



## Facultad de Diseño

## Grado en Diseño

### Asignaturas

#### Curso 1

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

#### Curso 2

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P06G450V01201	Diseño y estudios culturales	1c	6
P06G450V01202	Teoría, crítica e historia del diseño II	1c	6
P06G450V01203	Expresión artística: Ilustración	1c	6
P06G450V01204	Fundamentos de tipografía	1c	6
P06G450V01205	Laboratorio integrado: procedimientos II	1c	6
P06G450V01206	Diseño y sociedad	2c	6
P06G450V01207	Introducción a la fotografía digital de producto	2c	6
P06G450V01208	Laboratorio integrado: Procesos de producción	2c	6
P06G450V01209	Modelado 3D	2c	6
P06G450V01210	Diseño de identidades	2c	6



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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

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

## Planificación

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

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

## Metodologías

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

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

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

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

### Evaluación global

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

### Convocatoria de julio

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

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

### Fechas de evaluación

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

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

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

#### Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Diseño de identidades/P06G450V01210

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203

---

## Otros comentarios

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

Asimismo se recomienda la consulta de direcciones web de interés:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

## Experimentación

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

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

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

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

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

---

## **Fuentes de información**

### **Bibliografía Básica**

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

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

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

### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

## **Recomendaciones**

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

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Laboratorio de materiales**

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

**Planificación**

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

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

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

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

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

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria

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

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

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

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

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

### **Convocatoria extraordinaria de julio**

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

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

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

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

### **Fechas de evaluación**

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

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

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

---

### **Recomendaciones**

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

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

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

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

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

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

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

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

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

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

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

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

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

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

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

### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

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

La evaluación será de la siguiente manera:

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

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

Fechas de evaluación:

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

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

---

### **Recomendaciones**

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

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

---

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

Asignatura	Técnicas informáticas I: Imagen digital			
Código	P06G450V01105			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>La materia se enfoca principalmente en la creación, tratamiento y manipulación de imágenes digitales, tanto vectoriales como de mapa de bits, con una orientación específica hacia el diseño gráfico y el diseño de moda.</p> <p>Durante el curso, nos familiarizaremos con los programas y procedimientos informáticos más utilizados en el ámbito profesional del diseño para la elaboración y procesamiento de imágenes digitales en 2D. Nos centraremos en dos herramientas fundamentales: Photoshop e Illustrator. A través del uso de estos software trabajaremos en el dominio del lenguaje técnico y la terminología asociada a ellos en relación al diseño, exploraremos los diferentes formatos y características de archivos de imágenes digitales y aprenderemos a elegir los más adecuados para su uso en diferentes medios.</p> <p>En resumen, esta materia nos proporcionará las habilidades esenciales para crear, manipular y procesar imágenes digitales en 2D, tanto vectoriales como de mapa de bits, y nos enseñará a aplicarlas de manera adecuada en contextos específicos del diseño gráfico y el diseño de moda. Al finalizar el curso, estaremos preparados para abordar materias posteriores relacionadas con el diseño y utilizar eficazmente las herramientas y los conocimientos adquiridos.</p>			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

Tema	
------	--

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

### Planificación

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

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

### Metodologías

Descripción

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

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

Resolución de problemas de forma autónoma 40%

Resolución de problemas y ejercicios 40%

Examen de preguntas objetivas 20%

### Evaluación global

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

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

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

### **Convocatoria extraordinaria**

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

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

### **Fechas de evaluación:**

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

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

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

#### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

### **Recomendaciones**

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

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Modelado 3D/P06G450V01209

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

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

**Planificación**

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

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria

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

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

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

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

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

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

#### Evaluación global

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

#### Convocatoria extraordinaria de julio

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

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

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

---

## **Fuentes de información**

### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

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

---

## **Recomendaciones**

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

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

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

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

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

## Contenidos

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

## Planificación

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

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

## Metodologías

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

## Atención personalizada

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### **Convocatoria extraordinaria**

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

La evaluación será de la siguiente manera:

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

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

#### **Fechas de evaluación:**

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

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

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

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

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

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

##### **Bibliografía Complementaria**

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

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

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

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

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

---

---

## **Recomendaciones**

---

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

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

---

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

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

---

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

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

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

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

## Otros comentarios sobre la Evaluación

---

### Convocatoria ordinaria

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

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

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

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

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

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

### Evaluación global

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

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

Resolución de problemas y/o ejercicios 40%

Proyecto 40%

Presentación 20%

### Convocatoria extraordinaria de julio

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

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

Resolución de problemas y/o ejercicios 40%

Proyecto 40%

Presentación 20%

### Fechas de evaluación

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

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

### Bibliografía Complementaria

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

---

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

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

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

---

## **Recomendaciones**

---

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

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

---

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

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Sistemas de representación**

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

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

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

Resolución de problemas de forma autónoma

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

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Asistencia a clases teóricas.

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

#### Asistencia a clases prácticas.

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Convocatoria extraordinaria.

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

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

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

## Compromiso ético.

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

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

Ricardo Ladero Lorente, **Dibujo técnico**, Ed. Reprogalicia., 2014

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

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

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

---

### Recomendaciones

#### Otros comentarios

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

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

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

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

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

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

**Resultados previstos en la materia**

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

**Contenidos**

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

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

### Planificación

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

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

### Metodologías

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

### Atención personalizada

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

### Evaluación

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

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

#### 1 - Evaluación continua:

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

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

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

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

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

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

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

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

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

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

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

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

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

#### Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente



**DATOS IDENTIFICATIVOS****Diseño y estudios culturales**

Asignatura	Diseño y estudios culturales			
Código	P06G450V01201			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Aneiros, María Dolores			
Profesorado	Dopico Aneiros, María Dolores			
Correo-e	lolado@uvigo.es			
Web				
Descripción general	<p>La materia tiene como objetivo desarrollar un marco de referencia definido por los Estudios Culturales. Pretendemos reflexionar sobre los procesos de producción, circulación y consumo del diseño, así como sus transformaciones históricas y su inserción en la actualidad.</p> <p>Se pretende iniciar en el estudiantado una reflexión conceptual sobre la praxis del diseño, que permita conocer, explicar e interpretar el campo, sus prácticas y los propios objetos de diseño.</p> <p>Con este fin se hará uso de diferentes tradiciones disciplinarias como la antropología, sociología, historia social, historia de las ideas y de los objetos, y la semiótica. Esta perspectiva permitirá al alumnado desarrollar una lectura crítica del diseño como práctica y disciplina.</p> <p>A través de actividades de lectura, discusión y análisis de estudios de caso se ofrecerán claves de interpretación para comprender la figura del diseñador tanto en su recorrido histórico como en su relación con el contexto cultural y social. Los temas que se abordarán incluyen los ámbitos del diseño y la moda entendidos como práctica cultural.</p>			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B3	Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
B4	Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
D1	Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Relacionar los productos del diseño de las distintas sociedades.	B3	C19	D1	
	B4			
Comprender el contexto social en el que son creados los productos de diseño.	B2	C8	D1	
	B3	C12	D1	
		C14		
Analizar los objetos producidos en la sociedad desde el punto de vista cultural.	A4	B3	C16	D1
		B4	C19	
			C20	
Contrastar las distintas aproximaciones antropológicas.	A1	B1		D1
	A2			D1
	A3			D6
	A4			D14
	A4			D17
	A5			

**Contenidos**

Tema
------

El contenido se articula en dos bloques principales, el primero sobre la cultura del diseño y el otro específicamente centrado en los estudios culturales en moda.

