Execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de carácter artístico, plástico e de deseño. O alumnado deberá demostrar a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. Valorarase o proceso de investigación con técnicas e materiais, o nivel de acabado e o risco na experimentación.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas de forma autónoma	En base ao traballo por parte do alumnado na resolución de problemas de forma autónoma, realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propondo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.
Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	En base ao traballo por parte do alumnado na resolución de problemas dentro da aula, levará a cabo unha atención personalizada para cada exercicio, propondo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.
Observación sistemática	O docente realizará unha observación sistemática do alumnado de maneira individualizada, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios expostos e o respecto polo material e equipo das aulas.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Resolución de problemas e/ou exercicios	Varias entregas de exercicios que se avaliarán de maneira independente e nas que se valorará o proceso de investigación cos materiais e o nivel de acabado. Tamén se terá en conta a achega dunha linguaxe persoal de carácter plástico, dentro do ámbito do deseño.	40	A5	B1	C2 C14	D3
Estudo de casos	Avaliación progresiva da asimilación de contidos, da calidade técnica, da iniciativa na experimentación e a procura propia de recursos.	40	A5	B1	C2 C14	D3
Presentación	O alumnado realizará unha presentación final dos seus exercicios.	10	A5	B1	C2 C14	
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, o grao de interese, o seguimento de exercicios e a participación activa na materia, así como a evolución na traxectoria do curso.	10	A5	B1	C2 C14	D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

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

- Resolución de problemas e/ou exercicios: 40%
- Estudo de casos: 40%
- Presentación: 10%
- Observación sistemática: 10%

Para o alumnado ao que se lle conceda a opción de **avaliación global**, a proba de avaliación consistirá en presentar e superar o mesmo número de traballos e según as mesmas características requiridas na metodoloxía de avaliación continua, así como a realización dunha presentación o día da proba.

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

- Resolución de problemas e/ou exercicios: 80%
- Presentación: 20%

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

- Resolución de problemas e/ou exercicios: 80%
- Presentación: 20%

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

Datos de avaliación

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Outros comentarios

non hai

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos do deseño I**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
C6	Coñecer os fundamentos e os principios que rexen o uso da tipografía, así como os criterios tecnolóxicos e conceptuais que rexen o seu deseño e a súa utilización. Coñecemento da historia da tipografía e do papel que xogou na evolución do deseño gráfico e editorial ao longo das épocas.
C8	Coñecer os valores simbólicos e os procesos necesarios no deseño de produtos, na comunicación visual, nos sistemas e nos servizos de deseño.

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema	
Principios semánticos do deseño	A cultura do deseño Creatividade e deseño
Elementos básicos do deseño	Definición, exemplos e caracterización dos elementos básicos do deseño
Principios fundamentais da organización visual: composición	Equilibrio, ritmo, xerarquía, proporción, contraste, repetición, espazo negativo..

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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	12	36	48
Traballo tutelado	12	40	52
Resolución de problemas	18	29	47
Actividades introdutorias	2	0	2
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición de contidos teóricos relacionados coa materia. Grupos de discusión e debates.
Traballo tutelado	Proposta de traballo por proxectos. Valorarase a evolución tutelada do traballo e as artes finais. Abordaranse principios e procesos conceptuais e formais.
Resolución de problemas	Execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de carácter artístico, plástico, de deseño e visual específico.
Actividades introdutorias	Actividades deseñadas a realizar unha avaliación diagnóstica do alumnado, presentar a materia e situala no contexto do plan de estudos.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	Se titorizará o traballo do alumnado de forma directa e personalizada nas sesións de clase. Acompañaráselle e guiará no desenvolvemento conceptual e procesual do traballo por proxectos
Resolución de problemas	Se titorizará o traballo do alumnado ao que se guiará no desenvolvemento procedimental dos exercicios/problemas

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Lección maxistral	Proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos	25	A1 A5	B1	C3 C6 C8
Traballo tutelado	Proposta de traballo por proxectos. Valorarase a evolución tutelada do traballo e as artes finais.	20	A5	B1	C3 C6
Resolución de problemas	Varias entregas (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de forma independente nas que se terá en conta a execución técnica/conceptual adecuada de formulacións, procesos, e procedementos	40	A5	B1	C3 C6
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, o grao de interese, o seguimento de exercicios e a participación activa na materia, así como a evolución na traxectoria do curso.	15	A1 A5	B1	C3 C6 C8

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua: Serán aplicados as porcentaxes e conceptos anteriores

O alumnado que siga a avaliación continua terá que entregar todos os traballos, exercicios e probas para ser avaliado nesta modalidade, así como cumprir coa asistencia obrigatoria.

