

Título Superior de las  
Enseñanzas Artísticas Superiores  
de Diseño (nivel grado)

Curso 2018-2019

---

Guía docente de  
**Proyectos de Diseño Gráfico.  
Implementación**

Especialidad de Diseño Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)  
 Guía docente de la asignatura **Proyectos de diseño gráfico. Implementación**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Proyectos
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	Curso 3º / 1er semestre
Nº créditos	6
Departamento	Proyectos de diseño
Idioma/s	Español

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Ribagorda Paniagua, José María	ribagorda@esdmadrid.es

### 3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Ribagorda Paniagua, José María	ribagorda@esdmadrid.es	DG3A
		DG3B

### 4. Presentación de la asignatura

Asignatura orientada a la realización de proyectos que implican investigación, análisis, división de tareas, sistematización instrucciones y comunicación. Los alumnos conocerán diferentes metodologías que abarcan los procesos de planificación, división de tareas, trabajo en equipo y presentaciones. La actividad del alumno será principalmente de carácter proyectual atendiendo a la solución de problemas de comunicación identificación o información de carácter impreso y digital, usando las herramientas habituales de realización.

#### 4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Para abordar la asignatura con el mejor aprovechamiento se recomienda haber cursado y aprobado las asignaturas de segundo curso de PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO, TIPOGRAFÍA Y TECNOLOGIA DIGITAL GRÁFICA. Asimismo es necesario manejar el software de autoedición y dibujo vectorial. Es necesario contar con ordenador portátil y los programas que posibiliten la edición de documentos e imágenes o películas, el dibujo, la tipografía y el retoque fotográfico.

## 5. Competencias

<b>Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)</b>
<p>CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora</p> <p>CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente</p> <p>CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza</p> <p>CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.</p> <p>CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.</p> <p>CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.</p> <p>CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.</p>
<b>Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)</b>
<p>CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.</p> <p>CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.</p> <p>CG21 Dominar la metodología de investigación.</p> <p>CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.</p>
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
<p>CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.</p> <p>CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.</p> <p>CE7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto</p> <p>CE8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.</p> <p>CE13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.</p> <p>CE15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción</p>
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
<p>CES1. Destreza en el dibujo vectorial y bitmap</p> <p>CES.2 Destreza en la maquetación de proyectos</p> <p>CES.3 Conocimientos de las metodologías de análisis</p> <p>CES 4. Conocimiento de las técnicas de planificación de tareas</p> <p>CES 5. Capacidad crítica de análisis semiótico y narrativo de los signos y las imágenes</p>

## 6. Resultados del aprendizaje

<p>La superación de esta asignatura significa que el estudiante :</p> <p>İ Sabe planificar, hacer cronogramas, definir tareas y presupuestar.</p> <p>İ Conoce metodologías ágiles con scrum+trello</p> <p>İ Tiene capacidad gráfica y maneja adecuadamente los programas vectoriales, bitmap y de edición</p> <p>İ Sabe desarrollar identidades dinámicas y proponer diseño mediante el uso de plantillas</p> <p>İ Sabe analizar los condicionantes sistémicos, comunicativos, funcionales y productivos del proyecto</p>
---

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
1. EL PROYECTO. METODOLOGIA	<b>Tema 1. El diseño. Función y método</b> Ì La construcción de un mundo legible. Design Thinking
	<b>Tema 2. Métodos de investigación y análisis</b> Ì La información. La comunicación. La significación. La interpretación.
	<b>Tema 3. Métodos de Planificación.</b> La Estructura de Desglose del Trabajo (EDT) Y Metodologías ágiles. Trello y Scrum
2. MODELOS Y SISTEMAS	<b>Tema 4. Sistema como organización.</b> Ì Componentes del sistema. Funciones y estructura de los componentes. Predictibilidad.
	<b>Tema 5. Modelos, patrones y tipos</b> Ì Análisis del diseño gráfico como generador formal de tipologías gráficas
3. COMUNICACIÓN VISUAL E IDENTIDAD	<b>Tema 6. La identidad visual como sistema</b> Ì Componentes de la identidad visual y el branding.
4. COMUNICACIÓN VISUAL E INFORMACIÓN	<b>Tema 7. Información, Datos y su visualización</b> Ì Componentes visuales. Mapas, gráficas y diagramas.
5. COMUNICACIÓN Y PERSUASIÓN	<b>Tema 8. Publicidad y persuasión</b> Ì Componentes y estrategias de análisis y de creación publicitaria