Conceptos básicos sobre estudios culturales .	1 Definición y alcance de los estudios culturales 2 Relación entre cultura y diseño 3 Técnicas de investigación en estudios culturales
Simbiosis e transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía.	1. Concepto de arte. 2. Concepto de diseño. 3. Concepto de artesanía. 4 La moda como sistema
La cultura del diseño como objeto de estudio	1 Más allá de la Cultura Visual: la Cultura del Diseño 2 ¿Qué es el diseño ? ¿Existe una cultura del diseño? 3 ¿Para qué y quién diseñamos ? 4 Objetos. Entre lo simbólico y lo material
Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.	1. Fundamentos de la antropología. 2. Patrimonio Inmaterial. 3. Diseño actual y etnometodologías.
El diseño en la sociedad y cultura contemporánea.	1 Manifestaciones de la cultura del diseño 2 Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. 3 Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.
Estudios de Caso. Análisis visual y textual .	1. Diseños icónicos del mundo contemporáneo. 2. Nombres propios, diseñadores referentes de la contemporaneidad

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Lección magistral	14	5	19
Debate	3	0	3
Eventos científicos	6	20	26
Salidas de estudio	3	6	9
Estudio de casos	11	16	27
Presentación	5	8	13
Observación sistemática	0	10	10
Estudio de casos	1	40	41

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

### Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Actividades encaminadas a tomar contacto y reunir información sobre el alumnado, así como a presentar la asignatura que se realizarán el primer día de clase.
Lección magistral	Cada una de las unidades que componen el temario de la asignatura será desarrollada, mediante una exposición-diálogo y se realizarán una serie de actividades como proyección de películas y documentales.
Debate	A partir de las lecturas y actividades propuestas se dedicará un breve espacio de debate en varias sesiones, con el fin de comprobar el nivel de comprensión y aclarar dudas que puedan producir las lecturas. La participación es obligada y se realizará además un seguimiento de participación a través de diversas herramientas .
Eventos científicos	Asistencia participativa y breve reseña/ensayo/ o texto de reflexión acerca de las 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.
Salidas de estudio	Visita a un mínimo de una exposición o centro museográfico .
Estudio de casos	A través del análisis contextual del objeto de estudio, se realiza un acercamiento a las características y variables a través de una metodología de base cualitativa

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Eventos científicos	Se realizarán indicaciones de asistencia a conferencias, y eventos expositivos que son necesarios para el cumplimiento de las horas no presenciales de dedicación de la materia

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Lección magistral	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
Salidas de estudio	Trabajo a partir de la asistencia a exposición	10	B4	C8	C20	
Estudio 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
Observacion 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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Evaluación continuada

En la convocatoria común y extraordinaria la evaluación será continuada, en función de los porcentajes establecidos en el apartado de metodología

La fecha límite de entregas de ejercicios se indicará en el cronograma de la materia entregado a principio de curso para la convocatoria común

Para la convocatoria extraordinaria

Consultar las fechas oficiales de examen en la página web de la titulación <https://deseno.uvigo.gal/>

De ser requerido y sujeto a normativa se realizará una prueba global

Evaluación global: El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de la materia en el plazo indicado por la Facultad , desde lo inicio de la docencia de la materia y supondrá la anulación automática de todas las cualificacions obtenidas por el método de evaluación continua.

En caso de que el estudiante solicite la opción de EVALUACIÓN GLOBAL , el sistema de evaluación será el siguiente:

Habrà de realizar un examen de preguntas objetivas, en el que se plantearán cuestiones incluidas en la bibliografía básica de la materia , en las teóricas de clase y en los textos proporcionados durante lo curso para su lectura .

Consultar las fechas oficiales de examen en la página web de la titulación <https://deseno.uvigo.gal/>

### Fuentes 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, Paiidós, 2002

#### Bibliografía Complementaria

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Diseño y sociedad/P06G450V01206

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

---

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

Asignatura	Teoría, crítica e historia del diseño II			
Código	P06G450V01202			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Cendán Caaveiro, Marina Susana			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general				

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A3	3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B4	Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
C10	Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
C13	Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Comprender la disciplina del diseño desde la Posmodernidad. Analizar sus implicaciones sociales, económicas y políticas.	A3	B6	C7	D4
	A4	B8	C13	D6
		B9	C14	D14
			C21	
			C26	
			C28	
Identificar las diferentes etapas y movimiento históricos del diseño desde la Posmodernidad hasta la actualidad.	A3	B6	C8	D1
	A3	B9	C9	D2
	A4	B12	C13	D6
			C64	D7
			C66	D8
				D14
				D15
				D18
				D22
Interpretar las teorías del diseño desde una posición crítica.		B4	C10	D2
		B10	C18	D6
			C19	D8
			C26	D12
			C32	D14
				D16
Identificar un proyecto de diseño en su contexto histórico, social, filosófico y ético.	A2	B3	C4	D7
	A3		C10	
			C18	
			C19	
			C22	
			C26	

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

## Contenidos

### Tema

Bloque I: Diseño gráfico y de moda en los años 50	<p>La continuidad del legado conceptual de la Bauhaus</p> <p>A Escuela de Ulm en Alemania (1953-1968)</p> <p>La Escuela de Nueva York: Diseño gráfico y publicidad</p> <p>El caso suizo: Wolfgang Weingart</p> <p>La Edad de oro de la publicidad I (años 50)</p> <p>Christian Dior y el New Look, ¿novedad o déjà vu?</p> <p>Los nuevos Maestros: Hubert de Givenchy y Valentino</p> <p>El nacimiento del prêt-à-porter y la democratización de la moda</p> <p>Clare McCardell: Sportswear y American Look</p> <p>El regreso de Coco Chanel: The Comeback Collection (1954)</p>
Bloque II: Diseño gráfico y de moda en los años 60	<p>Cultura pop y psicodelia: Cambio de paradigma en el diseño gráfico y de moda</p> <p>Análisis del contexto gráfico en EEUU e Inglaterra</p> <p>Estudio de casos: Milton Glaser, Heinz Edelmann, Gary Grimshaw y Seymour Chwast (Push Pin N.Y.)</p> <p>La edad de oro en la publicidad II (años 60)</p> <p>Yves Saint Laurent: Aportaciones e impacto en la evolución de la moda</p> <p>Cultura juvenil y afianzamiento del prêt-à-porter</p> <p>Swinging London. Mary Quant, Biba y el estilo Carnaby Street</p> <p>Moda futurista: Paco Rabanne, Pierre Cardin y André Courrèges</p>
Bloque III: Diseño gráfico y de moda en los años 70	<p>Contextualización social y política de la década (1900-1979)</p> <p>Diseño gráfico posmoderno: La ruptura con el Estilo Internacional.</p> <p>Tipografía New Wave: Wolfgang Weingart (Suiza).</p> <p>Colectivo Grapus (Francia); Beatlemania y Punk (Inglaterra); Oti Aicher (Alemania)</p> <p>Cartelmania: Estudio de casos</p> <p>Moda Flower Power: El movimiento hippie</p> <p>Vivienne Westwood y el estilo punk</p> <p>Diseñadores que consolidan su trayectoria en los 70. Estudio de casos</p> <p>Iconos de moda en los 70: Revistas, cine y televisión</p>
Bloque IV: Diseño gráfico y de moda en los años 80	<p>Nuevos procedimientos de creación gráfica: Innovaciones tecnológicas, electrónicas e informáticas.</p> <p>El diseño gráfico digital (estudio de casos)</p> <p>Los diseños retro de Paula Sher, Louise Fili y Carin Goldberg.</p> <p>Diseño suizo: Müller-Brockman; Diseño USA: William Longhauser; Italia y el grupo Memphis (1981); Japón: Ikko Tanaka y Takenobu Igarashi.</p> <p>Moda posmoderna: Dressed for Success</p> <p>Estudio de casos: Christian Lacroix; Thierry Mugler; Jean Paul Gaultier; Prada; Moschino; Gucci; Dolce &amp; Gabana; Azzedine Alaïa</p> <p>Karl Lagerfeld y la Maison Chanel: La continuidad de un mito</p> <p>Giorgio Armani versus Gianni Versace: Dos maneras de entender la moda</p> <p>Vanguardia japonesa: Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto</p> <p>La Escuela de Amberes: Walter Van Beirendonck, Marina Yee, Dirk Van Saene, Dirk Bikkembergs, Dries van Noten y Ann Demeulemeester</p> <p>El fenómeno de las supermodelos</p>