Para superar a materia será necesario obter unha media de 5 calculando as porcentaxes detalladas en cada un dos bloques de avaliación. Imprescindible ter un 4 como nota mínima en cada un dos bloques para que se proceda a calcular a nota media.

Avaliación global: O estudantado que opte pola modalidade de avaliación global deberá comunicarllo por escrito ao responsable da materia no prazo máximo dun mes dende o inicio da docencia da materia e suporá a anulación automática

de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

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

60%

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

40%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Na convocatoria extraordinaria o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, a desenvolverse durante o período oficial de exames.

A avaliación será da seguinte maneira:

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

60%

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

40%

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

Datas de avaliación:

Poden consultarse todas as datas das probas de avaliación aprobadas polo centro na dirección:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-CALENDARIOS-AVALIACIONES-GD-GAL/>

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

Munari, B., **Artista y diseñador**, 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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Outros comentarios

non hai

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

Materia	Técnicas informáticas I: Imaxe dixital			
Código	P06G450V01105			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	<p>A materia enfócase principalmente na creación, tratamento e manipulación de imaxes dixitais, tanto vectoriais como de mapa de bits, cunha orientación específica cara ao deseño gráfico e o deseño de moda.</p> <p>Durante o curso, familiarizarémonos cos programas e procedementos informáticos máis utilizados no ámbito profesional do deseño para a elaboración e procesamento de imaxes dixitais en 2D. Centrarémonos en dúas ferramentas fundamentais: Photoshop e Illustrator. A través do uso deste software traballaremos no dominio da linguaxe técnica e a terminoloxía asociada a eles en relación co deseño, exploraremos os diferentes formatos e características de arquivos de imaxes dixitais e aprenderemos a elixir os máis axeitados para o seu uso en diferentes medios.</p> <p>En resumo, esta materia proporcionarannos as habilidades esenciais para crear, manipular e procesar imaxes dixitais en 2D, tanto vectoriais como de mapa de bits, e ensinaranos a aplicalas de maneira adecuada en contextos específicos do deseño gráfico e o deseño de moda. Ao finalizar o curso, estaremos preparados para abordar materias posteriores relacionadas co deseño e utilizar eficazmente as ferramentas e os coñecementos adquiridos.</p>			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código			
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.		
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.		
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.		
C5	Coñecer a terminoloxía específica e as linguaxes aplicadas aos procesos do deseño: preimpresión e sistemas de impresión tradicionais e dixitais, técnicas gráficas, soportes dixitais, gráfica audiovisual e deseño de interacción.		
C7	Coñecer a xeometría descritiva básica e ter habilidade, soltura e destreza nos distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para o deseño gráfico e o deseño de moda.		
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.		

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema	
------	--

<p>Bloque 1: Ordenador e informática aplicados á imaxe dixital.</p>	<p>Conceptos básicos de linguaxe e entorno de información dixital: bit, byte, tamaño en disco, formatos de ficheiro, tipos de compresión.</p> <p>Hardware vs. software. Introducción a conceptos de hardware e software en relación ao equipo, programas e almacenamento: disco duro/disco externo, monitores, periféricos, espazos de traballo, nube/espazos compartidos.</p> <p>Plataformas PC e Mac. Semellanzas, diferenzas, compatibilidade.</p>
<p>Bloque 2: A imaxe dixital: imaxe de mapa de bits vs. imaxe 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, remuestreado vs. redimensionado.</p> <p>Modos de tratamiento y almacenamiento de imagen de mapa de bits e imagen vectorial.</p>
<p>Bloque 3: Imaxe de mapa de bits. (Software de apoio: Adobe Photoshop)</p>	<p>Creación, posproducción, retoque e optimización de imaxes de mapa de bits para deseño gráfico e deseño de moda.</p> <p>Introdución ao espazo de traballo en Photoshop: conceptos básicos, paletas, menús principais, ferramentas, paneis e inspectores.</p> <p>Conceptos clave de traballo con imaxes de píxeles.</p> <p>Creación de documentos e capas.</p> <p>Regras, cuadrícula, guías.</p> <p>Traballo con filtros e efectos.</p> <p>Traballo con cor: mostras, libros de cor, creación de paletas, cores planas vs. CMYK, conversións de cor.</p> <p>Creación de motivos e rapportes.</p> <p>Exportación de formatos de imaxe para diversos tipos de produción.</p>
<p>Bloque 4: Imaxe vectorial (Software de apoio: Adobe Illustrator)</p>	<p>Conceptos básicos do debuxo vectorial</p> <p>Introdución ao espazo de traballo en Illustrator: conceptos básicos, paletas, menús principais, ferramentas, paneis e inspectores.</p> <p>Conceptos clave de traballo con vectores.</p> <p>Creación de documentos e capas.</p> <p>Regras, cuadrícula, guías.</p> <p>Formatos de imaxe vectorial e exportación para diferentes contextos de uso.</p>

