

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Proyectos de Diseño II		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	3472
Periodo docente:	Quinto-Sexto semestre		
Materia:	Creatividad		
Módulo:	Metodología para Proyectos de Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
José María Cruz Jiménez	p.cruz.prof@ufv.es
Roberto Campos Gómez	r.campos.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Se trata de una asignatura de carácter eminentemente práctico, donde el alumno aplicará los conocimientos ya adquiridos a los proyectos que se propongan en clase. De esta manera, se harán "encargos" análogos a los planteados por clientes reales (incluyendo a los malos clientes), haciendo énfasis en la importancia básica de LAS IDEAS a la hora de resolver un trabajo de la manera más eficaz. También será enriquecedor el debate en clase

sobre distintos trabajos, tanto los presentados por los alumnos como otros de gran relevancia pública, e incluso sobre diseños fallidos.

La asignatura Proyectos de Diseño II se imparte en el sexto semestre del Grado en Diseño, perteneciente a la facultad de Ciencias de la Comunicación.

La concepción del diseño como una ecuación: idea (la mejor posible) + desarrollo (el mejor posible), da necesariamente como resultado un buen trabajo, sea cual sea el campo del diseño en el que estemos trabajando (gráfico, industrial, multimedia, de moda, interiorismo...). La especialización en cualquiera de estas facetas de la profesión será compatible con un buen nivel en el resto, adquiriendo los adecuados conocimientos proyectuales y creativos que permitan afrontar cualquier encargo con garantía de éxito.

La metodología para la docencia de esta asignatura se basará principalmente en el "encargo" a los alumnos de trabajos similares a los que se reciben en cualquier estudio de diseño, para a partir de ese encargo analizar todos los condicionantes, comenzando por la calidad del propio cliente, que van a determinar el resultado final. Para ello, las clases contarán con una parte teórica donde se analizarán trabajos análogos a los que realizarán los alumnos, incidiendo no sólo en su parte más destacable sino también en sus posibles carencias.

De este modo, al finalizar el curso se habrán abordado un amplio abanico de trabajos en muy diversas facetas de la profesión y, simultáneamente, se investigará en profundidad en el campo en el que el alumno esté más interesado en centrar su carrera profesional.

Dentro de la asignatura, los alumnos cursarán el Programa "Protagoniza tu futuro". Este programa busca orientar y acompañar a los alumnos en esta etapa más próxima al inicio de su carrera profesional, aportándoles una visión general de la realidad del mercado, promoviendo el desarrollo competencias transversales fundamentales y acompañándolos en la reflexión y la toma de decisiones sobre su futura carrera profesional.

En PTF realizarán talleres prácticos y guiados y mentorías individuales. Todas las actividades y tareas derivadas de

éstas tienen carácter obligatorio pues contribuyen a la consecución de los resultados de aprendizaje de la asignatura.

Dentro de la asignatura, los alumnos cursarán el Programa "Protagoniza tu futuro". Este programa busca acompañar a los alumnos en esta etapa más próxima al inicio de su carrera profesional, generando espacios de reflexión que actualicen la pregunta por la vocación personal, aportándoles una visión general de la realidad del mercado, promoviendo el desarrollo competencias transversales fundamentales y acompañando en la toma de decisiones sobre su futura carrera profesional. En PTF los alumnos realizarán talleres prácticos y guiados en el horario habitual de las clases. También tendrán mentorías individuales fuera del horario de clases. Los talleres y las mentorías son de asistencia obligatoria. También tienen carácter obligatorio todas las actividades y tareas derivadas de éstas pues contribuyen a la consecución de los resultados de aprendizaje de la asignatura.

OBJETIVO

- Consolidar la concepción del diseño como una disciplina basada en los conocimientos, la experiencia y el talento, y alejada por lo tanto de otros conceptos como el gusto personal, las tendencias efímeras, el efectismo o la frivolidad (no confundir con el humor o la ironía, muy positivos).

Los fines específicos de la asignatura son:

- Desarrollar en el alumno una metodología proyectual propia, no necesariamente convencional; pero también compartir una idea para mejorarla (la opinión de los demás, profesionales o no).
- Ofrecer al estudiante las claves teóricas que permitan comprender la importancia de la autocrítica sobre el

trabajo en desarrollo.

- Enfocar correctamente el autoencargo, entendido como el trabajo que nadie nos ha pedido hacer.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los ya adquiridos en los cursos anteriores, especialmente en las asignaturas Fundamentos del Diseño, Proyectos I y Diseño Gráfico, Moda e Industrial.

CONTENIDOS

Tras una presentación teórica de cada tema, se propondrá al alumno el desarrollo de un proyecto como si de un encargo real se tratase.

