



Facultade de Deseño

Grao en Deseño

Materias

Curso 2

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Deseño e estudos culturais**

Materia	Deseño e estudos culturais			
Código	P06G450V01201			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Dopico Aneiros, María Dolores			
Profesorado	Dopico Aneiros, María Dolores			
Correo-e	lolado@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	<p>A materia ten como obxectivo desenvolver un marco de referencia definido polos Estudos Culturais. Pretendemos reflexionar sobre os procesos de produción, circulación e consumo do deseño, así como as súas transformacións históricas e a súa inserción na actualidade.</p> <p>Preténdese iniciar no estudantado unha reflexión conceptual sobre a praxe do deseño, que permita coñecer, explicar e interpretar o campo, as súas prácticas e os propios obxectos de deseño.</p> <p>Con este fin farase uso de diferentes tradicións disciplinares como a antropoloxía, socioloxía, historia social, historia das ideas e dos obxectos, e a semiótica. Esta perspectiva permitirá ao alumnado desenvolver unha lectura crítica do deseño como práctica e disciplina.</p> <p>A través de actividades de lectura, discusión e análise de estudos de caso ofreceranse claves de interpretación para comprender a figura do deseñador tanto no seu percorrido histórico como na súa relación co contexto cultural e social. Os temas que se abordarán inclúen os ámbitos do deseño e a moda entendidos como práctica cultural.</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.
B3	Saber xestionar axeitadamente a información (capacidade para recuperar e analizar a información de diversas fontes).
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
C8	Coñecer os valores simbólicos e os procesos necesarios no deseño de produtos, na comunicación visual, nos sistemas e nos servizos de deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
D1	Traballar con perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de acadar unha sociedade máis xusta e igualitaria.

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema

O contido artículase en dous bloques principais , o primeiro sobre a cultura do deseño e o outro especificamente centrado nos estudos culturais en moda.

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Lección maxistral	(*)Pruebas a la final de cada sesión (woodclap o kahoot)	30	B3 C8
Debate	(*)Los debates se realizaran en clase a partir de los textos proporcionados y se observará la participación en los mismos	5	B4 D1
Saídas de estudo	(*)Trabajo a partir de la asistencia a exposición	10	B4 C8 C20
Estudo de casos	(*)Se plantearán trabajos según cronograma de estudio de casos para realizar de forma individual y/o grupa que serán una fuente de evaluación	30	
Presentación	(*)Los trabajos serán expuestos en el aula y la exposición de los mismos será evaluada , la coherencia, claridad y un adecuado y preciso uso del lenguaje propio del ámbito	5	A4 B4 D1
Observación sistemática	(*)La asistencia a clase La entrega puntual de trabajos La participación activa El cuidado y rigor en la elaboración de trabajos y entregas	20	A4 B4 C8 D1

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continuada

Na convocatoria ordinaria e extraordinaria a avaliación será continuada, en función das porcentaxes establecidas no apartado de metodoloxía

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

Para a convocatoria extraordinaria

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

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

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

No caso de que o estudante solicite a opción de EVALUACIÓN GLOBAL , o sistema de avaliación será o seguinte:

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Sparke, Penny, **Diseño y cultura una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad.**, 978-8425222962, GG Diseño, 2010

ZYGMUNT BAUMAN, **LA CULTURA EN EL MUNDO DE LA MODERNIDAD LIQUIDA**, 978-8497842297, Gedisa, 2010

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

ENTWISTLE, JOANNE, **EL CUERPO Y LA MODA: UNA VISION SOCIOLOGICA**, 9788449312588, Paidós, 2002

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño e sociedade/P06G450V01206

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

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

Materia	Teoría, crítica e historia do deseño II			
Código	P06G450V01202			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento				
Coordinador/a	Cendán Caaveiro, Marina Susana			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral				

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.
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
C10	Saber aplicar a metodoloxía de investigación relevante no deseño, fontes, análise, interpretación e síntese, así como ter motivación para aplicala e desenvolve-la.
C13	Saber analizar de forma crítica a evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais do Deseño. Comprender a evolución histórica e a base conceptual dos discursos actuais do Deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
D2	Saber comunicarse de forma oral e por escrito en lingua galega.

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Comprender a disciplina do deseño desde a Posmodernidade. Analizar as súas implicacións sociais, económicas e políticas.	A3 A4	B6 B8 B9	C7 C13 C14 C21 C26 C28	D4 D6 D14
Identificar as diferentes etapas e movementos históricos do deseño desde a Posmodernidade até a actualidade.	A3 A3 A4	B6 B9 B12	C8 C9 C13 C64 C66	D1 D2 D6 D7 D8 D14 D15 D18 D22
Interpretar as teorías do deseño desde unha posición crítica.		B4 B10	C10 C18 C19 C26 C32	D2 D6 D8 D12 D14 D16
Identificar un proxecto de deseño no seu contexto histórico, social, filosófico e ético.	A2 A3	B3	C4 C10 C18 C19 C22 C26	D7

Analizar un proxecto de deseño e interpretarlo desde a elaboración de un criterio personal fundamentado.	A2 A4	B3	C4 C10 C13 C18 C19 C20 C22 C26	D2 D7
----------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	----	-----------------------------------------------------	----------

Contidos

Tema

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

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

O estudante poderá optar por dous sistemas de avaliación:

Avaliación continúa:

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

Avaliación global:

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

Datos de exames:

Convocatoria decembro 2025: A data do exame acordarase co profesor da materia na clase.

Convocatoria de xullo 2025: 7 xullo 10:00 h Aula teórica Deseño.