Bloque V: Diseño gráfico y de moda en los años 90	<p>Internet y la revolución digital en el ámbito del diseño gráfico            Pentagram: Diseño de identidades corporativas y tipográficas            Me Company: Tecnología, arte y moda            M/M París: Visión multidisciplinar            Tomato (Londres, 1991)            David Carson Desing y Scott Snibbe. Estudio de casos            Pioneros del diseño gráfico en España. Estudio de casos</p> <p>Moda minimalista. Los diseñadores de la época            Moda Made in USA: Donna Karan, Calvin Klein y Ralph Lauren            Estéticas de los 90: Moda Grunge, Preppy, Hip-Hop y Brit Pop            Moda de inspiración tecno: fenómeno fan, música pop y vídeo clips            Cambio de generación: El diseño británico. John Galliano, Stella McCartney y Alexander McQueen            Lady Di, ¿un icono de la moda?</p>
Bloque VI: Diseño gráfico y de moda desde los 2000 hasta nuestros días	<p>La inserción del diseño gráfico en todos los ámbitos de la vida cotidiana            La revolución digital continúa: Steve Jobs y el estilo Apple            M&amp;Co New York: Tibor Kalman o el diseño como actitud            Arte, graffiti y diseño gráfico: Sheppard Fairy (Obey) &amp; Bansky            Agencias de diseño que marcan tendencias. Estudio de casos            Diseño gráfico español y gallego. Estudio de casos</p> <p>Tendencias de moda en los 2000: De Roberto Cavalli a Tom Ford            La reinvencción del lujo y la belleza: Aproximaciones al pensamiento de Gilles Lipovetsky            Arte y Moda: Viktor &amp; Rolf, Hussein Chalayan y Martin Margiela            La pasarela como medio de expresión creativo: ¿Desfile o performance?            Publicaciones, colecciones y exposiciones de moda. Estudio de casos</p>

### Planificación

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

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor/la de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que lo/la estudiante tiene que desarrollar.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Seminario	Exposición por parte del alumnado ante lo/la docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	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.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Seminario	Exposición por parte del alumnado ante el/la docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.	20	A3 A4	B4	C10 C20
Examen de preguntas de desarrollo	Prueba individual de respuestas cortas para realizar al final del cuatrimestre.	40	A3	B4	C10 C13
Resolución de problemas y/o ejercicios	Análisis de hechos, problemas o sucesos relacionados con la materia con la finalidad de conocerlos, interpretarlos, resolverlos, generar hipótesis, etc. y experimentar procedimientos alternativos de solución.	40	A3 A4	B4	C20

### Otros comentarios sobre la Evaluación

El estudiante podrá optar por dos sistemas de evaluación:

#### Evaluación continua:

La asistencia sistemática, la implicación y la participación en clase son factores imprescindibles para la consecución de los objetivos de la materia. La actividad de docencia/aprendizaje se centra principalmente en la resolución de trabajos y ejercicios en el aula, por lo que la asistencia puntual y participación en clase son factores imprescindibles para superar la materia. En consecuencia, y con la metodología citada, se establece un sistema de evaluación continua por la que cada estudiante podrá conocer su situación en la adquisición de los objetivos en relación la cada trabajo desarrollado y presentado.

#### Evaluación global:

Aquellos estudiantes que elijan ser evaluados mediante la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo al profesorado responsable de la materia en el plazo de 31 días hábiles desde lo inicio de cada cuatrimestre (artículo 19.4 del Reglamento sobre la evaluación, la calificación y la calidad de la docencia y del proceso de aprendizaje del estudiantado de la Universidad de Vigo). Serán evaluados de los contenidos del programa de la materia mediante una prueba escrita, que supondrá el 70% de la nota final, y un trabajo obligatorio, que representará un 30% de esta.

#### Fechas de exámenes:

Convocatoria diciembre 2025: La fecha del examen se acordará con el profesor de la materia en la clase.

Convocatoria de julio 2025: 7 julio de 10:00 a 11.30 h. Aula teórica Diseño.

#### Para mas información consultar:

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

### Fuentes 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

---

## **Recomendaciones**

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

Diseño de identidades/P06G450V01210

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203

---

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

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

Diseño y sociedad/P06G450V01206

---

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

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

---

## **Otros comentarios**

Se recomienda consultar el catálogo bibliográfico de la Universidad de Vigo: monografías de diseñadores, catálogos de exposiciones y libros de historia del arte que ayudan a completar y complementar la asignatura.

También se recomienda consultar direcciones web de interés (aquí un resumen):

Museo Nacional de Diseño Cooper Hewitt: Disponible en: [www.ndm.si.edu](http://www.ndm.si.edu)

Museo del Diseño Lodres: Disponible en: [www.desingnmuseum.org](http://www.desingnmuseum.org)

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

Museo de la Gestaltung: Disponible en: [www.museum-gestaltung.ch](http://www.museum-gestaltung.ch)

Museo de Arte Moderno: Disponible en: [www.moma.org](http://www.moma.org)

Trienal de Milán: Disponible en: [www.triennale.it](http://www.triennale.it)

Valls, I. (2002) [En línea]. Els Museus de Disseny, Disponible en:

[http://cultura.gencat.net/publicacions/doscs/museus\\_disseny.pdf](http://cultura.gencat.net/publicacions/doscs/museus_disseny.pdf)

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

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

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Expresión artística: Ilustración**

Asignatura	Expresión artística: Ilustración			
Código	P06G450V01203			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	Aproximación a las bases de la Ilustración a través del dibujo, tanto analógico como digital, y sus aplicaciones plásticas al mundo del diseño y la comunicación visual. Aprendizaje de los procesos de ilustración desde el concepto, el desarrollo del proyecto y la presentación del arte final.			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Conocer las distintas técnicas analógicas y digitales de ilustración y edición de imágenes.	A1	B1	C4	D1
	A2		C9	D6
	A3			D14
	A4			D17
	A5			
	A5			
Experimentar con las técnicas de ilustración en el propio proyecto artístico.	A4	B1	C3	
	A5		C9	
Conocer y aplicar las distintas fases del desarrollo del proyecto de ilustración.	A1	B1	C9	D5
	A4		C17	
	A5		C23	

**Contenidos**

Tema
------

Bloque 1: Fundamentos de la ilustración

La ilustración como herramienta de comunicación

Ideación y materialización de proyectos de ilustración.

La ilustración conceptual, de la idea a la materialización.

Búsqueda de un estilo personal.

Técnicas de ilustración tradicionales y manejo de software para la ilustración digital.

Referencias y casos de estudio.

Bloque 2: A ilustración aplicada ao diseño gráfico Ilustración aplicada a marcas, identidades, campañas y productos

Bloque 3: Ilustración aplicada ao diseño téxtil Procesos de ilustración para la estampación textil, rapports, texturas y patrones.