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	10	14
Prácticas con apoio das TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas e/ou exercicios	4	0	4
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2

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

Metodoloxía docente

Descrición

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

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado debe solucionar unha serie de exercicios nun tempo/condicións establecido/as polo profesor de forma autónoma.	40	A4 A5 C4 C5 C7 C9
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado debe solucionar unha serie de exercicios nun tempo/condicións establecido/as polo profesor.	40	A4 A5 C4 C5 C7 C9
Exame de preguntas obxectivas	Proba consistente nunha serie de preguntas con diferentes alternativas de resposta (verdadeiro/falso, elección múltiple, emparellamento de elementos...).	20	C4 C5 C7 C9

Outros comentarios sobre a Avaliación

A asistencia ás clases será obrigatoria no modelo de avaliación continua, así como a entrega de todos e cada un dos traballos propostos. O profesorado realizará o seguimento da asistencia ás clases e a participación activa nas mesmas.

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

Resolución de problemas de forma autónoma 40%

Resolución de problemas e exercicios 40%

Exame de preguntas obxectivas 20%

Avaliación global

Para aqueles alumnos/as que se lles conceda a opción de avaliación global, a proba de avaliación consistirá na entrega de todos os problemas y/ou exercicios do cuatrimestre, así como a realización dun exame de preguntas obxectivas.

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

Convocatoria extraordinaria

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

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

Datos de avaliación:

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Modelado 3D/P06G450V01209

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código				
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.			
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.			
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).			
C14	Coñecer os materiais, procedementos e técnicas asociados a cada linguaxe creativa específica, así como o vocabulario e os conceptos inherentes a cada técnica artística particular.			

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Identificar e enumerar os aspectos teóricos de percepción e natureza da cor en diferentes aplicacións e usos.	A1 A5	C3 C14
Empregar a cor en propostas bidimensionais e tridimensionais de expresión gráfica.	A1 A5	C3 C14
Bosquejar e ilustrar propostas bidimensionais de representación gráfica.	A1 A5	C3 C14
Investigar e experimentar con métodos de representación persoais, baseados no uso da cor, adecuados para propoñer proxectos de creación.	A1 A5	C3 C14

Contidos

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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	30	40
Estudo de casos	5	20	25

Resolución de problemas de forma autónoma	25	55	80
Resolución de problemas e/ou exercicios	1	0	1
Proxecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Os contidos das leccións maxistrais veranse reflexados nos proxectos elaborados en grupo
Estudo de casos	Coa escolla dun caso específico, preténdese afondar na metodoloxía de investigación, manexando documentación de arquivos e bibliografía específica
Resolución de problemas de forma autónoma	En base a unhas premisas comúns traballarase no análise da contorna e na presenza de elementos que utilizan a cor e a composición como elemento expresivo e de comunicación

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá ser capaz de afrontar a resolución de diferentes problemas planexados na aula a partir das leccións maxistrais e os estudos de casos como traballo autónomo. O/A profesor/a atenderá de xeito personalizado o traballo autónomo do alumnado, plantexando correccións, posibles melloras e alternativas de resolución do problema plantexado.
Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado tamén deberá ser capaz de afrontar a resolución de diferentes problemas planexados na aula no propio entorno do taller, en diálogo constante cos seus compañeiros/as. O/A profesor/a atenderá de xeito personalizado o traballo do alumnado, fomentando o diálogo e o debate na aula.
Proxecto	Realización de actividades que permiten a cooperación de varias materias e enfrontan os alumnos/as, traballando en equipo, a problemas abertos. Permiten adestrar, entre outras, as capacidades de aprendizaxe en cooperación, de liderado, de organización, de comunicación e de fortalecemento das relacións persoais