Para mais información consultar:

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Marnie Fogg; Valerie Steele, **Moda. Toda la historia**, 978-8419094001, Blume, 2022

Stefanella Sposito, **Historia de la moda. Desde la prehistoria hasta nuestros días**, 978-8415967330, Promopress, 2016

Valerie Steele, **Diseñadores de moda A-Z**, 978-3836587570, Taschen, 2023

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

Bibliografía Complementaria

Philip B. Meggs, **Historia del diseño gráfico**, 9788492480081, RN, 2009

Enric Satué, **El diseño gráfico. De los orígenes hasta nuestros días**, 978 8420609508, Alianza Forma, 2012

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

Jens Müller (Autor), Julius Wiedemann (Redactor), **The History of Graphic Design**, 978-3836588072, Taschen, 2022

Emilio Gil, **Pioneros del diseño gráfico en España**, 9788494929601, Experimenta, 2019

María Victoria Carballo Calero; Jorge Varela, **La ilustración gráfica en Galicia, 1880-1936**, 978-84-938125-1-5, Duen de Bux, 2011

Enric Satué, **El diseño gráfico en España: Historia de una forma comunicativa nueva**, 9788420671420, Alianza Editorial, 1997

Pepe Barro, **Más que ver: Cen historias do deseño na Galiza**, 978-8491214267, Edicións Xerais, 2018

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

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

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201
Deseño e sociedade/P06G450V01206

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

Outros comentarios

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

Asimesmo recoméndase a consulta de direccións web de interés:

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

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Expresión artística: Ilustración**

Materia	Expresión artística: Ilustración			
Código	P06G450V01203			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	Aproximación ás bases da Ilustración a través do debuxo, tanto analóxico como dixital, e as súas aplicacións plásticas ao mundo do deseño e a comunicación visual. Aprendizaxe dos procesos de ilustración desde o concepto, o desenvolvemento do proxecto e a presentación do arte final.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e 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.
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			
Conocer as distintas técnicas analóxicas e dixitais de ilustración e edición de imaxes.	A1	B1	C4	D1
	A2		C9	D6
	A3			D14
	A4			D17
	A5			
Experimentar coas técnicas de ilustración no propio proxecto artístico.	A4	B1	C3	
	A5		C9	
Conocer e aplicar as distintas fases do desenvolvemento do proxecto de ilustración.	A1	B1	C9	D5
	A4		C17	
	A5		C23	

Contidos

Tema

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

traballos propostos. O profesorado realizará o seguimento da asistencia ás clases e a participación activa nas mesmas. A avaliación continua realizarase en base ás metodoloxías/probas indicadas e a súa porcentaxe de cualificación: Plantexarase a resolución de problemas e/ou exercicios a desenvolver tanto na aula como a través do traballo autónomo do/a estudante, e a súa cualificación suporá un 40% da nota final.

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

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

Avaliación global

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

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

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Steven Heller, **El libro de ideas para la ilustración: Inspiración de la mano de 50 maestros**, 978-8417492168, Blume, 2018

Lawrence Zeegen, **Principios de ilustración**, 9788425226441, Gustavo Gili, 2012

Julius Wiedemann, **Illustration Now! Fashion**, 978-3836567312, Taschen, 2017

Bibliografía Complementaria

Malika Favre, **Malika Favre**, 978-1-916126-10-7, Counter-Print, 2019

Jon Dowling, **Hey: Design & Illustration**, 978-0-9935812-7-4, Counter-Print, 2021

VVAA, **10-gruppen El estampado y las personas**, Ikea, 2017

Lawrence Zeegen, **The Fundamentals of Illustration**, 9782940411481, Ava Pub Sa, 2012

Christoph Niemann, **Abstract: El Arte del Diseño. Ilustración. Christoph Niemann**, Netflix, 2019

Oscar Dalmau, Flora Saura, **Helvètica, Un programa de disseny. Il·lustració**, Tve en Cataluña, 2021

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Laboratorio integrado: Procesos de produción/P06G450V01208

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos de tipografía**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Identificar a orixe dos tipos móbiles de imprenta, a súa evolución histórica e as posteriores tecnoloxías da fotocomposición e a tipografía dixital. Recopilar as principais fundicións tipográficas contemporáneas.	A5	B7	C2	
			C3	
			C5	
			C6	
Coñecer a anatomía das letras e glifos e as súas implicacións formais e estéticas na aplicación da tipografía a un proxecto de deseño gráfico. Aplicar a tipografía en diferentes contextos de uso e disciplinas.	A1	B3	C3	D1
	A5		C6	D2
				D4
Clasificar as diferentes tipoloxías de tipografías e os seus criterios.		B2	C2	D4
			C3	D5
			C5	D6
			C10	
Aplicar correctamente a tipografía na configuración de textos e experimentar tecnicamente os aspectos da microtipografía e a macrotipografía.	A3	B1	C1	D1
	A4	B2	C2	D2
	A5	B3	C3	D3
	A5	B4	C3	
		B5	C4	
		B6	C5	
		B7	C6	
		B8	C6	
		B9	C7	
		B10	C11	
			C14	
Definir os aspectos legais e de xestión da tipografía como software, dereitos de autor, licenzas de uso, tipografía de código aberto e industria do deseño e distribución de tipografía.	A4	B1	C1	D1
	A5	B2	C4	D3
		B2	C5	D4
			C6	D5
			C10	D9

Contidos

Tema

Bloque 1: A tipografía como ferramenta de comunicación	<p>Concepto de caligrafía, lettering e tipografía</p> <p>Usos e formatos da tipografía nos seus contextos de uso (Display/Text). Tipografía para comunicar e tipografía para crear identidade.</p> <p>Uso da tipografía nas subdisciplinas do deseño gráfico: Identidade, sinalización, embalaxe, editorial, web e deseño de interfaces. Casos de estudio de proxectos con protagonismo preferente da tipografía en diferentes disciplinas.</p>
Bloque 2: Fundamentos de composición da tipografía	<p>Cómo funciona a tipografía. A idea de Gutenberg, dos tipos móbiles ao tipos dixitais.</p> <p>O alfabeto e a letra.</p> <p>A composición do alfabeto (letras, signos numéricos, puntuación, símbolos, diacríticos, mayúsculas, minúsculas, versalitas, ligaduras[]).</p> <p>A letra e a súa forma. Partes fundamentais e medidas básicas. Forma e contraforma. O concepto de glifo e o seu espazo.</p> <p>Clasificacións tipográficas. Términos tipográficos: Familias, fontes e estilos. Altura x, eixo, peso e contraste. Redonda, condensada, expandida. Tipos size-specific.</p> <p>A palabra</p> <p>Mecanismos de lectura</p> <p>O corpo da letra.</p> <p>Espaciado entre letras e palabras.</p> <p>Kerning e tracking</p> <p>A liña e o párrafo</p> <p>Composición de textos en párrafos e columnas. Alineación, separación de párrafos, viudas e orfas, partición de palabras. A interliña e a lonxitude da liña.</p> <p>Xerarquías e escalas tipográficas tipográficas: Titulares, subtulares, pes de foto e páxina[]</p> <p>Textura e color tipográfico.</p> <p>A retícula tipográfica</p> <p>Columnas, medianiles, márxes, módulos.</p> <p>Reticulas de texto e imaxe.</p>
Bloque 3: Tipoloxías tipográficas	<p>Casos de estudio de tipografías por tipoloxía. Análise das principais tipografías da historia do deseño e alternativas contemporáneas en casos de uso.</p> <p>Tipografías romanas, xeométricas, lineais grotescas e neogrotescas, humanísticas, modulares e display. Análise dos clásicos e dos novos deseño contemporáneos.</p> <p>Evolución, panorama actual e novos conceptos e usos da tipografía contemporánea nos novos entornos de comunicación. Fontes variables, size-specific, webfonts[]</p> <p>Selección e combinacións posibles de tipografías.</p>
Bloque 4: Xestión da tipografía dixital	<p>Breve percorrido polos sistemas de composición tipográfica. Metal, madeira, fotocomposición, follas transferibles, curvas bezier dixitais.</p> <p>Formatos dixitais da tipografía. Formatos OpenType Desktop e Webfonts.</p> <p>Xestión de fontes dixitais nos sistemas operativos</p> <p>Fundicións tipográficas e deseñadores/as de tipografía. Casos de estudio destacados.</p> <p>Tipos de licenzas de uso da tipografía.</p>