Bloque 4: Portfolio de ilustración Elaboración de un portafolio de ilustración basado en un proyecto

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	5.5	10	15.5
Resolución de problemas	19	38.5	57.5
Portafolio/dossier	20	50	70
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Portafolio/dossier	1	0	1
Presentación	1	4	5

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

### Metodologías

	Descripción
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relevantes del mundo de la ilustración, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de ilustraciones aplicadas en proyectos reales y que sirvan como bases teóricas y conceptuales en los propios proyectos.
Resolución de problemas	Actividad en la que se plantean problemas y/o ejercicios relacionados con la ilustración. El alumno/a debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios en el aula y como trabajo autónomo.
Portafolio/dossier	El alumnado realizará un portafolio/dossier de trabajo con el objetivo de mostrar sus progresos en el área de la ilustración. Debe incluir contenidos elegidos por el alumno/a, bajo criterios de selección y evidencias de autorreflexión.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Portafolio/dossier	El portafolio/dossier deberá ser supervisado en clase por el profesor, atendiendo a la evolución de los proyectos realizados a lo largo del cuatrimestre.
Resolución de problemas	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos	40	A5 B1 C3 C4 C9
Portafolio/dossier	El alumnado deberá realizar un portafolio/dossier que incluya todos los proyectos y ejercicios de la materia.	40	A1 A5 B1 C3 C4 C9
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su portafolio/dossier apoyado en medios audiovisuales.	20	A4 B1

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria

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

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

los trabajos propuestos. El profesorado realizará el seguimiento de la asistencia a las clases y la participación activa en las mismas.

La evaluación continua se realizará en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación: Se planteará la resolución de problemas y/o ejercicios a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del/la estudiante, y su calificación supondrá un 40% de la nota final.

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

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

### **Evaluación global**

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

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

Resolución de problemas y/o ejercicios 40% Portfolio/dossier 40% Presentación 20%

### **Convocatoria extraordinaria de julio**

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

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

Resolución de problemas y/o ejercicios 40% Portfolio 40% Presentación 20%

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

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

---

## **Fuentes 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

---

## **Recomendaciones**

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

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

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

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Fundamentos de tipografía**

Asignatura	Fundamentos de tipografía			
Código	P06G450V01204			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Departamento Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia de Fundamentos de la tipografía aborda los principios fundamentales de la tipografía y la composición de texto para la gráfica y el diseño, en soportes analógicos y digitales. El hilo conductor es la tipografía como herramienta de comunicación, con múltiples derivaciones que implican la letra como elemento expresivo, como generadora de identidad gráfica, así como las cuestiones más técnicas de configuración del texto en las diferentes subdisciplinas del diseño, como el diseño editorial, la identidad corporativa, la gráfica para moda, el embalaje, la señalética y los soportes digitales. La materia también abarca la gestión de la tipografía digital, sus formatos, la logística y sus aplicaciones en los principales programas de edición gráfica para el diseño.			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Identificar el origen de los tipos móviles de imprenta, su evolución histórica y las posteriores tecnologías de la fotocomposición y la tipografía digital. Recopilar las principales fundiciones tipográficas contemporáneas	A5	B7	C2	
	A5		C3	
			C5	
			C6	
Conocer la anatomía de las letras y glifos y sus implicaciones formales y estéticas en la aplicación de la tipografía a un proyecto e diseño gráfico. Aplicar la tipografía en diferentes contextos de uso y disciplinas	A1	B3	C3	D1
	A5		C6	D2
				D4
Clasificar las diferentes tipologías de tipografías y sus criterios.		B2	C2	D4
			C3	D5
			C5	D6
			C10	
Aplicar correctamente la tipografía en la configuración de textos y experimentar técnicamente los aspectos de la microtipografía y la 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 los aspectos legales y de gestión de la tipografía como software, derechos de autor, licencias de uso, tipografía opensource e industria del diseño y distribución de tipografía.	A4	B1	C1	D1
	A5	B2	C4	D3
		B2	C5	D4
			C6	D5
			C10	D9

---

**Contenidos**

---

## Tema

Bloque 1: Tipografía como herramienta de comunicación	<p>Concepto de caligrafía, lettering y tipografía</p> <p>Usos y formatos de la tipografía en sus contextos de uso (Display/Text). Tipografía para comunicar y tipografía para crear identidad.</p> <p>Uso de la tipografía en las subdisciplinas del diseño gráfico: Identidad, señalización, embalaje, editorial, web y diseño de interfaces. Casos de estudio de proyectos con protagonismo preferente de la tipografía en diferentes disciplinas.</p>
Bloque 2: Fundamentos de composición de la tipografía	<p>Cómo funciona la tipografía. La idea de Gutenberg, de los tipos móviles a los tipos digitales.</p> <p>El alfabeto y la letra. La composición del alfabeto (letras, signos numéricos, puntuación, símbolos, diacríticos, mayúsculas, minúsculas, versalitas, ligaduras...). La letra y su forma. Partes fundamentales y medidas básicas. Forma y contraforma. El concepto de glifo y su espacio. Clasificaciones tipográficas. Términos tipográficos: Familias, fuentes y estilos. Altura x, eje, peso y contraste. Redonda, condensada, expandida. Tipos size-specific.</p> <p>La palabra</p> <p>Mecanismos de lectura El cuerpo de la letra. Espaciado entre letras y palabras. Kerning y tracking</p> <p>La línea y el párrafo Composición de textos en párrafos y columnas. Alineación, separación de párrafos, viudas y huérfanas, partición de palabras. La interlínea y la longitud de la línea. Jerarquías y escalas tipográficas: Titulares, subtítulos, pies de foto y página... Textura y color tipográfico.</p> <p>La retícula tipográfica</p> <p>Columnas, medianiles, márgenes, módulos. Retículas de texto e imagen.</p>
Bloque 3: Tipologías tipográficas	<p>Casos de estudio de tipografías por tipología. Análisis de las principales tipografías de la historia del diseño y alternativas contemporáneas en casos de uso.</p> <p>Tipografías romanas, geométricas, lineales grotescas y neogrotescas, humanísticas, modulares y display. Análisis de los clásicos y de los nuevos diseños contemporáneos. Evolución, panorama actual y nuevos conceptos y usos de la tipografía contemporánea en los nuevos entornos de comunicación. Fuentes variables, size-specific, webfonts...</p>
Bloque 4: Gestión de la tipografía digital	<p>Selección y combinaciones posibles de tipografías.</p> <p>Breve recorrido por los sistemas de composición tipográfica. Metal, madera, fotocomposición, hojas transferibles, curvas Bézier digitales.</p> <p>Formatos digitales de la tipografía. Formatos OpenType Desktop y Webfonts.</p> <p>Gestión de fuentes digitales en los sistemas operativos.</p> <p>Fundiciones tipográficas y diseñadores/as de tipografía. Casos de estudio destacados.</p> <p>Tipos de licencias de uso de la tipografía.</p>
Bloque 5: Composición con software de Diseño	<p>Opciones de maquetación y composición de la tipografía en Illustrator/InDesign. Taller de composición de tipografía digital.</p>

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	30	40
Estudio de casos	5	20	25
Resolución de problemas de forma autónoma	25	55	80
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre los diferentes aspectos de la tipografía y la composición de texto. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relevantes del diseño gráfico y el uso de la tipografía, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas en proyectos reales, y que sirvan como bases teóricas y conceptuales en los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la tipografía. El alumno/a debe desarrollar el análisis y la resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.
Pruebas	Descripción
Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo al entrenamiento en la organización de la información, comunicación y resoluciones formales y conceptuales del mismo. El alumnado enfrentará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.

<b>Evaluación</b>						
	Descripción	Calificación		Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos	40	A5	B2	C3	C6
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia	40	A5	B2	C3	C6
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto final apoyado en medios audiovisuales	20		B2		D2

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria

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

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

La evaluación continua se llevará a cabo en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación será el siguiente:

- Resolución de problemas y/o ejercicios a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un 40% de la nota final.
- Como último trabajo, se planteará un proyecto final que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva, y que supondrá un 40% de la nota final.
- También se realizará una exposición por parte del estudiante ante el docente y el resto del grupo de estudiantes sobre los resultados del proyecto, lo que supondrá el restante 20% de la nota final de la asignatura.