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Resolución de problemas e/ou exercicios	Exercicios propostos para resolver en periodos curtos de tempo	40	A1 C3 A5 C14
Proxecto	Creación dun proxecto final	40	A1 C3 A5 C14
Presentación	Realización dunha presentación final do proxecto realizado durante o curso ante o profesorado e resto do alunado.	20	A5

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

A asistencia ás clases será obrigatoria no modelo de avaliación continua, así como a entrega de todos e cada un dos traballos propostos. O profesorado realizará o seguimento da asistencia ás clases e a participación activa nas mesmas.

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

Plantexarase a resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma a través do traballo autónomo do/a estudante, e a súa cualificación suporá un 40% da nota final.

Plantexarase un proxecto final que implique a demostración da adquisición de todos os coñecementos da materia de forma progresiva e que suporá un 40% da nota final.

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

Avaliación global

Para aqueles alumnos/as aos que se lles conceda a opción de avaliación global, a proba de avaliación consistirá na entrega

de todos os problemas e/ou exercicios do cuadrimestre, así como na entrega do proxecto final e a realización dunha presentación o día da proba.

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio integrado: Procedementos I**

Materia	Laboratorio integrado: Procedementos I			
Código	P06G450V01107			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Dopico Aneiros, María Dolores Dopico Castro, Marcos Dopico Rodríguez, Patricia			
Correo-e	pdopico@uvigo.es			

Web

Descrición xeral A materia céntrase na experimentación, comprensión e aplicación de técnicas e procedementos básicos de estampaxe tradicional, acabados, encadernación, cosido e bordado. Faise fincapé no traballo manual, co obxectivo de capacitar aos estudantes para abordar proxectos de deseño gráfico e deseño de moda desde unha perspectiva máis ampla.

Esta materia ofrece unha introdución básica a diversas técnicas e soportes que brindarán aos estudantes un amplo coñecemento de recursos para a produción autónoma dos seus propios deseños. A través da experimentación, os estudantes poderán familiarizarse coas técnicas, a terminoloxía e as linguaxes técnicas asociadas, así como coa preparación de arquivos que lles permitirán abordar futuros procesos creativos e producións que poidan involucrar a colaboración con outros profesionais. Ao finalizar a materia, os estudantes estarán preparados para aplicar as técnicas e os coñecementos adquiridos en proxectos de deseño gráfico e deseño gráfico para moda, tendo en conta os procesos creativos e de produción necesarios para levar a cabo as súas ideas.

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código			
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.		
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.		
C5	Coñecer a terminoloxía específica e as linguaxes aplicadas aos procesos do deseño: preimpresión e sistemas de impresión tradicionais e dixitais, técnicas gráficas, soportes dixitais, gráfica audiovisual e deseño de interacción.		
C14	Coñecer os materiais, procedementos e técnicas asociados a cada linguaxe creativa específica, así como o vocabulario e os conceptos inherentes a cada técnica artística particular.		
D3	Coñecer as bases da sostibilidade e o compromiso ambiental co obxectivo de facer un uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.		

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Entender e aplicar os procedementos básicos de estampación, encadernación, técnicas de costura e bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Desarrollar propostas básicas de creación con técnicas de estampación tradicional: serigrafía	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar e adaptar as técnicas básicas de costura e bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar e adaptar as técnicas básicas de encadernación.	A5	C4 C5 C14	D3

Introducción básica á estampación tradicional: serigrafía. Medios alternativos de estampación: A5 C4 D3
 impresión en cavo, impresión en relevo, impresión planográfica, impresión dixital. Técnicas básicas C5
 de costura e bordado experimental en diferentes soportes. Técnicas básicas de encadernación C14
 artesanal e artística.