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	2	0	2
Proxecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre os diferentes aspectos da tipografía e a composición de texto. Explicación das directrices para a elaboración por parte do alumnado dos diferentes traballos e proxectos ao longo do curso.
Estudo de casos	Análise de casos de estudio relevantes do deseño gráfico e o uso da tipografía, coa finalidade de coñecer, interpretar e reflexionar sobre diferentes solucións de deseño aplicadas en proxectos reais e que sirvan como bases teóricas e conceptuais nos proxectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa tipografía. 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 maneira autónoma unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor segundo as características específicas de cada exercicio plantexado.
Probas	Descrición
Proxecto	A realización dun proxecto final será supervisada polo profesor, tendo en conta a organización da información, a comunicación e as resolucións formais e conceptuais do mesmo. O alumnado afrontará as actividades necesarias e a resolución de problemas nun proxecto final da materia guiado polo profesor.
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor tendo en conta as características específicas de cada exercicio planteado.

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	A5	B2	C3	C6
Proxecto	O alumnado deberá realizar un proxecto final que aborde todos os aspectos da materia	40	A5	B2	C3	C6
Presentación	O alumnado realizará unha presentación do seu proxecto apoiado en medios audiovisuais	20		B2		D2

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. Realizarase por parte do profesorado o seguimento da asistencia ás clases e a participación activa nas mesmas.

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 cuatrimestre, 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 cuatrimestre, así como na entrega do proxecto final e a súa presentación.

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

John Kane, **Manual de tipografía**, 978-84-252-2512-3, Gustavo Gili, 2012

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

Jost Hochuli, **El detalle en la tipografía**, 9788496657038, Campgràfic, 2007

Philipp Luidl, **Tipografía Basica**, 9788493344610, Campgràfic, 2004

Bibliografía Complementaria

Emil Ruder, **Manual de Diseño tipográfico**, 968-887-200-8, Gustavo Gili, 1992

Horacio F. Gorodischer, José Scaglione, **Legibilidad y tipografía. La composición de los textos**, 9788496657571, Campgràfic, 2020

Paul McNeil, **The visual history of type**, 978-1-78067-976-1, Laurenc King, 2017

Daniel Rodríguez-Valero, **Manual de tipografía digital**, 9788496657465, Campgràfic, 2016

Raquel Marín Álvarez, **Ortotipografía para diseñadores**, 84-252-3471-9, Gustavo Gili, 2013

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño de identidades/P06G450V01210

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio integrado: procedimientos II**

Materia	Laboratorio integrado: procedimientos II			
Código	P06G450V01205			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	as			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Emplear a gráfica tridimensional como recurso de deseño.	A3	B1	C2	D6
	A5		C3	D8
			C3	D11
			C15	D18 D20
Resolver propostas de deseño aplicando técnicas básicas de plegado, papercraft e origami.	A2		C3	D3
	A5		C3	D9
			C11	
			C15 C16	
Experimentar cos aspectos volumétricos e estruturais dos obxectos tridimensionais que apoian o deseño gráfico.	A5	B2	C2	
			C3	
			C14	
			C15	
Entender e aplicar os procedementos básicos de creación vinculados ao desenvolvemento de propostas de libro obxecto.	A1	B1	C1	D1
	A4	B5	C2	D2
	A5	B6	C3	D3
			C11	D4
			C15	D6
			C18	D7
			C22	D11
				D13 D17

Producir pequenas tiradas de libro obxecto atendendo aos seus procesos de produción artesanal.	A1	B1	C4	D1
	A4	B4	C8	D3
		B6	C14	D18
			C15	
			C16	

Contidos

Tema	
Introdución á gráfica nos soportes objetuais e tridimensionais	Deseño de gráfica para aplicación en obxectos Optimización de gráfica para aplicación en obxectos
Aspectos volumétricos, estruturais e de produción de produtos de embalaxe, sinalización e obxectos gráficos.	Deseño e desenvolvemento de produtos de embalaxe Deseño e desenvolvemento de elementos de sinalética Intervención gráfica de produtos de embalaxe Intervención gráfica de elementos de sinalética
Técnicas de encartado, papercraft e origami.	Encartado e origami con diferentes soportes papel Encartado e origami con diferentes soportes papel Encartado e origami con diferentes soportes alternativos ao carton e ao papel
O libro obxecto, os seus aspectos construtivos e estruturais como propostas creativas.	Tipoloxías do libro obxecto Procesos de produción artesanal de libros Impresión e manipulados no libro obxecto

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	6	15	21
Resolución de problemas	12	30	42
Traballo tutelado	24	60	84
Exame de preguntas obxectivas	1	0	1
Resolución de problemas e/ou exercicios	1	0	1
Proxecto	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.
Resolución de problemas	Execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de deseño, artísticas, plásticas, e visuais específicas.
Traballo tutelado	Proposta de traballo por proxectos. Na que se valorará a evolución tutelada do traballo e artes finais. Abordaranse principios e procesos conceptuais e formais

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Lección maxistral	Proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos	20	C3 D3 C14 C16
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	30	C3 C11 C14 C15

Traballo tutelado	Libro/obxecto. Desenvolvemento dun traballo por proxectos específico que recolla os contidos procedimentais, materiais e conceptuais básicos da materia	50	C3 C11 C14 C15 C16	D3
-------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	--------------------------------	----

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación 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.