## Evaluación global

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

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

## Convocatoria extraordinaria de julio

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

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

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

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

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

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

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Diseño de identidades/P06G450V01210

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Laboratorio integrado: procedimientos II**

Asignatura	Laboratorio integrado: procedimientos II			
Código	P06G450V01205			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	(*)as			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código				
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía			
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).			
C11	Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.			
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.			
C15	Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).			
C16	Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).			
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Emplear la gráfica tridimensional como recurso de diseño.	A3	B1	C2	D6
	A5		C3	D8
			C3	D11
			C15	D18 D20
Resolver propuestas de diseño aplicando técnicas básicas de plegado, papercraft y origami.	A2		C3	D3
	A5		C3	D9
			C11	
			C15 C16	
Experimentar con los aspectos volumétricos y estructurales de los objetos tridimensionales que dan soporte al diseño gráfico.	A5	B2	C2	
			C3	
			C14	
			C15	
Entender y aplicar los procedimientos básicos de creación vinculados al desarrollo de propuestas de libro objeto.	A1	B1	C1	D1
	A4	B5	C2	D2
	A5	B6	C3	D3
			C11	D4
			C15	D6
			C18	D7
			C22	D11 D13 D17

Producir pequeñas tiradas de libro objeto atendiendo a sus procesos de producción artesanal.

A1 B1 C4 D1  
A4 B4 C8 D3  
B6 C14 D18  
C15  
C16

## Contenidos

Tema	
Introducción a la gráfica en los soportes objetuales y tridimensional	Diseño de gráfica para aplicación en objetos Optimización de gráfica para aplicación en objetos
Aspectos volumétricos, estructurales y de producción de productos de embalaje, señalización y objetos gráficos.	Diseño y desarrollo de productos de embalaje Diseño y desarrollo de elementos de señalética Intervención gráfica de productos de embalaje Intervención gráfica de elementos de señalética
Técnicas de plegado, papercraft y origami.	Plegado y origami con diferentes soportes papel Plegado y origami con diferentes soportes papel Plegado y origami con diferentes soportes alternativos al carton y al papel
El libro objeto, sus aspectos constructivos y estructurales como propuestas creativas.	Tipologías de libro objeto Procesos de producción artesanal de libros Impresión y manipulados en el libro objeto

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	6	15	21
Resolución de problemas	12	30	42
Trabajo tutelado	24	60	84
Examen de preguntas objetivas	1	0	1
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Proyecto	1	0	1

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

## Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos teóricos relacionados con la materia. Grupos de discusión y debates.
Resolución de problemas	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de diseño, artísticas, plásticas, y visuales específicas.
Trabajo tutelado	Propuesta de trabajo por proyectos. En la que se valorará la evolución tutelada del trabajo y artes finales. Se abordarán principios y procesos conceptuales y formales

## Atención personalizada

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

## Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Lección magistral	Prueba final de evaluación de conocimiento de contenidos teóricos	20	C3 D3 C14 C16
Resolución de problemas	Varias entregas (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente en las que se tendrá en cuenta la ejecución técnica/conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos	30	C3 C11 C14 C15

Trabajo tutelado	Libro/objeto. Desarrollo de un trabajo por proyectos específico que recoja los contenidos procedimentales, materiales y conceptuales básicos de la materia	50	C3 C11 C14 C15 C16	D3
------------------	--	----	--------------------------------	----

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Evaluación continua:

Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores.

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

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

#### Evaluación global:

Los estudiantes que opten por la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo por escrito al responsable de la materia en un plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la materia Esta elección supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua. En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

Lección magistral/prueba final de evaluación de conocimientos teóricos. 30%

Resolución de problemas y/o ejercicios: Varias entregas independientes (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica/ conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos. 70%

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

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

La evaluación será de la siguiente manera:

Lección magistral/prueba final de evaluación de conocimientos teóricos. 30% Resolución de problemas y/o ejercicios: Varias entregas independientes (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica/ conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos. 70%

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

Fechas de evaluación:

Se pueden consultar todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la página web oficial del mismo

### Fuentes 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 de Monterrey, 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,

---

**Recomendaciones**

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Diseño y sociedad</b>				
Asignatura	Diseño y sociedad			
Código	P06G450V01206			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	2c
Lengua	Gallego			
Impartición				
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	García González, Silvia			
Profesorado	García González, Silvia			
Correo-e	silviagarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Comparación de las condiciones sociales de la producción, distribución y uso de las producciones creativas en distintos tipos de sistemas. Identificación de agentes sociales, discursos, representaciones, marcos normativos e institucionales sobre las prácticas creativas. Creatividad y diseño en sociedades complejas: sostenibilidad, ecodiseño, desigualdad, diseño universal.			

<b>Resultados de Formación y Aprendizaje</b>	
Código	
A3	3. Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B4	Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
B5	Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
C13	Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
D1	Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

<b>Resultados previstos en la materia</b>	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Investigar la evolución del contexto social en relación al diseño.	A1 B4 C2 D1 A3 B5 C8 D1 A3 B5 C13 D2 D5 D9
Evaluar críticamente los discursos, representaciones, y grados de responsabilidad social, en las prácticas relacionadas con la creatividad y el diseño.	A1 B3 C1 D1 A3 B5 C13 D1 D3 D7
Aplicar las metodologías de análisis, intervención y participación social para su aplicación en proyectos de diseño sostenibles.	A4 B1 C2 D1 B4 C4 D2 B4 C12 D3 B6 C20 B7 C21 B9 C25 B11 B18

<b>Contenidos</b>	
Tema	
1) Creatividad y diseño en sociedades complejas	Sostenibilidad, ecodiseño, inclusión y diseño universal
2) Diseño y sistemas de mediación.	Herramientas para trabajar en la diversidad de los contextos actuales
3) Relaciones de los agentes sociales e institucionales	Prácticas de diseño en campañas institucionales

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	8	12
Debate	5	5	10
Aprendizaje basado en proyectos	6	32	38
Trabajo tutelado	10	12	22
Portafolio/dossier	2	4	6
Presentación	2	20	22
Proyecto	10	16	26
Estudio de casos	6	8	14

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Las lecciones magistrales constituyen la parte teórica que será aplicada en la realización de proyectos
Debate	Los debates en grupo forman parte del desarrollo de los distintos proyectos, se realizará un seguimiento de los debates en las distintas fases de los proyectos.
Aprendizaje basado en proyectos	EL núcleo central de la materia son los proyectos desarrollados a partir de un contexto social determinado
Trabajo tutelado	Los trabajos tutelados implican el análisis concreto de un caso de estudio y la elaboración de propuestas de diseño

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Los proyectos en los que se parte de una situación social determinada requiere del seguimiento del trabajo en el aula y fuera de ella
Trabajo tutelado	EL trabajo tutelado implica la comunicación y seguimiento de los procesos de desarrollo.

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Aprendizaje basado en proyectos	El análisis y la investigación que los proyectos necesitan, así como la creatividad y realización formal de los proyectos formarán parte de la evaluación.	20	B5 C13 D1 C20 D3
Portafolio/dossier	El Dossier que refleje las investigaciones cursadas y las propuestas será evaluado teniendo en cuenta la creatividad y la variedad de las propuestas elaboradas	10	B5 C20
Presentación	La presentación de los 3 proyectos y su correspondiente proceso de investigación a un público especializado y no especializado formará parte de la evaluación	20	A3 B4 A4
Proyecto	El proyecto final implica un análisis y una pequeña investigación, y el desarrollo de una o varias propuestas	40	B5 C20 D3
Estudio de casos	El estudio de casos implica el análisis de dos campañas institucionales	10	A3 D3

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

La evaluación será continua. La asistencia sistemática a las clases, a las actividades y visitas programadas, la implicación y la participación son imprescindibles de cara a la consecución de los objetivos de aprendizaje de la materia. Es necesario que los estudiantes adquieran solvencia teórica y práctica formulando sus dudas al profesorado, participando en los debates, consultando la bibliografía. También es necesario que efectue una revisión crítica de los trabajos y proyectos realizados.

