



Facultade de Deseño

Grao en Deseño

Materias

Curso 1

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

Curso 2

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

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

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

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

Bibliografía Complementaria

- Richard Hollis, **El diseño gráfico**, Ediciones Destino, 2000
- Cerrillo, Lourdes, **La moda moderna. Génesis de un arte nuevo**, Siruela, 2010
- Lehnert, Gertrud, **Historia de la moda**, Könnemann, 2000
- Richard Hollis, **Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965**, Laurence King, 2006
- Magdalena Droste, **La Bauhaus : 1919-1933 : reforma y vanguardia**, Taschen, 2007
- Lewis Blackwell, **Tipografía del siglo XX**, Gustavo Gili, 2004
- Laura Diaz Mejias, **La moda como reflejo de los cambios sociales tras la Revolución Francesa**, Universidad de Alicante, 2019
- Paun Greenhalgh, **Art Nouveau 1890-1914**, V&A Publications, 2000
- Andrea Aranda Gomez, **Peter Behrens y el rostro de la industria moderna**, Revista Eiterna, 2019
- Eloy Martínez de la Pera, **Mariano Fortuny i Madrazo**, Museo del Traje, 2010
- Guillermo de Osmá, **Mariano Fortuny: Arte, ciencia y diseño**, Ollero y Ramos, 2012
- VVAA, **Fortuny y la lámpara maravillosa**, Documental La 2 RTVE: Imprescindibles, 2016
- Silvia Bañares, **Una breve nota biográfica sobre Henriette Nigrin, creadora del delphos**, Revista Data Textil 36, 2017
- Fashion Conservatore Blog, **More than a Muse. Henriette Nigrin, the inventor behind Fortuny**, Fashion Conservatore blog,
- Paul Poiret, **Vistiendo la época (autobiografía)**, Renacimiento, 2017
- Harold Koda, **Paul Poiret**, Metropolitan Museum New York, 2017
- Jorge Chamorro, **Diseño gráfico y collage**, Promopress, 2023
- VVAA, **Sonia Delaunay**, Tate Modern Exposición, 2014
- VVAA, **Sonia Delaunay. Diseño, arte y moda**, Museo Thyssen Bornemisza, 2017
- Charles Le Bourgeois, **El cartel soviético, una especificidad**, Revista Chilena de diseño. Universidad de Chile, 2017
- Antonio Checa, Manuel Garrido, **Teoría e historia del cartel publicitario**, Síntesis, 2017
- Maria Luisa Sobrino Manzanares, **O cartelismo en Galicia: Desde 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**, Musée de la Mode et du Textile, 2004
- VVAA, **Schiaparelli & Prada: Impossible Conversations**, The Metropolitan Museum of Art, 2012
- VVAA, **Cosas del surrealismo. Surrealismo y diseño**, Museo Guggenheim Bilbao, 2007
- VVAQ, **Nº5. Culture Chanel**, Palais de Tokyo, 2013
- VVAA, **Chanel**, Metropolitan Museum New York, 2005
- VVAA, **Chanel / Picasso**, Museo Thyssen Bornemisza, 2022
- Miren Arzalluz, Lesley Ellis Miller, **Cristóbal Balenciaga. La forja de un maestro**, Nerea, 2010
- VVAA, **Cristóbal Balenciaga**, Fundación Cristóbal Balenciaga, 2000

Recomendaciones

Materias que continúan o temario

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

Outros comentarios

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

Asimesmo recoméndase a consulta de direccións web de interese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

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

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

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

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

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

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaluación continua: Se aplicarán as porcentaxes e conceptos anteriores.

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

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

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

A avaliación será da seguinte maneira:

Cartafol/dossier. 40%

Cuaderno de campo que recolla a evolución do traballo realizado.

Resolución de problemas: 60%

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

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

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

A avaliación será da seguinte maneira:

Cartafol/dossier. 40%

Cuaderno de campo que recolla a evolución do traballo realizado.