Neste caso, a avaliación será do seguinte xeito:

Lección maxistral/proba final de avaliación de coñecementos teóricos. 30%

Resolución de problemas e/ou exercicios: Varias entregas independentes (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de forma independente, tendo en conta a execución técnica/conceptual adecuada de formulacións, procesos, e procedementos. 70%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Na convocatoria extraordinaria, o estudiantado 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 se realizará durante o período oficial de exames. Neste caso, a avaliación será do seguinte xeito:

Lección maxistral/proba final de avaliación de coñecementos teóricos. 30%

Resolución de problemas e/ou exercicios: Varias entregas independentes (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de forma independente, tendo en conta a execución técnica/conceptual adecuada de formulacións, procesos, e procedementos. 70%

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

Rafael Pozo Puértolas, **Diseño y producción gráfica**, 978-84- 931329-3-4, EDICIONES CPG, 2016

Monica Langwe, **Encuadernar, plegar y coser Cómo hacer libros y otros proyectos con papel**, 9788425232244, Editorial GG. Colección GGDIY, 2019

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

Esther K Smith, **Cómo hacer libros**, 978-8425232701, Editorial GG, 2021

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

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

Minako Chiba, Mari Kamio, **Bordar en papel**, 9788425228568, Editorial GG. Colección GGDIY, 2015

Albert A. Hopkins, Gardner D. Hiscox, **Recetario industrial Libro de consulta para todos los oficios, artes e industrias**, 9788425229374, Editorial GG. Colección GGDIY, 2016

Bibliografía Complementaria

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

DATOS IDENTIFICATIVOS**Deseño e sociedade**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
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.
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
B5	Coñecer e adquirir as bases éticas necesarias para o desenvolvemento profesional.
C13	Saber analizar de forma crítica a evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais do Deseño. Comprender a evolución histórica e a base conceptual dos discursos actuais do Deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
D1	Traballar con perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de acadar unha sociedade máis xusta e igualitaria.
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			
Investigar a evolución do contexto social en relación ao deseño.	A1	B4	C2	D1
	A3	B5	C8	D1
	A3	B5	C13	D2
				D5 D9
Avaliar criticamente os discursos, representacións e graos de responsabilidade social, nas prácticas relacionadas coa creatividade e o deseño.	A1	B3	C1	D1
	A3	B5	C13	D1
				D3
				D7
Aplicar as metodoloxías de análise, intervención e participación social para a súa aplicación en proxectos de deseño sostibles.	A4	B1	C2	D1
		B4	C4	D2
		B4	C12	D3
		B6	C20	
		B7	C21	
		B9	C25	
		B11		
		B18		

Contidos

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

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

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	As leccións maxistras constitúen a parte teórica que será aplicada na realización de proxectos
Debate	Os debates en grupo forman parte do desenvolvemento dos distintos proxectos, realizarase un seguemento dos debates nas distintas fases dos proxectos.
Aprendizaxe baseado en proxectos	O núcleo central da materia son os proxectos desenvolvidos a partir dun contexto social determinado
Traballo tutelado	Os traballos tutelados plantexan o análise concreto de un caso de estudo e a elaboración de propostas de deseño

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

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Aprendizaxe baseado en proxectos	A realización de 3 proxectos ao longo do curso implicarán o análise e a investigación e o desenvolvemento dunha solución de deseño ao desafío plantexado	20	B5 C13 D1 C20 D3
Cartafol/dossier	O Dossier que reflexe as investigacións cursadas e as propostas será avaliado tendo en conta a creatividade e a variedade das propostas	10	B5 C20
Presentación	A presentación dun proxecto final a un público especializado e non especializado formará parte da avaliación	20	A3 B4 A4
Proxecto	O proxecto final implica unha análise e unha pequena investigación, e o desenvolvemento dunha ou varias propostas	40	B5 C20 D3
Estudo de casos	O estudo de casos implica o análise de dúas campañas institucionais	10	A3 D3

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Avaliación Continua, convocatoria de xullo: Indicarase ao estudiantado os 5 traballos que terá que entregar nas datas aprobadas pola Xunta de Facultade de Deseño (consultar na web o apartado <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>).

Avaliación global: Indicarase ao estudiantado os 5 traballos que terá que entregar nas datas aprobadas pola Xunta de Facultade de Deseño (consultar na web o apartado <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>).

Bibliografía. Fontes de información
Bibliografía Básica
Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

DATOS IDENTIFICATIVOS**Introdución á fotografía dixital do produto**

Materia	Introdución á fotografía dixital do produto			
Código	P06G450V01207			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	A materia "Introdución á Fotografía Dixital de Produto" ten como obxectivo proporcionar ao estudantado unha comprensión fundamental dos procedementos e procesos da imaxe fotográfica dixital, así como a súa aplicación no ámbito do Deseño, a publicidade, as redes sociais e a dirección creativa. Ao longo do curso o estudantado habilidades prácticas no manexo de ferramentas fotográficas e explorarán a natureza conceptual da fotografía e a súa linguaxe.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B2	Ser capaz de organizar e planificar
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e 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.
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.
C14	Coñecer os materiais, procedementos e técnicas asociados a cada linguaxe creativa específica, así como o vocabulario e os conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