Evaluación Continua, convocatoria de julio: Se le indicará al alumnado los 5 trabajos que tendrán que entregar en las fechas aprobadas por la Xunta de Facultade de Deseño (consultar en la web el apartado <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>).

Evaluación global: Se le indicará al alumnado los 5 trabajos que tendrán que entregar en las fechas aprobadas por la Xunta de Facultade de Deseño (consultar en la web el apartado <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>).

---

**Fuentes 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

---

**Recomendaciones**

---

**Asignaturas que continúan el temario**

---

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Introducción a la fotografía digital de producto**

Asignatura	Introducción a la fotografía digital de producto			
Código	P06G450V01207			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	La materia "Introducción a la Fotografía Digital de Producto" tiene como objetivo proporcionar al *estudiantado una comprensión fundamental de los procedimientos y procesos de la imagen fotográfica digital, así como su aplicación en el ámbito del Diseño, la publicidad, las redes sociales y la dirección creativa. Al largo del curso el *estudiantado habilidades prácticas en el manejo de herramientas fotográficas y explorarán la naturaleza conceptual de la fotografía y su lenguaje.			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Aplicar las bases de la fotografía digital.	A1	B1	C2	D2
	A5	B4	C4	
		B6	C4	
		B7	C12	
		B9	C14	
		B11	C21	
		B18	C25	
Manejar los distintos dispositivos y procedimientos de la fotografía analógica y digital.	B2	C4	D2	
	B3	C9	D8	
	B8	C14	D9	
		C26	D10	
			D20	
Utilizar los procesos de captura y gestión de las imágenes fotográficas.	A1	B1	C3	D1
	A2	B2	C11	D7
	A5	B5	C20	D20
	A5	B6		

Integrar los conocimientos básicos de la fotografía en un proyecto fotográfico específico en los ámbitos del diseño, la publicidad, la moda y las redes sociales.	A1	B6	C4	D1
	A2	B10	C7	D2
	A3		C9	D6
	A4		C11	D8
	A4		C17	D9
	A5		C21	D21
			C42	
			C49	

## Contenidos

Tema	
Conceptos básicos de fotografía y lenguaje fotográfico	Exposición, enfoque, nitidez, distancia focal, profundidad de campo, velocidad de obturación, apertura de diafragma, ESO, encuadre, composición, luz, color, forma.  El lenguaje visual y la comunicación a través de imágenes. Análisis de la fotografía. La narrativa visual en fotografía de producto.
Manejo básico de las herramientas fotográficas: la cámara digital	Tipos de cámaras, objetivos y accesorios.  Configuración básica de la cámara: apertura, velocidad, ESO, balance de blancos, temperatura de color, exposición, tipos y áreas de enfoque, longitud focal, diafragma y profundidad de campo, medición de la luz, histograma.  Imagen numérica, archivos de imagen, dispositivos de reproducción.
El estudio y la iluminación	Estructura y elementos del estudio. Reflectantes, flashes, cajas de luz, ciclorama, trípodes, otros accesorios.  Iluminación básica. Equipos de iluminación y herramientas. Tipos y características de la luz. Luz natural y luz artificial. Luz principal, de relleno y de recorte. Luz continua. Flashes. Sincronización y obturación. Esquemas de iluminación. Temperatura de color.  Atrezzo, recursos y "trucos" para fotografiar producto.
Postproducción. Procesamiento y edición de la fotografía digital	Manejo de software de postproducción de la imagen fotográfica digital y conceptos asociados.  Sistema de trabajo. Clasificación y tratamiento de archivos.
La fotografía de producto en el ámbito del Diseño, la publicidad, las RRSS y la dirección creativa	Fotografía a color vs fotografía en blanco y negro. Optimización y características técnicas de imágenes para RRSS, y e-commerce, medios impresos.  Estrategias fotográficas para la publicidad y el marketing. Análisis y estudio de casos.

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8	0	8
Prácticas de laboratorio	20	10	30
Resolución de problemas de forma autónoma	10	75	85
Resolución de problemas y/o ejercicios	5	20	25
Observación sistemática	1	0	1
Presentación	1	0	1

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

## Metodologías

	Descripción
Lección magistral	La lección magistral estará centrada en introducir al alumnado en la fotografía digital y el estudio de casos a través de medios audiovisuales. Explicar conceptos, herramientas, técnicas y materiales que posteriormente el alumnado volcará a sus proyectos y prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Experimentación práctica a partir de los conceptos abordados en la lección magistral para descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el taller

Resolución de problemas de forma autónoma Realización de proyectos que demuestren la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Se realizará una atención personalizada al alumnado durante las prácticas de laboratorio, en función del nivel y las necesidades de cada persona y proyecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Pruebas	Descripción
Observación sistemática	Se realizará una observación sistemática del alumnado de una manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipamiento de las aulas.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	Problemas o ejercicios que den respuesta a planteamientos y trabajo de laboratorio. Se valorará la coherencia conceptual del planteamiento, el correcto uso de las técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa en la experimentación.	40	A1 A5	B2	C4 C9 C14
Resolución de problemas de forma autónoma	Proyecto que demuestre la asimilación de todos los contenidos de la materia y las habilidades adquiridas de manera global. Se valorará la coherencia conceptual del planteamiento, el correcto uso de las técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa.	40	A4 A5	B2	C4 C9 C14
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de una manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipamiento de las aulas. La asistencia y tutorización son indispensables para aprobar la materia.	10	A5	B2	C4 C9
Presentación	Presentación y defensa de los trabajos delante del profesorado y resto de estudiantado	10	A4	B2	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

**Evaluación continua** En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basado en la combinación de las tipologías de actividades indicadas anteriormente, y con los porcentajes de evaluación indicadas arriba.

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común como extraordinaria.

Para acogerse a la metodología de evaluación continua deberá constar una asistencia mínima del 80% de las horas totales de la materia.

**Metodología de evaluación global** El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde lo inicio de la docencia de la materia y supondrá la anulación automática de todas las cualificaciones obtenidas por el método de evaluación continua.

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

### Convocatoria extraordinaria

En la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y segundo las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que tendrá lugar en fecha oficial.

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

**La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común como extraordinaria.**

---

## Fuentes 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**, &#8206; 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**, &#8206; 978-8449336850, Paidós, 2020

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

---

## Recomendaciones

---

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105

### Otros comentarios

Es una materia de fuerte carga práctica. Es especialmente importante asistir con regularidad y tutorizar constantemente los trabajos.