Resolución de problemas: 60%

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

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

Datos de avaliación:

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio de materiais**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

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

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

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

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

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

Datos de avaliación

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Outros comentarios

non hai

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos do deseño I**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

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

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua: Serán aplicados as porcentaxes e conceptos anteriores

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

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

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

de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

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

60%

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

40%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

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

A avaliación será da seguinte maneira:

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

60%

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

40%

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

Datas de avaliación:

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Outros comentarios

non hai

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema	
------	--

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

Descrición

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

Resolución de problemas de forma autónoma 40%

Resolución de problemas e exercicios 40%

Exame de preguntas obxectivas 20%

Avaliación global

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

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

Convocatoria extraordinaria

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

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

Datos de avaliación:

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Modelado 3D/P06G450V01209

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

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

Planificación

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

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

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

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

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

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

Avaliación global

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

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio integrado: Procedementos I**

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

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

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

Contidos

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

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

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Metodoloxía de avaliación continua

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

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

Metodoloxía de avaliación global

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

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

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

Prácticas de laboratorio: 25%

Resolución de problemas de forma autónoma: 35%

Exame: 40%

Convocatoria extraordinaria

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

A avaliación será da seguinte maneira:

Prácticas de laboratorio: 25%

Resolución de problemas de forma autónoma: 35%

Exame: 40%

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

Datos de avaliación:

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

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

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

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

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

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

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

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

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

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

Avaliación global

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

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

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

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

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

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

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

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

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

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Asistencia a clases teóricas.

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

Asistencia a clases prácticas.

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

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

Esta segunda edición da convocatoria ordinaria cualificarase do seguinte xeito:

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

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

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

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

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

Convocatoria extraordinaria.

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

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

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

Compromiso ético.

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

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

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

A Arcos_L Méndez J Alonso_S Senent, **Sistemas de representación para ingenieros**, Ibergarceta Publicaciones, 2018

Recomendacións

Outros comentarios

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

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

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

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

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

DATOS IDENTIFICATIVOS**Deseño e estudos culturais**

Materia	Deseño e estudos culturais			
Código	P06G450V01201			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	FB	2	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Dopico Aneiros, María Dolores			
Profesorado	Dopico Aneiros, María Dolores			
Correo-e	lolado@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	<p>A materia ten como obxectivo desenvolver un marco de referencia definido polos Estudos Culturais. Pretendemos reflexionar sobre os procesos de produción, circulación e consumo do deseño, así como as súas transformacións históricas e a súa inserción na actualidade.</p> <p>Preténdese iniciar no estudantado unha reflexión conceptual sobre a praxe do deseño, que permita coñecer, explicar e interpretar o campo, as súas prácticas e os propios obxectos de deseño.</p> <p>Con este fin farase uso de diferentes tradicións disciplinares como a antropoloxía, socioloxía, historia social, historia das ideas e dos obxectos, e a semiótica. Esta perspectiva permitirá ao alumnado desenvolver unha lectura crítica do deseño como práctica e disciplina.</p> <p>A través de actividades de lectura, discusión e análise de estudos de caso ofreceranse claves de interpretación para comprender a figura do deseñador tanto no seu percorrido histórico como na súa relación co contexto cultural e social. Os temas que se abordarán inclúen os ámbitos do deseño e a moda entendidos como práctica cultural.</p>			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
B3	Saber xestionar axeitadamente a información (capacidade para recuperar e analizar a información de diversas fontes).
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
C8	Coñecer os valores simbólicos e os procesos necesarios no deseño de produtos, na comunicación visual, nos sistemas e nos servizos de deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
D1	Traballar con perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de acadar unha sociedade máis xusta e igualitaria.

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema

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

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continuada

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

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

Para a convocatoria extraordinaria

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

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

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño e sociedade/P06G450V01206

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A3	3. Ter a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
C10	Saber aplicar a metodoloxía de investigación relevante no deseño, fontes, análise, interpretación e síntese, así como ter motivación para aplicala e desenvolve-la.
C13	Saber analizar de forma crítica a evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais do Deseño. Comprender a evolución histórica e a base conceptual dos discursos actuais do Deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
D2	Saber comunicarse de forma oral e por escrito en lingua galega.