Contidos

Tema

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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	5	0	5
Resolución de problemas de forma autónoma	10	45	55
Estudo de casos	10	35	45
Prácticas de laboratorio	15	25	40
Resolución de problemas e/ou exercicios	4	0	4
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	A sesión maxistral estará centrada en expoñer os conceptos a tratar a través de casos e a explicación de manexo de ferramentas, técnicas e materiais que posteriormente o alumnado desenvolverá esa sesión a modo de prácticas no taller.
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá realizar un proxecto global con forma que demostre a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. Valorarase o proceso de investigación con técnicas e materiais, o nivel de acabado e o risco na experimentación.
Estudo de casos	Unha vez finalizada a sesión maxistral, espérase que os estudantes realicen unha análise exhaustiva dos recursos presentados e experimenten coas diferentes técnicas e soportes aprendidos. O obxectivo principal é assimilar os conceptos abordados durante a clase e descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación destes recursos no taller. Deberá levar constancia de toda a experimentación a través dun caderno de campo onde reflecta a traxectoria na materia.
Prácticas de laboratorio	

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas de forma autónoma	En base ao traballo por parte do alumnado na resolución de problemas de forma autónoma, realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización
Probas	Descrición

Resolución de problemas e/ou exercicios	En base ao traballo por parte do alumnado na resolución de problemas dentro da aula, realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización
Observación sistemática	O docente realizará unha observación sistemática do alumnado dun xeito individualizado, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios plantexados e o respecto polo material e equipamento das aulas.

Avaliación					
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Estudo de casos	Proba en equipo na que se analizará unha necesidade para interpretar e buscar unha solución como produto final.	15	A5	C5	D3
Prácticas de laboratorio	Caderno de campo. Avaliación progresiva da asimilación de contidos, da calidade técnica, da iniciativa na experimentación e a procura propia de recursos.	35	A5	C4	D3
Resolución de problemas e/ou exercicios	A asimilación de todos os contidos teórico-prácticos da materia e as habilidades para aplicarlos haberá de demostrarse no proxecto final. Valorarase o proceso de investigación con técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación, así como a achega dunha linguaxe persoal á proposta e a adecuación a aplicacións dentro do ámbito do deseño gráfico e o deseño de moda.	40	A5	C5	D3
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, o grao de interese, o seguimento de exercicios e a participación activa na materia, así como a evolución na traxectoria do curso.	10	A5	C4	D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

Metodoloxía de avaliación continua

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

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

Metodoloxía de avaliación global

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

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

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

Prácticas de laboratorio: 25%

Resolución de problemas de forma autónoma: 35%

Exame: 40%

Convocatoria extraordinaria

Na convocatoria extraordinaria o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, que terá lugar en data oficial.

A avaliación será da seguinte maneira:

Prácticas de laboratorio: 25%

Resolución de problemas de forma autónoma: 35%

Exame: 40%

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

Datos de avaliación:

Poden consultarse todas as datas das probas de avaliación aprobadas polo centro na dirección:

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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, Álex, **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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos do deseño II**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema	
Bloque 1: Introducción ao deseño dixital.	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos e diferenciais do deseño dixital. - Formatos e soportes dixitais. - Aplicacións dixitais. - Tratamento da imaxe no deseño dixital.

Bloque 2: Principios do debuxo vectorial para os soportes dixitais	<ul style="list-style-type: none"> - Debuxo vectorial e curvas bezier. - Formatos vectoriais e ferramentas básicas do debuxo vectorial. Traballo con Illustrator. - Da imaxe ao símbolo. Creación de debuxos vectoriais a partir da síntese de imaxes.
Bloque 3: Principios do deseño e a organización visual en medios dixitais	<ul style="list-style-type: none"> - Retículas de composición en soportes e formatos dixitais. Arquitectura da información e a organización visual - Deseño responsive e sistemas flexibles - Concepto de pixel-perfect. - Introducción á tipografía dixital. - Tratamento da cor en soportes dixitais
Bloque 4: Creación de marcas e aplicacións para os soportes dixitais	<ul style="list-style-type: none"> - Marcas e aplicacións en formatos e soportes dixitais. - Casos de estudio de identidades visuais para servizos e marcas do mundo dixital. - Creación de aplicacións para as marcas dixitais. Pictogramas e iconos para aplicacións dixitais
Bloque 5: Elementos audiovisuais e animacións nos soportes dixitais	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción aos elementos audiovisuais en aplicacións dixitais (animación, vídeo e audio) - Introducción á animación en soportes dixitais en redes sociais.

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

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

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

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

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

Avaliación global

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

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

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

Pódense consultar as datas de avaliación na páxina web da titulación: <https://deseno.uvigo.gal/horarios-CALENDARIOS-AVALIACIONES-GD-GAL/>

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS**Sistemas de representación**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodolóxicas aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C7	Coñecer a xeometría descritiva básica e ter habilidade, soltura e destreza nos distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para o deseño gráfico e o deseño de moda.