Resultados previstos na materia

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

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

Contidos

Tema	
Conceptos básicos de fotografía e linguaxe fotográfica	Exposición, enfoque, nitidez, distancia focal, profundidade de campo, velocidade de obturación, apertura de diafragma, ISO, encuadre, composición, luz, cor, forma. A linguaxe visual e a comunicación a través de imaxes. Análise da fotografía. A narrativa visual en fotografía de produto.
Manexo básico das ferramentas fotográficas: a cámara dixital	Tipos de cámaras, obxectivos e accesorios. Configuración básica da cámara: apertura, velocidade, ISO, balance de brancos, temperatura de cor, exposición, tipos e áreas de enfoque, lonxitude focal, diafragma e profundidade de campo, medición da luz, histograma. Imaxe numérica, arquivos de imaxe, dispositivos de reprodución.
O estudo e a iluminación	Estructura e elementos do estudo. Reflectores, flashes, caixas de luz, ciclorama, trípodes, outros accesorios. Iluminación básica. Equipos de iluminación e ferramentas. Tipos e características da luz. Luz natural e luz artificial. Luz principal, de recheo e de recorte. Luz continua. Flashes. Sincronización e obturación. Esquemas de iluminación. Temperatura de cor.
Postproducción. Procesamento e edición da fotografía dixital	Atrezzo, recursos e "trucos" para fotografar produto. Manexo de software de postproducción da imaxe fotográfica dixital e conceptos asociados. Sistema de traballo. Clasificación e tratamento de arquivos.
A fotografía de produto no ámbito do Deseño, a publicidade, as RRSS e a dirección creativa	Fotografía a cor vs fotografía en branco e negro. Optimización e características técnicas de imaxes para RRSS, e-commerce, medios impresos. Estratexias fotográficas para a publicidade e o marketing. Análise e estudo de casos.

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	A lección maxistral estará centrada en introducir ao alumnado na fotografía dixital e o estudo de casos a través de medios audiovisuais. Explicar conceptos, ferramentas, técnicas e materiais que posteriormente o alumnado envorcará aos seus proxectos e prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Experimentación práctica a partir dos conceptos abordados na lección maxistral para descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación destes recursos no taller

Resolución de problemas de forma autónoma Realización de proxectos que demostren a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Realizárase unha atención personalizada ao alumnado durante as prácticas de laboratorio, en función do nivel e as necesidades de cada persoa e proxecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realizárase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.
Probas	Descrición
Observación sistemática	Realizárase 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		
Prácticas de laboratorio	Problemas ou exercicios que dean resposta a formulacións e traballo de laboratorio. Valorárase a coherencia conceptual do formulación, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación.	40	A1 A5	B2	C4 C9 C14
Resolución de problemas de forma autónoma	Proxecto que demostre a asimilación de todos os contidos da materia e as habilidades adquiridas de maneira global. Valorárase a coherencia conceptual do plantexamento, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa.	40	A4 A5	B2	C4 C9 C14
Observación sistemática	Realizárase unha observación sistemática do alumnado dunha maneira individualizada, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios expostos e o respecto polo material e equipamento das aulas. A asistencia e tutorización son indispensables para aprobar a materia.	10	A5	B2	C4 C9
Presentación	Presentación e defensa dos traballos diante do profesorado e resto de estudiantado	10	A4	B2	

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua

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

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

Metodoloxía de avaliación global

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

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

Convocatoria extraordinaria

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

BRAU GELABERT, Gabriel, **Fotografía digital en blanco y negro**, 978-84-15131-86-1, 1, J de J Editores. Colección FotoRuta, 2018

BENJAMIN, Walter, **Sobre la fotografía**, 978-84-8191-637-9, 5, Pre-textos, 2004

SANS, Martí, **Aprende a fotografiar productos como un profesional**, 9788425231339, Gustavo Gili, 2019

SAKURA, Nath, **Product Photography. Lighting, Composition and Shooting Techniques**, 9781681989297, 1, Rocky Nook, 2023

FREEMAN, Michael, **El ojo del fotógrafo**, 9788416965328, Blume, 2018

FREEMAN, Michael, **Guía completa de luz e iluminación en fotografía digital**, 9788480768818, Blume, 2013

KELBY, Scott, **El libro de la fotografía digital**, 978-84-415-4328-7, Anaya Multimedia. Photoclub, 2015

Bibliografía Complementaria

LOWE, Paul, **Las reglas de la fotografía Conoce las máximas de todo gran maestro**, 9788425232565, Gustavo Gili, 2020

LOWE, Paul, **Maestros de la fotografía Técnicas creativas de 100 grandes fotógrafos**, 9788425230059, Gustavo Gili, 2017

BERGER, John, **Para entender la fotografía**, 9788425227929, 6, Gustavo Gili, 2015

JEFFREY, Ian, **The Photo Book**, 9780714867380, 2, Phaidon, 2019

SONTAG, Susan, **Sobre la fotografía**, 9788483467794, Debolsillo, 2008

Barthes, Roland, **La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía**, 978-8449336850, Paidós, 2020

ANTONINI, Marco, MINNITI, Sergi, GÓMEZ, Francisc, **Fotografía experimental: Manual de técnicas y procesos alternativos**, 978-8416138340, Blume, 2015

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110

Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105

Outros comentarios

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio integrado: Procesos de producción**

Materia	Laboratorio integrado: Procesos de producción			
Código	P06G450V01208			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento				
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	Laboratorio integrado: procesos de producción es una materia eminentemente práctica enfocada a: - Identificar y analizar las técnicas, materiales y procesos de producción industriales y artesanales en el diseño contemporáneo. - Seleccionar y aplicar los procesos de producción más adecuados en productos impresos: pre-impresión, impresión y post-impresión. - Comprender la gestión del color, los formatos de la optimización de archivos digitales en un proyecto impreso. - Experimentar con los procesos de post-impresión: encuadernación, plegados, manipulación de papel y otros materiales en un proyecto de diseño. - Identificar los materiales y los procesos de producción que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño.			