Resultados previstos na materia

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

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

Contidos

Tema

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

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

O estudante poderá optar por dous sistemas de avaliación:

Avaliación continúa:

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

Avaliación global:

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

Datas de exames:

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

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

Para mais información consultar:

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

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

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201
Deseño e sociedade/P06G450V01206

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

Outros comentarios

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

Asimesmo recoméndase a consulta de direccións web de interés:

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

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

DATOS IDENTIFICATIVOS**Expresión artística: Ilustración**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoita atoparse nun nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, tamén inclúe algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
C3	Coñecer os fundamentos estéticos do deseño (morfoloxía, estrutura, cor, espazo, volume, tectónica, tipografía e composición).
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodolóxicas aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Conocer as distintas técnicas analóxicas e dixitais de ilustración e edición de imaxes.	A1	B1	C4	D1
	A2		C9	D6
	A3			D14
	A4			D17
	A5			
Experimentar coas técnicas de ilustración no propio proxecto artístico.	A4	B1	C3	
	A5		C9	
Conocer e aplicar as distintas fases do desenvolvemento do proxecto de ilustración.	A1	B1	C9	D5
	A4		C17	
	A5		C23	

Contidos

Tema

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

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

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

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

Avaliación global

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

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

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos de tipografía**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

Contidos

Tema

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

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

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre os diferentes aspectos da tipografía e a composición de texto. Explicación das directrices para a elaboración por parte do alumnado dos diferentes traballos e proxectos ao longo do curso.
Estudo de casos	Análise de casos de estudio relevantes do deseño gráfico e o uso da tipografía, coa finalidade de coñecer, interpretar e reflexionar sobre diferentes solucións de deseño aplicadas en proxectos reais e que sirvan como bases teóricas e conceptuais nos proxectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa tipografía. O alumno/a debe desenvolver a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios de forma autónoma.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá resolver de maneira autónoma unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor segundo as características específicas de cada exercicio plantexado.
Probas	Descrición
Proxecto	A realización dun proxecto final será supervisada polo profesor, tendo en conta a organización da información, a comunicación e as resolucións formais e conceptuais do mesmo. O alumnado afrontará as actividades necesarias e a resolución de problemas nun proxecto final da materia guiado polo profesor.
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver unha serie de exercicios propostos, sendo supervisados polo profesor tendo en conta as características específicas de cada exercicio planteado.

Avaliación						
	Descrición	Cualificación		Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumnado deberá resolver diferentes exercicios plantexados ao longo do curso relacionados cos bloques temáticos	40	A5	B2	C3	C6
Proxecto	O alumnado deberá realizar un proxecto final que aborde todos os aspectos da materia	40	A5	B2	C3	C6
Presentación	O alumnado realizará unha presentación do seu proxecto apoiado en medios audiovisuais	20		B2		D2

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

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

Plantexaranse a resolución de problemas e/ou exercicios a desenvolver tanto no aula como a través do traballo autónomo

do/a estudante, e a súa cualificación suporará un 40% da nota final.

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

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

Avaliación global

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

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

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño de identidades/P06G450V01210

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

DATOS IDENTIFICATIVOS**Laboratorio integrado: procedimientos II**

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

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

Contidos

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Lección maxistral	Proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos	20	C3 D3 C14 C16
Resolución de problemas	Varias entregas (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de forma independente nas que se terá en conta a execución técnica/conceptual adecuada de formulacións, procesos, e procedementos	30	C3 C11 C14 C15

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua:

Se aplicarán as porcentaxes e conceptos anteriores.

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

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

Avaliación global:

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

Neste caso, a avaliación será do seguinte xeito:

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

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

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Na convocatoria extraordinaria, o estudiantado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, que se realizará durante o período oficial de exames. Neste caso, a avaliación será do seguinte xeito:

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

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

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

Datos de avaliación:

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Código	
A3	3. Ter a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
B4	Saber expoñer oralmente e por escrito con claridade problemas complexos e proxectos dentro dun campo de estudo.
B5	Coñecer e adquirir as bases éticas necesarias para o desenvolvemento profesional.
C13	Saber analizar de forma crítica a evolución dos valores estéticos, históricos, materiais, económicos e conceptuais do Deseño. Comprender a evolución histórica e a base conceptual dos discursos actuais do Deseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas nun entorno interdisciplinario do deseño de moda desenvolvendo ao máximo tanto as posibilidades estéticas como formais.
D1	Traballar con perspectiva de xénero nos distintos ámbitos de coñecemento e na práctica profesional co obxectivo de acadar unha sociedade máis xusta e igualitaria.
D3	Coñecer as bases da sostibilidade e o compromiso ambiental co obxectivo de facer un uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.