---

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

Asignatura	Laboratorio integrado: Procesos de producción			
Código	P06G450V01208			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	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 y Aprendizaje**

Código				
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía			
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.			
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.			
C15	Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).			
C16	Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).			
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Identificar y analizar las técnicas, materiales y procesos de producción industriales y artesanales en el diseño contemporáneo.		C5	D3
		C16	
Seleccionar y aplicar los procesos de producción más adecuados en productos impresos: pre-impresión, impresión y post-impresión.	A5	C4	
		C5	
		C16	
Comprender la gestión del color, los formatos de la optimización de archivos digitales en un proyecto impreso.		C4	
		C5	
Experimentar con los procesos de post-impresión: encuadernación, plegados, manipulación de papel y otros materiales en un proyecto de diseño.	A5	C4	
		C5	
		C16	
Identificar los materiales y los procesos de producción que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño.		C4	D3
		C15	
		C16	

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Análisis de materiales industriales y artesanales en el diseño contemporáneo.	materiales industriales materiales artesanales
Análisis de procedimientos industriales y artesanales en el diseño contemporáneo.	procedimientos industriales procedimientos artesanales
Introducción a los procesos de producción gráfica en el campo del diseño	pre-impresión impresión post-impresión

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	6	15	21
Resolución de problemas	12	30	42
Trabajo tutelado	24	60	84
Examen de preguntas objetivas	1	0	1
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Portafolio/dossier	1	0	1

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

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos teóricos relacionados con la materia. Grupos de discusión y debates.
Resolución de problemas	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de diseño, artísticas, plásticas, y visuales específicas.
Trabajo tutelado	Propuesta de trabajo por proyectos. En la que se valorará la evolución tutelada del trabajo y artes finales. Se abordarán principios y procesos conceptuales y formales.

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

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Lección magistral	Prueba final de evaluación de conocimiento de contenidos teóricos	20	C4 C5
Resolución de problemas	Varias entregas (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente en las que se tendrá en cuenta la ejecución técnica/conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos	30	C4 C15 C16
Trabajo tutelado	Desarrollo de un trabajo por proyectos específico que recoja los contenidos procedimentales, materiales y conceptuales básicos de la materia	50	A5 C4 C5 C15 C16

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

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

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

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

**Evaluación global:** Los estudiantes que opten por la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo por escrito al responsable de la materia en un plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la materia. Esta elección supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua.

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

- Lección magistral/prueba final de evaluación de conocimientos teóricos. 30%
- Resolución de problemas y/o ejercicios: Varias entregas independientes (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica/ conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos. 70%

## CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

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

La evaluación será de la siguiente manera:

- Lección magistral/prueba final de evaluación de conocimientos teóricos. 30%
- Resolución de problemas y/o ejercicios: Varias entregas independientes (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica/ conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos. 70%

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

Fechas de evaluación:

Se pueden consultar todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la página web oficial del mismo

---

### Fuentes 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

---

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

Modelado 3D/P06G450V01209

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

#### Otros comentarios

No hay

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Modelado 3D</b>				
Asignatura	Modelado 3D			
Código	P06G450V01209			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	<p>La materia se centra en el diseño tridimensional, desde un enfoque manual hasta el manejo de programas informáticos de modelado 3D, con el objetivo de capacitar al estudiantado para abordar proyectos de diseño desde una perspectiva más amplia y técnica.</p> <p>A través del análisis, la experimentación y la elaboración de modelos en 3D, el alumnado podrá familiarizarse con las técnicas, la terminología y los lenguajes técnicos asociados que le permitirán abordar futuros procesos creativos tridimensionales más complejos.</p>			

<b>Resultados de Formación y Aprendizaje</b>	
Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
C11	Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.

<b>Resultados previstos en la materia</b>		
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Demostrar el manejo técnico de los programas informáticos necesarios para la elaboración de imágenes en 3D, prototipos para la impresión y elaboración aditiva de modelos 3D.	A4	C4
	A5	C7
		C11
Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales 3D aplicados a un proyecto de diseño.	A4	C4
	A5	C9
		C11
Interpretar un objeto tridimensional, analizarlo y elegir en base a ello las herramientas informáticas y los formatos de archivo digitales más adecuados para su generación virtual y uso posterior en un proyecto de diseño.		B1
		C4
		B2
		C7
		C9
		C11

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Diseño tridimensional: características y elementos.	<p>El mundo tridimensional.</p> <p>Del diseño bidimensional al diseño tridimensional: perspectivas básicas.</p> <p>Elementos del diseño tridimensional: conceptuales, visuales, de relación y constructivos.</p> <p>Forma y estructura.</p> <p>Módulos.</p> <p>Repetición y gradación.</p>

Del modelado 2D al ensamblado 3D.	Geometría y construcción de formas 2D. Realización de planos e interpretación de escalas. Materiales y tolerancias. Introducción al corte y grabado láser. Técnicas de unión y de acabados.
Modelado 3D.	Geometría y construcción de formas 3D: técnicas de modelado de objetos. Aplicación de materiales y texturas. Técnicas elementales de iluminación. Renderizado básico.
Impresión 3D.	Qué es la impresión 3D. Herramientas. Modelado para impresión 3D.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	10	14
Prácticas con apoyo de las TIC	25	55	80
Resolución de problemas de forma autónoma	12	40	52
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Presentación	1	0	1
Observación sistemática	1	0	1

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesorado de las bases teóricas del diseño y modelado tridimensional y directrices de los trabajos que el alumnado tiene que desarrollar.
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumnado realizará prácticas con la ayuda del ordenador para familiarizarse con los conceptos teóricos y con el software utilizado en cada bloque temático. A lo largo de las sesiones de trabajo se hará seguimiento y atención personalizada según necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá demostrar la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumnado realizará prácticas con la ayuda del ordenador para familiarizarse con los conceptos teóricos y con el software utilizado en cada bloque temático. A lo largo de las sesiones de trabajo se hará seguimiento y atención personalizada según necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.

  

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

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	40	A5 B1 C4 B2 C7 C9 C11
Resolución de problemas y/o ejercicios	Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, del grado de resolución y la calidad técnica de los ejercicios realizados durante las sesiones de la materia.	40	B1 C4 B2 C7 C9 C11

Presentación	El alumnado realizará una presentación final de sus ejercicios.	10	A4	B1 B2	
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de los ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso.	10	A4 A5	B1 B2	C4 C7 C9 C11

## Otros comentarios sobre la Evaluación

### Convocatoria ordinaria

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

- Resolución de problemas de forma autónoma: 40%
- Resolución de problemas y/o ejercicios: 40%
- Presentación: 10%
- Observación sistemática: 10%

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

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

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

### Convocatoria extraordinaria de julio

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

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

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

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

### Fechas de evaluación

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

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

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

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 Educación, 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

---

**Recomendaciones**

---

**Asignaturas que continúan el temario**

---

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Introducción a la fotografía digital de producto/P06G450V01207

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Sistemas de representación/P06G450V01109

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Diseño de identidades</b>				
Asignatura	Diseño de identidades			
Código	P06G450V01210			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Aproximación al diseño de identidades y creación de marca. Conceptos clave en el diseño de identidades: Entorno gráfico, Marca gráfica, Símbolos identificadores básicos, Arquitectura gráfica. Aproximación a la semiótica y construcción de significado con signos. Programa gráfico. Sistemas de identidad. Tipografía para el diseño de identidades.			