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

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Identificar e analizar as técnicas, materiais e procesos de produción industriais e artesanais no deseño contemporáneo.	C5 C16	D3
Seleccionar e aplicar os procesos de produción máis axeitados en produtos impresos: pre-impresión, impresión e post-impresión.	A5 C4 C5 C16	
Comprender a xestión da cor, os formatos e a optimización de arquivos dixitais nun proxecto impreso.	C4 C5	
Experimentar cos procesos de post-impresión: encadernación, pregados, manipulación de papel e outros materiais nun proxecto de deseño.	A5 C4 C5 C16	
Identificar os materiais e os procesos de produción que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño.	C4 C15 C16	D3

Contidos

Tema	
Análise de materiais industriais e artesanais no deseño contemporáneo.	Materiais industriais Materiais artesanais
Análise de procedementos industriais e artesanais no deseño contemporáneo.	Procedementos industriais Procedementos artesanais
Introdución aos procesos de produción gráfica no campo do deseño	Pre-impresión impresión Post-impresión

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	6	15	21
Resolución de problemas	12	30	42
Traballo tutelado	24	60	84
Exame de preguntas obxectivas	1	0	1
Resolución de problemas e/ou exercicios	1	0	1
Cartafol/dossier	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición de contidos teóricos relacionados coa materia. Grupos de discusión e debates.
Resolución de problemas	Execución técnica adecuada de procedementos e experimentacións de deseño, artísticas, plásticas, e visuais específicas.
Traballo tutelado	Proposta de traballo por proxectos. Na que se valorará a evolución tutelada do traballo e artes finais. Abordaranse principios e procesos conceptuais e formais

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Lección maxistral	Proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos	20	C4 C5
Resolución de problemas	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	30	C4 D3 C15 C16
Traballo tutelado	Desenvolvemento dun traballo por proxectos específico que recolla os contidos procedimentais, materiais e conceptuais básicos da materia	50 A5	C4 D3 C5 C15 C16

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación 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. Neste caso, a avaliación será do seguinte xeito:

Lección maxistral/proba final de avaliación de coñecementos teóricos. 30%

Resolución de problemas e/ou exercicios: Varias entregas independentes (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de forma independente, tendo en conta a execución técnica/conceptual adecuada de formulacións, procesos, e procedementos. 70%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Na convocatoria extraordinaria, o estudiantado 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 se realizará durante o período oficial de exames. Neste caso, a avaliación será do seguinte xeito:

Lección maxistral/proba final de avaliación de coñecementos teóricos. 30%

Resolución de problemas e/ou exercicios: Varias entregas independentes (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de forma independente, tendo en conta a execución técnica/conceptual adecuada

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

Datas 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

Rafael Pozo Puértolas, **Diseño y producción gráfica**, 978-84- 931329-3-4, EDICIONES CPG, 2016

VV.AA., **Desarrollo de un proyecto gráfico**, 9788492643325, INDEX BOOK, 2010

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

Gavin Ambrose, Paul Harris, **FORMATO**, 8434226731, Parramón, 2006

Bibliografía Complementaria

Caldwell, C., Zappaterra, Y., **Editorial Design**, 978-1529419825, Laurence King Publishing, 2014

DAVID DABNER, **DISEÑO, MAQUETACION Y COMPOSICION: COMPRENSION Y APLICACION**, 9781780676265, BLUME, 2008

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Modelado 3D/P06G450V01209

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Outros comentarios

Non hai

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Modelado 3D				
Materia	Modelado 3D			
Código	P06G450V01209			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	<p>A materia céntrase no deseño tridimensional, desde un enfoque manual até o manexo de programas informáticos de modelado 3D, co obxectivo de capacitar ao estudiantado para abordar proxectos de deseño desde unha perspectiva máis ampla e técnica.</p> <p>A través da análise, a experimentación e a elaboración de modelos en 3D, o alumnado poderá familiarizarse coas técnicas, a terminoloxía e as linguaxes técnicas asociados que lle permitirán abordar futuros procesos creativos tridimensionais máis complexos.</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.
B1	Saber analizar e sintetizar
B2	Ser capaz de organizar e planificar
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C7	Coñecer a xeometría descritiva básica e ter habilidade, soltura e destreza nos distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para o deseño gráfico e o deseño de moda.
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.
C11	Comprender e manexar os aspectos volumétricos, tridimensionais e construtivos na súa dimensión virtual a través do modelado 3D.

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

Contidos	
Tema	
Deseño tridimensional: características e elementos.	<p>O mundo tridimensional.</p> <p>Do deseño bidimensional ao deseño tridimensional: perspectivas básicas.</p> <p>Elementos do deseño tridimensional: conceptuais, visuais, de relación e construtivos.</p> <p>Forma e estrutura.</p> <p>Módulos.</p> <p>Repetición e gradación.</p>

Do modelado 2D ao ensamblado 3D.

Xeometría e construción de formas 2D.
Realización de planos e interpretación de escalas.
Materiais e tolerancias.
Introdución ao corte e gravado láser.
Técnicas de unión e de acabados.

Modelado 3D. Xeometría e construción de formas 3D: técnicas de modelado de obxectos.
Aplicación de materiais e texturas.
Técnicas elementais de iluminación.
Renderizado básico.

Impresión 3D. Que é a impresión 3D.
Ferramentas.
Modelado para impresión 3D.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	10	14
Prácticas con apoio das TIC	25	55	80
Resolución de problemas de forma autónoma	12	40	52
Resolución de problemas e/ou exercicios	2	0	2
Presentación	1	0	1
Observación sistemática	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesorado das bases teóricas do deseño e modelado tridimensional e directrices dos traballos que o alumnado ten que desenvolver.
Prácticas con apoio das TIC	O alumnado realizará prácticas coa axuda do computador para familiarizarse cos conceptos teóricos e co software utilizado en cada bloque temático. Ao longo das sesións de traballo farase seguimento e atención personalizada segundo necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá demostrar a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta.

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá resolver diferentes exercicios plantexados ao longo do curso relacionados cos bloques temáticos.	40	A5 B1 C4 B2 C7 C9 C11
Resolución de problemas e/ou exercicios	Avaliación progresiva da asimilación de contidos, do grao de resolución e a calidade técnica dos exercicios realizados durante as sesións da materia.	40	B1 C4 B2 C7 C9 C11

Presentación	O alumnado realizará unha presentación final dos seus exercicios.	10	A4	B1 B2	
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, o grao de interese, o seguimento dos exercicios e a participación activa na materia, así como a evolución na traxectoria do curso.	10	A4 A5	B1 B2	C4 C7 C9 C11

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

No desenvolvemento da materia se 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 de forma autónoma: 40%
- Resolución de problemas e/ou exercicio: 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

Ashford, Janet y Odam, John, **Diseño gráfico en 3D**, ISBN : 84-415-0951-4, Anaya Multimedia, 1999