- Tema 1: Diseño de identidad visual (I). Terminología básica. Elementos base: símbolo, logotipo, color. Naming. Espaciado de caracteres. Estructura dimensional. Representación en positivo y negativo. Colores corporativos.
- Tema 2: Diseño de identidad visual (II). La revolución digital. Impresos. El branding. Señalización exterior: rótulos, fachadas. Identificación de vehículos. Señalización interior. Normativa de publicaciones. Identidad en la web. Normativa de publicidad y promoción. Packaging.
- Tema 3: Diseño editorial. Libros. Revistas. Cómic. Tipografía. Composición. Catálogos. Carátulas. Preimpresión, impresión, postimpresión. Flyers, folletos, invitaciones y soportes efímeros.
- Tema 4: Diseño de carteles. Conceptos teóricos. El cartel de cine. Color e imagen.
- Tema 5: Diseño de publicidad/en publicidad. Conceptos teóricos. Fotografía. Newsletters. Ejemplos prácticos.
- Tema 6: Diseño corporativo aplicado a la arquitectura y al interiorismo. Tratamiento corporativo de la fachada. Señalización. Pictogramas. Rotulación. Mobiliario corporativo. Fachada escultórica.
- Tema 7: Diseño ilustrado. Ilustración. Gráfica urbana: murales, graffiti, carteles. Poesía visual.
- Tema 8: Diseño de espacios expositivos. El stand. Gráfica expositiva. La vitrina. Iluminación. El recorrido.
- Tema 9: Diseño de moda. La tendencia. Los complementos. Diseño de moda y moda como soporte del diseño.
- Tema 10: Rediseño. Análisis del proyecto a rediseñar. Re-naming. Límites de la actuación. Mejorar, actualizar, modernizar un trabajo previo.
- Tema 11: Diseño de mobiliario. La mesa. La silla.
- Tema 12: Diseño industrial. La maqueta, el prototipo, el producto. Escultura corporativa. Diseño de papel: pliegues, troqueles, texturas. Ecodiseño. La escala: del objeto minúsculo al objeto enorme.
- PTF: Protagoniza tu futuro. **Estructura y contenido de PTF: 3 talleres en horario de clase + 2 mentorías individuales fuera del horario de clase (de una hora de duración cada una).**

ACTIVIDADES FORMATIVAS

El docente hará uso de herramientas informáticas para la explicación teórica y práctica de los distintos temas del curso.

Tratándose de una asignatura de penúltimo curso, se le dará un enfoque profesional, anticipando a los alumnos las claves de los trabajos y de los clientes a los que van a enfrentarse en pocos meses en su actividad de diseñadores.

Las clases constarán de una parte teórica en la que el docente presentará cada uno de los temas apoyando sus argumentos en imágenes de trabajos reales, analizando sus características principales y proponiendo un debate con el alumnado. Se tratará por lo tanto de una docencia participativa, que tratará de sacar partido de la discrepancia de opiniones, que podrán tener eco incluso en el campus virtual, a modo de blog.

Posteriormente, se planteará la parte práctica de la asignatura, que consistirá en "encargar" al alumno un proyecto en condiciones análogas a las que plantean los clientes reales, incluyendo en ocasiones los encargos

mal realizados, que el propio diseñador debe aprender a reorientar en la medida de lo posible (contrabriefing). Además del trabajo realizado en clase, los alumnos contarán con la orientación de su profesor en el horario de tutorías, donde se podrá proponer además la visita a exposiciones, estudios, trabajos de diseño en espacios abiertos, etc.

También se invitará a personalidades relevantes de la profesión a exponer los aspectos esenciales de su concepción del diseño, demostrando así que las vías para lograr un buen resultado son múltiples.

Se exigirá al alumno una coherencia entre los niveles de idea, desarrollo y resultado del proyecto, de forma que un dominio de las técnicas de representación no enmascare una posible pobreza conceptual, y que en sentido contrario una gran idea no quede empobrecida por un insuficiente o defectuoso desarrollo.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
<ul style="list-style-type: none"> Asistencia a clase. Clases teóricas de explicación de los procesos y sistemas de creación. Trabajo en clase para la realización de las prácticas. Talleres PTF: 6hs (3 talleres de dos horas de duración, en horario habitual de clase). Aprendizaje individual tutorizado PTF (mentorías)= 2hs (dos mentorías de una hora de duración cada una) 60h 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo autónomopráctico de investigación fuera de las horas de trabajo. Visitas a exposiciones seminarios o conferencias. Visita a los proveedores y espacios reales donde se realizan los ejercicios planteados por el profesor. Trabajo individual PTF= 2hs (ejercicios y tareas de talleres y mentorías). 90h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Dominar el diseño básico y sus principios.

Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño.

Reflexionar acerca de quién es, qué busca profesionalmente y para qué en el contexto de su proyecto de vida (vocación).

Plantear y resolver problemas de diseño.

Dominar el diseño básico y sus principios.

Comunicar lo anterior adaptando el mensaje a diferentes contextos y formatos (entrevista, mensaje de presentación, CV, portfolio, principales redes sociales).

Mantenerse actualizado en la realidad del mercado profesional.

Priorizar decisiones en consonancia con su proyecto de vida.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Dominar de las técnicas de producción de un proyecto de diseño gráfico.

Dominar de las técnicas de producción de un proyecto de diseño industrial o de producto.

Manejar la crítica de diseño, basada en conocimientos objetivos, aplicable también al desarrollo de proyectos propios (autocrítica).

Comprender las claves y diferencias entre el diseño online y offline, y de su utilización conjunta.

Identifica qué sabe y qué sabe hacer, cuáles son sus logros y aprendizajes y qué busca alcanzar profesional y personalmente.

Comunica lo anterior adecuándolo a diferentes formatos (entrevista personal, CV, redes sociales, etc.)

Ha adquirido las habilidades necesarias para mantenerse actualizado en la realidad del mercado profesional.

Ha tomado alguna decisión en relación con su desarrollo profesional.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación en función de los trabajos presentados en clase, mediante una ponderación entre los trabajos individuales y aquellos realizados en grupo. Será un factor clave en la evaluación la asistencia a las clases, así como la participación activa en las mismas. Tal y como sucede en el mundo real de la profesión, al que los alumnos deberán enfrentarse en pocos meses, el factor principal de evaluación de los trabajos será el resultado final de los mismos. No obstante, se valorará la actitud del alumno y su capacidad para dar solución conceptual a los proyectos propuestos más allá de su desarrollo y resultado más o menos afortunado. Los porcentajes estimados de valoración por parte del profesorado de las actividades docentes será: Presentación oral de proyectos: 15%. Aportación a los proyectos ajenos: 10%. Resultado global del proyecto de diseño: 60%.

Protagoniza tu Futuro (PTF) tendrá un peso de 1,5 puntos (15%) sobre la calificación final de la asignatura, distribuido de la siguiente manera:

- Taller 1: 0,22
- Entregable 1: 0,15
- Mentoría 1: 0,20

- Taller 2: 0,22
- Entregable 2: 0,15
- Taller 3: 0,22
- Entregable 3: 0,15
- Mentoría 2: 0,20

Tendrán gran importancia en la evaluación del aprendizaje las aportaciones que cada alumno haga al trabajo de sus compañeros, con el fin de mejorarlo colectivamente mediante la crítica. El examen en convocatoria ordinaria consistirá en la entrega de un portfolio en papel y en formato PDF con el contenido de todos los trabajos del curso, que supondrá el 60% de la nota total (como resultado global del proyecto de diseño) y el otro 40% será producto de los apartados arriba mencionados. En convocatoria extraordinaria, el alumno presentará como examen un portfolio con tres proyectos planteados por el profesor, suponiendo la calificación de dicho portfolio el 100% de la nota. Será requisito mínimo para aprobar la asignatura la entrega de todos los trabajos del curso en tiempo y forma, y que todos ellos excepto uno tengan una nota igual o superior a 5. Los alumnos repetidores no tienen la obligación de asistir presencialmente a las clases. El criterio de evaluación será el mismo que el que tienen los alumnos no repetidores. Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

El sistema de evaluación según el propósito será de tipo formativo. La evaluación final de cada bloque será de tipo heteroevaluativo. El alumno que no cumpla con los requisitos mínimos de asistencia perderán la posibilidad de tener el seguimiento de su evaluación durante el curso.

Los alumnos que no pueda acudir a las clases serán evaluados por el SISTEMA EVALUACIÓN FINAL.

Concesión **Matrícula de Honor**: la Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

González Solas, Javier. (2002) Identidad Visual Corporativa Síntesis

Koolhas, R. y Mau, B. (1997) S, M, L, XL Taschen Evergreen

Munari, Bruno. (1983) ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili.

Complementaria

Chaves, N. (1988) La imagen corporativa Gustavo Gili.

Klein, N. (1999) No logo Alfred Knopf Paidós Ibérica

Llovet, J. (1979) Ideología y metodología del diseño Gustavo Gili

Guardini, R. (2015) Las etapas de la vida Madrid: Ediciones Palabra

Domínguez Prieto, X. M. (2007) Llamada y proyecto de vida (1a. ed., 1a. reimp.) MADRID: PPC