Resultados previstos na materia	
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Investigar a evolución do contexto social en relación ao deseño.	A1 B4 C2 D1 A3 B5 C8 D1 A3 B5 C13 D2 D5 D9
Avaliar criticamente os discursos, representacións e graos de responsabilidade social, nas prácticas relacionadas coa creatividade e o deseño.	A1 B3 C1 D1 A3 B5 C13 D1 D3 D7
Aplicar as metodoloxías de análise, intervención e participación social para a súa aplicación en proxectos de deseño sostibles.	A4 B1 C2 D1 B4 C4 D2 B4 C12 D3 B6 C20 B7 C21 B9 C25 B11 B18

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

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

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

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

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

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información
Bibliografía Básica
Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

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

Resultados previstos na materia

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

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

Contidos

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

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

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Realizarase unha atención personalizada ao alumnado durante as prácticas de laboratorio, en función do nivel e as necesidades de cada persoa e proxecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realizarase unha atención personalizada para cada exercicio, proponendo correccións, propostas de mellora e opcións de realización.
Probas	Descrición
Observación sistemática	Realizarase unha observación sistemática do alumnado dun xeito individualizado, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios plantexados e o respecto polo material e equipamento das aulas.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Prácticas de laboratorio	Problemas ou exercicios que dean resposta a formulacións e traballo de laboratorio. Valorarase a coherencia conceptual do formulación, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa na experimentación.	40	A1 A5	B2	C4 C9 C14
Resolución de problemas de forma autónoma	Proxecto que demostre a asimilación de todos os contidos da materia e as habilidades adquiridas de maneira global. Valorarase a coherencia conceptual do plantexamento, o correcto uso das técnicas e materiais, o nivel de acabado e a toma de iniciativa.	40	A4 A5	B2	C4 C9 C14
Observación sistemática	Realizarase unha observación sistemática do alumnado dunha maneira individualizada, valorando a súa asistencia, a participación activa na aula, a proactividade ante os exercicios expostos e o respecto polo material e equipamento das aulas. A asistencia e tutorización son indispensables para aprobar a materia.	10	A5	B2	C4 C9
Presentación	Presentación e defensa dos traballos diante do profesorado e resto de estudantado	10	A4	B2	

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua

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

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

Metodoloxía de avaliación global

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

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

Convocatoria extraordinaria

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño e estudos culturais/P06G450V01201

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110

Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105

Outros comentarios

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

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

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

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código			
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.		
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodolóxicas aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.		
C5	Coñecer a terminoloxía específica e as linguaxes aplicadas aos procesos do deseño: preimpresión e sistemas de impresión tradicionais e dixitais, técnicas gráficas, soportes dixitais, gráfica audiovisual e deseño de interacción.		
C15	Saber traballar os aspectos volumétricos, estruturais e de produción no contexto dos produtos que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño gráfico (industria do envase e embalaxe, soportes para sinalización, obxectos e produtos simples no deseño de ambiente/espazo).		
C16	Coñecer as normativas vixentes, os formatos estandarizados, a ergonomía e as técnicas de reutilización de materiais e deseño sostible que regulan a calidade dos produtos que dan soporte tridimensional ao ámbito do deseño gráfico (industria do envase e embalaxe, soportes para sinalización, obxectos simples no deseño de ambiente/espazo).		
D3	Coñecer as bases da sostibilidade e o compromiso ambiental co obxectivo de facer un uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.		

Resultados previstos na materia

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

Contidos

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Lección maxistral	Proba final de avaliación de coñecemento de contidos teóricos	20	C4 C5
Resolución de problemas	Varias entregas (mínimo de 3) de problemas ou exercicios que se avaliarán de forma independente nas que se terá en conta a execución técnica/conceptual adecuada de formulacións, procesos, e procedementos	30	C4 D3 C15 C16
Traballo tutelado	Desenvolvemento dun traballo por proxectos específico que recolla os contidos procedimentais, materiais e conceptuais básicos da materia	50 A5	C4 D3 C5 C15 C16

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua:

Se aplicarán as porcentaxes e conceptos anteriores.