Berger, John, **Modos de ver**, ISBN : 84-252-1807-1, Gustavo Gili, 2000

Wucius, Wong, **Fundamentos del diseño**, ISBN: 84-252-1643-5, Gustavo Gili, 1995

Bibliografía Complementaria

Berchon, Mathilde, **La impresión 3D: guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas y manitas en general**, ISBN : 84-252-2855-7, Gustavo Gili, 2016

Calle Cabrero, Julio, **Diseño en 3D con SketchUp**, ISBN : 84-369-5463-7, Ministerio de Edcación, Cultura y Deporte, 2014

Cheung, Victor, **Stereographics: graphics in new dimensions**, ISBN: 978-988-98229-0-3, Viction:workshop ltd, 2008

Wang, Shaoqiang, **Scenographics: set design & papercraft art: a new graphic design approach**, ISBN : 978-84-1596-731-6, Promopress, 2015

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Introducción á fotografía dixital do produto/P06G450V01207

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Sistemas de representación/P06G450V01109

Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110

Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Diseño de identidades				
Materia	Diseño de identidades			
Código	P06G450V01210			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Aproximación ao deseño de identidades e creación de marca. Conceptos chave no deseño de identidades: Entorno gráfico, Marca gráfica, Símbolos identificadores básicos, Arquitectura gráfica. Aproximación á semiótica e construción de significado con signos. Programa gráfico. Sistemas de identidade. Tipografía para o deseño de identidades.			

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

Resultados previstos na materia		Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Resultados previstos na materia					
Enumerar os signos identificadores básicos dunha identidade e definir as súas funcións e características básicas.		A1 A2 A4	B1 B1 B2	C8	
Reunir, analizar e sintetizar a información pertinente sobre os condicionantes previos dun proxecto de deseño de identidade visual. Desenvolver unha proposta de briefing.		A1 A4	B1 B1 B2 B2	C8	D4
Construír novos signos que, a través da semiótica, aporten significados a un proxecto de identidade.		A1 A2 A3 A5	B1 B1 B2 B7 B9 B10	C4 C6 C8 C9	D4
Analizar e seleccionar, en base a condicionantes funcionais e estéticos, familias tipográficas para un deseño de identidades.		A1 A3 A5	B1 B1 B2 B2 B7 B9 B10	C4 C6 C6 C9	
Planificar as diferentes fases na elaboración dun proxecto de deseño de identidades. Formular diferentes solucións conceptuais e elaborar unha proposta que integre o resultado dunha síntese formal en diferentes soportes analóxicos e dixitais.		A1 A2	B2 B3	C6	D1 D4 D4

Contidos	
Tema	

Bloque 1: Elementos básicos e orixe das identidades visuais	Terminoloxía básica: Signos, símbolos e marcas. Orixes e referencias históricas. Heráldica e a súa influencia na construcións de símbolos identitarios. Monogramas, marcas de canteiros, marcas de identidades persoais dos oficios e actividades comerciais. Marcas e inicios da industrialización
Bloque 2: Desenvolvemento de identidades. Revisión de elementos básicos da identidade	Identidade corporativa, marca e branding. Procesos de creación dunha marca. Elementos básicos de identidade. Nome, logotipo, imagotipo. Identificadores simbólicos e nominais. Ferramentas conceptuais para a construción de marcas e tipoloxías gráficas.
Bloque 3: Identidades corporativas contemporáneas	Identidade como sistema gráfico. Retículas e identidade visual. Novos elementos da identidade; novos tratamentos da cor, iconografía, ilustración, sound branding, motion graphics, gráfica ambiental, estilo de imaxe. Identidades e sistemas gráficos flexibles e responsivos.
Bloque 4: Tipografía e identidade corporativa	Programa tipográfico de marca. Tipografía como sistema. Tipografía como xeradora de identidade. Aspectos técnicos da xestión da tipografía de marca.
Bloque 5: Análise de casos de estudio	Inicios da identidade corporativa: Vangarda histórica e Bauhaus Proxecto moderno e Estilo Suízo Internacional. Modernidad en España e Galicia. Cruz Novillo e Laboratorio de Formas Tardomodernismo: Unimark/Massimo Vignelli/ Bob Noorda. Total Design / Wim Crouwel. Otl Aicher. Posmodernidade gráfica: Neville Brody Posmodernidade en España e Galicia Casos de estudio contemporáneos: Pentagram, Kontrapunkt, Saffron, Wolf-Olins, Stockholm Design Lab, Studio Dumber, Thonik Spin, Moving Brands, Bielke & Yang, Dixon Baxi

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	30	40
Estudo de casos	5	20	25
Resolución de problemas de forma autónoma	25	55	80
Resolución de problemas e/ou exercicios	1	0	1
Proxecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

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

Metodoloxía docente

Descrición

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

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. Realizarase por parte do profesorado o seguimento da asistencia ás clases e a participación activa nas mesmas.

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

Per Mollerup, **Marks of excellence: The history and taxonomy of trademarks**, 0-7148-3838-1, Phaidon, 1998

George Bokhua, **Principios de diseño de logos. Guía práctica para la creación de signos, símbolos e iconos eficaces**, 978-8419220127, Hoaki, 2023

Sebastián García Garrido, **Diseño de Comunicación corporativa: Marca y diseño estratégico**, 978-84-949296-1-8, Experimenta Libros, 2018

Norberto Chaves, **Marca Gráfica: Corporativa, institucional y de lugar**, 9788418049491, Experimenta Libros, 2021

Wally Olins, **El libro de las marcas**, 9788475565910, Océano Ambar, 2009

Jens Müller, **Logo Modernism**, 978-3836545303, Taschen, 2015

Martin Lorenz, **Sistemas Visuales Flexibles**, 9788412567014, Gráfica, 2023

Wang Shaoqiang, **Responsive Logos: Designing for the Digital World**, 978-8416851904, Promopress, 2018

Bibliografía Complementaria

Tony Brook, Adrian Shaughnessy, Sarah Schrauwen, **Manuals 1: Design & identity guidelines**, 978-0957511446, Unit Editions, 2014

Adrian Shaughnessy, Tony Brook, **Manuals 2: Design & Identity Guidelines**, 978-0-9575114-7-7, Unit Editions, 2023

Ben Bos, **TD 63-73: Total design and its pioneering role in graphic design : an insider's view by Ben Bos**, 978-09562071-2-8, Unit Editions, 2011