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema	
1. Introdución aos métodos básicos de representación e xeometría descritiva.	Concepto de representación gráfica. Deseño e representación gráfica. Concepto de xeometría. Debuxo xeométrico. Análise formal xeométrico. Xeometría descritiva. Elementos xeométricos. A proxección. Sistemas de representación por medida. Sistemas de representación mediante perspectiva

2. Normas e estándares de representación gráfica	Introdución ás normas e estándares. Formatos normalizados. Encartado documentos. Escalas. Tipos de liñas. Raiado. Anotación.
3. Sistema *diédrico.	Fundamentos do sistema *diédrico. Representación do punto no sistema *diédrico. Representación da recta no sistema *diédrico. Proxeccións en planos de perfil de rectas e puntos. Representación do plano no sistema *diédrico. Posicións relativas dos elementos xeométricos. Métodos operativos. Representación de obxectos no sistema *diédrico.
4. Sistema *axonométrico.	Principios do sistema *axonométrico. Características dos sistemas *axonométricos. Vantaxes e inconvenientes dos sistemas *axonométricos. Medidas. Relación entre *axonométrico e *diédrico. Representación dun punto. Representación dunha recta. Representación dun plano. Representación dalgunhas figuras xeométricas. Perspectiva *isométrica. Perspectiva *dimétrica. Perspectiva *trimétrica. Perspectiva *Caballera. Perspectiva Militar.
5. Sistema *cónico.	Historia do sistema *cónico. Características do sistema *cónico. Tipos de perspectiva *cónica. Fundamentos do sistema *cónico. Perspectiva frontal dun corpo: un punto de fuga. Perspectiva *oblicua dun corpo: dous puntos de fuga. Elección do punto de vista e do plano do cadro.
6. Sistema de planos acoutados	Fundamentos do sistema de planos acoutados. Elementos do sistema de planos acoutados. Representación dun punto. Representación da recta. Representación do plano. Aplicacións do sistema acoutado.
7. Interseccións e desenvolvementos	7. Interseccións e desenvolvementos Conceptos a desenvolver. Seccións dun cono. Seccións dun cilindro. Seccións dun prisma. Intersección entre superficies de corpos: xeneralidades. Método xeral para achar a intersección entre superficies. Interseccións entre corpos xeométricos: algúns exemplos. Desenvolvementos planos de formas *volumétricas.
8. *Teselación e *anidamientos.	Concepto de *tesela. Clasificación das *teselaciones. Distribución e *anidamientos *bi e *tridimensional
9. Sistemas de representación gráfica asistida por computador (*CAD)	Introdución ao deseño asistido por computador. Ferramentas e técnicas de debuxo en *CAD. Vantaxes e limitacións da representación gráfica dixital. Avances e tendencias na representación gráfica asociadas ao *CAD

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	20.5	0	20.5
Resolución de problemas	22	0	22
Estudo de casos	4	0	4
Resolución de problemas de forma autónoma	0	20	20
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2
Exame de preguntas obxectivas	2	0	2
Práctica de laboratorio	0	2	2
Práctica de laboratorio	0	2	2
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio que o/a estudante ten que desenvolver.
Resolución de problemas	Actividade na que se formulan problema e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumno debe desenvolver as solucións adecuadas ou correctas mediante a exercitación de rutinas, a aplicación de fórmulas ou algoritmos, a aplicación de procedementos de transformación da información dispoñible e a interpretación dos resultados. Adóitase utilizar como complemento da lección maxistral.
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipótese, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumno/a debe desenvolver a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios de forma autónoma.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
--------------	------------

Resolución de problemas de forma autónoma O alumnado deberá resolver dun xeito autónomo unha serie de problemas plantexados na aula ao longo do curso

Avaliación						
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Exame de preguntas obxectivas	EX1. Exame de 3 preguntas de 1 punto con contidos teórico prácticos da materia. Proba a realizar a metade de curso sobre os contidos desde o inicio até ese momento. Carácter obrigatorio.	30	A1 A5	B1	C7	
Exame de preguntas obxectivas	EX2. Exame de 3 preguntas de 1 punto con contidos teórico prácticos da materia. Proba a realizar a final de curso sobre os contidos desde metade de curso até o final. Carácter obrigatorio.	30	A1 A5	B1	C7	
Práctica de laboratorio	PR1. Memoria con todos os exercicios realizados nas prácticas desde o inicio até metade de curso. Carácter obrigatorio.	10	A5	B1	C4 C7	
Práctica de laboratorio	PR2. Memoria con todos os exercicios realizados nas prácticas desde a metade de curso até o final. Carácter obrigatorio.	10	A5	B1	C4 C7	
Resolución de problemas e/ou exercicios	ORD Exercicio práctico en computador a realizar a final de curso. Carácter obrigatorio.	20	A1 A5	B1	C4 C7	

Outros comentarios sobre a Avaliación

Asistencia a clases teóricas.