<b>Resultados de Formación y Aprendizaje</b>	
Código	
A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

<b>Resultados previstos en la materia</b>				
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva	A1	B1	C8	
	A2	B1		
	A4	B2		
Nueva	A1	B1	C8	D4
	A4	B1		
		B2		
		B2		
Nueva	A1	B1	C4	D4
	A2	B1	C6	
	A3	B2	C8	
	A5	B7	C9	
		B9		
		B10		
Nueva	A1	B1	C4	
	A3	B1	C6	
	A5	B2	C6	
		B2	C9	
		B7		
		B9		
		B10		
Nueva	A1	B2	C6	D1
	A2	B3		D4
				D4

<b>Contenidos</b>	
Tema	

Bloque 1: Elementos gráficos y orígenes de las identidades visuales	Terminología básica: Signos, símbolos y marcas. Orígenes y referencias históricas. Heráldica y su influencia en la construcción de símbolos identitarios. Monogramas, marcas de canteiros, marcas de identidades personales de los oficios y actividades comerciales. Marcas e inicios de la industrialización
Bloque 2: Desarrollo de identidades. Revisión de elementos básicos de la identidad	Identidad corporativa, marca y branding. Procesos de creación de una marca. Elementos básicos de identidad: nombre, logotipo, imagotipo. Identificadores simbólicos y nominales. Herramientas conceptuales para la construcción de marcas y tipologías gráficas.
Bloque 3: Identidades corporativas contemporáneas	Identidad como sistema gráfico. Retículas e identidad visual. Nuevos elementos de la identidad; nuevos tratamientos del color, iconografía, ilustración, sound branding, motion graphics, gráfica ambiental, estilo de imagen. Identidades y sistemas gráficos flexibles y responsivos.
Bloque 4: Tipografía e identidad corporativa	Programa tipográfico de marca. Tipografía como sistema. Tipografía como generadora de identidad. Aspectos técnicos de la gestión de la tipografía de marca.
Bloque 5: Análisis de casos de estudio	Inicios da identidade corporativa: Vanguarda histórica e Bauhaus Proxecto moderno e Estilo Suízo Internacional. Modernidade en España e Galicia: Cruz Novillo e Laboratorio de Formas Tardomodernismo: Unimark/Massimo Vignelli/Bob Noorda, Total Design/Wim Crouwel, Otl Aicher, Paul Rand. 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 en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	30	40
Estudio de casos	5	20	25
Resolución de problemas de forma autónoma	25	55	80
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Proyecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

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

## Metodologías

Descripción

Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre los diferentes aspectos de la identidad corporativa a lo largo de la historia, bases teóricas y evolución en las diferentes décadas, aspectos técnicos y nuevas tendencias contemporáneas. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relevantes de identidades corporativas dentro de la historia del diseño, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas en proyectos reales y que sirvan como bases teóricas y conceptuales en los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con el diseño de identidades corporativas. El alumno/a debe desarrollar el análisis y la resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.
Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo al entrenamiento en la organización de la información, comunicación y resoluciones formales y conceptuales del mismo. El alumnado enfrentará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos	40 A2	B1			D4
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia	40 A2	B1	C6		D4
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto final apoyado en medios audiovisuales	20	B2	C8		

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria

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

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

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

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

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

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

#### Evaluación global

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

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

Resolución de problemas y/o ejercicios 40% Proyecto 40% Presentación 20%

#### Convocatoria extraordinaria de julio

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

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

Resolución de problemas y/o ejercicios 40% Proyecto 40% Presentación 20%

Se pueden consultar las fechas de evaluación en la página web de la titulación:  
<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

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

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

---

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Fundamentos del diseño de moda**

Asignatura	Fundamentos del diseño de moda			
Código	P06G450V01211			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descripción general	La asignatura tiene como objetivo proporcionar al estudiantado una base sólida en el proceso creativo del diseño de moda, situando al cuaderno de campo como eje de la investigación conceptual, formal y material alrededor de una temática. A partir de ahí, se potenciarán los conocimientos y habilidades creativas respecto a técnicas, herramientas, tejidos, paletas de color, volúmenes que permitan desarrollar procesos constructivos coherentes para a la producción de un producto/colección finalizado.			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código				
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio			
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía			
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.			
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.			
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño			

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Identificar el proceso creativo que hay detrás de una colección de prendas haciendo uso de metodologías de *proxeción para plantear una propuesta de diseño de elementos de indumentaria y materializar dichas piezas con parámetros de calidad.	A1 A5	C1	D3 D4
Adaptar y seleccionar el uso de las herramientas creativas excelentes a partir de una propuesta dada.	A5	C2	
Producir proyectos que impliquen el uso de las técnicas de creación, desarrollo y construcción del diseño de indumentaria.	A5	C1 C2	D3 D4
Organizar e ilustrar a través de un cuaderno de trabajo los diferentes procesos de investigación en un proyecto de diseño.	A1 A5	C1	

**Contenidos**

Tema	
------	--

Introducción al proceso creativo en el diseño de moda. Conceptos de Diseño de Moda.

Definición y fases del proceso creativo: investigación, desarrollo de conceptos, paletas de color, siluetas, bocetos, prototipado y pruebas, producción, presentación.

El volumen y la forma. Tipologías de prendas y características.

El tejido: características, selección y usos.

Técnicas y herramientas creativas aplicadas al diseño de Moda. Selección de siluetas, tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes.

El cuaderno de campo y la investigación en el proceso creativo.

La búsqueda de una temática y de referentes para el desarrollo de la colección.

Métodos de documentación, recopilación y análisis de datos.

Sistematización, organización y tratamiento de materiales de investigación y bocetos.

Del cuaderno de campo al moodboard.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	7	0	7
Prácticas de laboratorio	20	28	48
Resolución de problemas de forma autónoma	15	62	77
Observación sistemática	1	0	1
Portafolio/dossier	2	15	17

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	La lección magistral estará centrada en introducir al alumnado en los Fundamentos del Diseño de Moda y el estudio de casos a través de medios audiovisuales. Explicar conceptos, herramientas, técnicas y materiales que posteriormente el alumnado volcará a sus proyectos y prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Experimentación práctica a partir de los conceptos abordados en la lección magistral para descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el taller. El alumnado deberá llevar constancia de toda la experimentación a través de un cuaderno de campo donde refleje la trayectoria en la materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de un proyecto global que demuestre la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. Se valorará el proceso de investigación con técnicas y materiales, el nivel de acabado y el riesgo en la experimentación.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Se realizará una atención personalizada al alumnado durante las prácticas de laboratorio, en función del nivel y las necesidades de cada persona y proyecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.

  

Pruebas	Descripción
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de una manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipamiento de las aulas.

### Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Prácticas de laboratorio	Problemas o ejercicios que den respuesta a planteamientos y trabajo de laboratorio. Se valorará la coherencia conceptual del planteamiento, el correcto uso de las técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa en la experimentación.	30	A1 A5	C1 C2	D3 D4
Resolución de problemas de forma autónoma	Proyecto que demuestre la asimilación de todos los contenidos de la materia y las habilidades adquiridas para el diseño y producción de un producto final. Se valorará el proceso de investigación, la coherencia conceptual del planteamiento, el correcto uso de las técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa en la experimentación. También la aportación de un lenguaje personal a la propuesta y la adecuación de la misma a aplicaciones dentro del ámbito del diseño de moda.	35	A1 A5	C1 C2	D3 D4
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de una manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipamiento de las aulas. La asistencia y tutorización son indispensables para aprobar la materia.	10	A5	C1 C2	D4
Portafolio/dossier	Cuaderno de campo. Sistematización y tratamiento de bosquejos y materiales de investigación en el diseño de Moda. Se valorará la iniciativa en la experimentación, la búsqueda propia de recursos, la calidad estética y técnica.	25	A5	C1 C2	D4

## Otros comentarios sobre la Evaluación

### Evaluación continua

En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basado en la combinación de las tipologías de actividades indicadas anteriormente, y con los porcentajes de evaluación indicadas arriba.

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común como extraordinaria.

Para acogerse a la metodología de evaluación continua deberá constar una asistencia mínima del 80% de las horas totales de la materia.

**Metodología de evaluación global** El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde lo inicio de la docencia de la materia y supondrá la anulación automática de todas las cualificaciones obtenidas por el método de evaluación continua.

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

### Convocatoria extraordinaria

En la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y segundo las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que tendrá lugar en fecha oficial.

Pueden consultarse todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la dirección:

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

**La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común como extraordinaria.**

## Fuentes 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

---

---

## **Recomendaciones**

---

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

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

Diseño y sociedad/P06G450V01206

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

---

---

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

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

---