Jan Conradi, **Unimark International. The Design of Business and the Business of Design**, 978-3037781845, Lars Müller Publishers, 2009

Ivan Chermayeff; Thomas H. Geismar, **Identify: Basic Principles of Identity Design in the Iconic Trademarks of Chermayeff & Geismar**, 978-1440310324, Print Publishing, 2011

Adrian Shaughnessy, **Pentagram: Living by Design**, 978-0500027462, Unit Editions, 2023

Stockholm Design Lab, **Stockholm Design Lab: 1998-2019**, 978-9887972624, Victionary, 2020

Óscar Dalmau, Flora Saura, **Helvètica, Un programa de disseny. Logotips i identitat**, Tve en Cataluña, 2015

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos do deseño de moda**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema	
Introdución ao proceso creativo no deseño de moda.	<p>Conceptos de Deseño de Moda.</p> <p>Definición e fases do proceso creativo: investigación, desenvolvemento de conceptos, paletas de cor, siluetas, bosquexos, prototipado e probas, produción, presentación.</p> <p>O volume e a forma. Tipoloxías de prendas e características.</p> <p>O tecido: características, selección e usos.</p> <p>Técnicas e ferramentas creativas aplicadas ao deseño de Moda. Selección de siluetas, tecidos, materiais e procesos constructivos coherentes.</p>

O caderno de campo e a investigación no procesoA búsqueda dunha temática e de referentes para o desenvolvemento da creativo. colección.

Métodos de documentación, recopilación e análise de datos.

Sistematización, organización e tratamento de materiais de investigación e bosquejos.

Do caderno de campo ao moodboard.

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

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	A lección maxistral estará centrada en introducir ao alumnado nos Fundamentos do Deseño de Moda e o estudo de casos a través de medios audiovisuais. Explicar conceptos, ferramentas, técnicas e materiais que posteriormente o alumnado volcará aos seus proxectos e prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Experimentación práctica a partir dos conceptos abordados na lección maxistral para descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación destes recursos no taller. O alumnado deberá levar constancia de toda a experimentación a través dun caderno de campo onde reflicta a traxectoria na materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de un proxecto global que demostre a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación persoal de maneira creativa e tecnicamente correcta. Valorarase o proceso de investigación con técnicas e materiais, o nivel de acabado e o risco na experimentación.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Realizarase unha atención personalizada ao alumnado durante as prácticas de laboratorio, en función do nivel e as necesidades de cada persoa e proxecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, propoñendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.

Probas	
	Descrición
Observación sistemática	O docente realizará unha observación sistemática do alumnado dun xeito individualizado, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios plantexados e o respecto polo material e equipamento das aulas.

Avaliación						
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Prácticas de laboratorio	Problemas ou exercicios que dean resposta a formulacións e traballo de laboratorio. Valorarase a coherencia conceptual do plantexamento, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación.	30	A1 A5	C1 C2	D3 D4	
Resolución de problemas de forma autónoma	Proxecto que demostre a asimilación de todos os contidos da materia e as habilidades adquiridas para o deseño e produción dun produto final. Valorarase o proceso de investigación, a coherencia conceptual do plantexamento, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación. Tamén a achega dunha linguaxe persoal á proposta e a adecuación a aplicacións dentro do ámbito do deseño de moda.	35	A1 A5	C1 C2	D3 D4	

Observación sistemática	O docente realizará unha observación sistemática do alumnado dunha maneira individualizada, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios expostos e o respecto polo material e equipamento das aulas. A asistencia e tutorización son indispensables para aprobar a materia.	10	A5	C1 C2	D4
Cartafol/dossier	Caderno de campo. Sistematización e tratamento de bosquejos e materiais de investigación no deseño de Moda. Valorarase a iniciativa na experimentación, a procura propia de recursos, a calidade estética e técnica.	25	A5	C1 C2	D4

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua

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

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

Metodoloxía de avaliación global

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

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

Convocatoria extraordinaria Na convocatoria extraordinaria o alumnado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, que terá lugar en data oficial. Poden consultarse todas as datas das probas de avaliación aprobadas polo centro na dirección: <https://deseño.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/> **A non presentación dalgún dos exercicios suporá o suspenso da asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.**

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

LEACH, Robert, **The Fashion Resource Book: Research for Design**, 978-0500290354, Thames & Hudson, 2012

SEIVEWRIGHT, Simon, **Diseño e investigación**, 9788425225949, 2, Gustavo Gili, 2013

SALTZMAN, Andrea, **El cuerpo diseñado**, 9789501253528, Paidós, 2004

NAKAMICHI, Tomoko, **Pattern Magic 2**, 9788425224409, 5, Gustavo Gili, 2012

NAKAMICHI, Tomoko, **Pattern Magic**, 9788425224386, 5, Gustavo Gili, 2012

PARISH, Pat, **Fundamentos del patronaje creativo: La arquitectura de la moda**, 978-8415967217, 1, Promopress, 2015

SPOSITO, Stefanella, **Los tejidos en el diseño de moda (3ª edición). Manual de referencia, características y usos**, 978-8419220141, 3, Hoaki, 2023

AA.VV., **Textilepedia: The Complete Fabric Guide**, 978-9887711094, 1, Fashionary International Limited, 2020

AA.VV., **Fashionpedia: The Visual Dictionary of Fashion Design**, 978-9881354761, 1, Fashionary International Limited, 2016

ATTARDI, Danilo, **La técnica del moulage vol. 1**, 9788417412807, 1, Hoaki, 2023

Bibliografía Complementaria

ALDRICH, Winifred, **Tejido, forma y patronaje plano**, 9788425223549, Gustavo Gili, 2010

VOLPINTESTA, Laura, **Fundamentos del diseño de moda**, 9788415967552, 1, Promopress, 2015

DONNANNO, Antonio, **Técnicas de patronaje de moda alta costura vol 2**, 978-8417412395, Promopress, 2021

ATTARDI, Danilo, **La técnica del moulage vol. 2**, 9788417412999, Hoaki, 2021

GARCIA ALISTE, Artiel, **Tratado de sastrería**, 9788417656645, Hoaki, 2023

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Diseño e estudos culturais/P06G450V01201

Diseño e sociedade/P06G450V01206

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