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

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

Avaliación global:

Os estudantes que opten pola modalidade de avaliación global deberán comunicalo por escrito ao

responsable da materia nun prazo máximo dun mes desde o inicio da docencia da materia Esta elección suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas mediante o método de avaliación continua. Neste caso, a avaliación será do seguinte xeito:

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

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

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Na convocatoria extraordinaria, o estudiantado deberá presentar e superar o mesmo número de traballos e segundo as mesmas características requiridas na metodoloxía global. Os exercicios deberán presentarse nun exame final, que se realizará durante o período oficial de exames. Neste caso, a avaliación será do seguinte xeito:

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

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

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

Datas de avaliación:

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Modelado 3D/P06G450V01209

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedementos I/P06G450V01107

Outros comentarios

Non hai

DATOS IDENTIFICATIVOS**Modelado 3D**

Materia	Modelado 3D			
Código	P06G450V01209			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado				
Correo-e				
Web				
Descrición xeral	<p>A materia céntrase no deseño tridimensional, desde un enfoque manual até o manexo de programas informáticos de modelado 3D, co obxectivo de capacitar ao estudiantado para abordar proxectos de deseño desde unha perspectiva máis ampla e técnica.</p> <p>A través da análise, a experimentación e a elaboración de modelos en 3D, o alumnado poderá familiarizarse coas técnicas, a terminoloxía e as linguaxes técnicas asociados que lle permitirán abordar futuros procesos creativos tridimensionais máis complexos.</p>			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Saber analizar e sintetizar
B2	Ser capaz de organizar e planificar
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodoloxías aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.
C7	Coñecer a xeometría descritiva básica e ter habilidade, soltura e destreza nos distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para o deseño gráfico e o deseño de moda.
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.
C11	Comprender e manexar os aspectos volumétricos, tridimensionais e construtivos na súa dimensión virtual a través do modelado 3D.

Resultados previstos na materia

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

Contidos

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

Do modelado 2D ao ensamblado 3D.	Xeometría e construción de formas 2D. Realización de planos e interpretación de escalas. Materiais e tolerancias. Introdución ao corte e gravado láser. Técnicas de unión e de acabados.
Modelado 3D.	Xeometría e construción de formas 3D: técnicas de modelado de obxectos. Aplicación de materiais e texturas. Técnicas elementais de iluminación. Renderizado básico.
Impresión 3D.	Que é a impresión 3D. Ferramentas. Modelado para impresión 3D.

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

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

- Resolución de problemas de forma autónoma: 40%
- Resolución de problemas e/ou exercicio: 40%
- Presentación: 10%
- Observación sistemática: 10%

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

Neste caso, a avaliación será da seguinte maneira:

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

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

Datos de avaliación

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Introducción á fotografía dixital do produto/P06G450V01207

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Laboratorio de materiais/P06G450V01103

Sistemas de representación/P06G450V01109

Técnicas informáticas II: Edición dixital/P06G450V01110

Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105

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

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

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

Contidos
Tema

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

Planificación

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

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

Metodoloxía docente

Descrición

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

Atención personalizada

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

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Convocatoria ordinaria

A avaliación realizarase de forma continua ao longo do cuadrimestre.

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

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

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

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

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

Avaliación global

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

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

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

Convocatoria extraordinaria de xullo

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

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Laboratorio integrado: procedementos II/P06G450V01205

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Teoría, crítica e historia do deseño I/P06G450V01101

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

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

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

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

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

Métodos de documentación, recopilación e análise de datos.

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

Do caderno de campo ao moodboard.

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

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

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

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

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

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

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

Avaliación continua

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

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

Metodoloxía de avaliación global

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

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

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

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bibliografía Complementaria

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

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

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

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

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

Recomendacións

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Diseño e estudos culturais/P06G450V01201

Diseño e sociedade/P06G450V01206

Teoría, crítica e historia do deseño II/P06G450V01202

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos do deseño I/P06G450V01104