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

Asistencia a clases prácticas.

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

Alumnos con avaliación continua, cualificación na convocatoria de 2ª edición.

Esta segunda edición da convocatoria ordinaria cualificarase do seguinte xeito:

- Un exame por valor de 6 puntos nos mesmos termos especificados para a 1ª edición para EX1 e EX2.
- As notas de prácticas de laboratorio (PR1 e PR2, ata 2 puntos) mantéñense, existindo tamén a posibilidade de refacer estes traballos para mellorar esta nota.
- Manterase a puntuación acadada na proba práctica de laboratorio (ORD ata 2 puntos), pero tamén se poderán realizar un exercicio práctico no ordenador para mellorar esta nota ao rematar o exame de 2ª edición.

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

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

- Exame de preguntas obxectivas: exame de 6 preguntas de 1 punto con contidos teórico-prácticos da asignatura.
- Exame consistente na resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuxo valor será o 40% da nota final.

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

Convocatoria extraordinaria.

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

- Exame de preguntas obxectivas: exame de 6 preguntas de 1 punto con contidos teórico-prácticos da asignatura.
- Exame consistente na resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuxo valor será o 40% da nota final.

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

Compromiso ético.

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

Bibliografía. Fontes 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

Recomendacións

Outros comentarios

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

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

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código				
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.			
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.			
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.			
C5	Coñecer a terminoloxía específica e as linguaxes aplicadas aos procesos do deseño: preimpresión e sistemas de impresión tradicionais e dixitais, técnicas gráficas, soportes dixitais, gráfica audiovisual e deseño de interacción.			
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.			

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Construír imaxes dixitais en movemento con precisión técnica a través do dominio do software de edición de vídeo e motion graphics.	A4 A5	C4 C5 C9
Distinguir as diferentes terminoloxías e linguaxes técnicos e empregalos nos procesos de creación de imaxes dixitais en movemento aplicados a un proxecto de deseño audiovisual.	A4 A5	C4 C5 C9
Identificar os diferentes formatos de arquivos dixitais e elixir os máis adecuados en función do contexto de uso nun proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C9
Integrar e aplicar as ferramentas de software propias do deseño audiovisual nun proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C9

Contidos

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

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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	10	14
Prácticas con apoio das TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas e/ou exercicios	4	0	4
Observación sistemática	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición breve dos conceptos mais importantes relacionados coa edición e animación
Prácticas con apoio das TIC	O estudante realizará prácticas semanais coa axuda de computador para pór en práctica os conceptos teóricos e familiarizarse co software
Resolución de problemas de forma autónoma	O estudante desenvolverá traballos máis complexos para comprobar o seu dominio das técnicas informáticas aplicadas á edición e animación audiovisual

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumno realizará 3 exercicios prácticos de aplicación dos conceptos explicados en clase. Serán defendidos na clase práctica.	40	A5 C4 C5 C9

Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumno realizará, nas datas oficiais establecidas pola Facultade, un exame práctico de dominio do software e conceptos explicados na materia.	40	A5	C4 C9
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, participación e entrega das prácticas	20	A4 A5	C4

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

Para superar a materia é preciso obter, como mínimo, un 4 no exame práctico. No caso duna nota inferior, non se poderá compensar cos outros apartados, aínda que as súas cualificacións conservaranse para a edición de xullo.

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

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

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

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

Do mesmo xeito que na modalidade de avaliación continua, para superar a materia será preciso obter, como mínimo, un 4 no exame práctico. No caso dunha nota inferior, non se poderá compensar co outro apartado, aínda que se conservará a súa cualificación para a convocatoria de xullo. Calquera aspecto non previsto nesta guía resolverase en base ao citado

Regulamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade dá docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Taylor, Richard, **Enciclopedia de 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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102