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Lecturas obligatoria textos entregados. Se incluyen en el aula virtual.
2 Trabajo de investigación. Actividad en grupo
2 Realización de proyectos . Trabajo individual
Presentación y defensa pública. 2 individuales
Entrega de portfolio

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	64
Otras actividades formativas (a)	41
Realización de pruebas (a)	3
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	58
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	14
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>180</b>

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

Esta clase se articula en el aprendizaje basado en proyectos y el profesor es un facilitador del proceso de aprendizaje. Para su desarrollo se usarán básicamente el estudio de casos, los seminarios y el proyecto. Se potencia el trabajo autónomo del alumno mediante la presentación de trabajos, el trabajo en red y la distribución de tareas. La responsabilidad del alumno aumenta, en tanto en cuanto asume tareas más críticas en los trabajos en grupo.

Metodológicamente se enfoca desde una perspectiva constructivista del aprendizaje fomentando una actitud activa y participativa en el proceso. Se promueve facilitar el proceso de aprendizaje sobre la experiencia propia de cada individuo, creando un contexto favorable al aprendizaje y un clima motivacional de cooperación, incidiendo así en la dimensión cognitiva, en la del comportamiento y el desarrollo de juicios, criterios, valores, creencias y actitudes innovadoras.

A su vez este proceso fomenta la repercusión contextual en la dimensión social de la creatividad institucional, en tanto que la actividad creativa no está únicamente en el individuo, sino también en la interacción y el contexto, generando un proceso sistémico emergente que alimenta la evolución de esa creatividad compartida.

**Para entregar los trabajos se deben nombrar los ficheros como DG3XEYGZSiendo X el grupo de curso, Y el número de ejercicio y Z el número de grupo de clase. Si el ejercicio tiene varios ficheros se irá poniendo respectivamente 01,02,03**

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Participación a través de las clases presenciales y el aula virtual, realización de las tareas del trabajo en grupo, realización de los proyectos y presentación de los mismos.

### 11.2. Criterios de evaluación

- Respecto a participación:  
Asistencia presencial, implicación en los debates y seminarios. capacidad crítica.
- Respecto a trabajo en grupo:  
Capacidad de planificación. Desarrollo de las tareas asignadas en tiempo y forma. Empatía con el grupo
- Respecto a proyectos:  
Adecuación de los proyectos al tema propuesto, realización y destreza gráfica. Discurso y creatividad orientada al problema.
- Respecto a la presentación:  
Capacidad de Definición del problema y su posible solución. Capacidad narrativa, Capacidad de síntesis.  
Formalización de la presentación.

### 11.3. Criterios de calificación

Se valorará de 1 a 10 y será obligatoria la entrega de todos los trabajos y la lectura de los textos obligatorios. La asistencia será de un mínimo del 80% y se tendrá en cuenta la actividad en el aula virtual, que nunca debe ser menor a 2 semanas sin actividad. La realización de proyectos se realiza mediante sprints y no son evaluables aunque si verificables y dados por actos mediante código alfabético A,B,C siendo C, repetir; B, mejorable; A, correcto . La semana 16 se entregarán impresos los proyectos realizados y las presentaciones finales en formato digital. El control de tareas se hará por el propio grupo y aquellos alumnos que no entreguen las tareas en su grupo en 3 sprints perderán la evaluación continua. Las tareas se autoevalúan en cada sprint. Al final del cuatrimestre habrá una autoevaluación general, de los alumnos y del curso.

### 11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

El sistema de evaluación de las titulaciones en el marco del espacio europeo de educación superior es la evaluación continua. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y su valoración en el proceso de evaluación continua de la asignatura la establecerán los profesores en cada asignatura. El Porcentaje orientativo de asistencia a clase es el 80%.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
trabajo en grupo	25%
Trabajo de investigación	20%
Realización de Proyectos	35%
Presentación y debate	15%
Asistencia	5%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Para aquellos alumnos que no superen la evaluación continua se realizará una prueba presencial y no contarán los trabajos de curso

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas teórico-práctica (max 6 horas)	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas teórico-práctica (max 6horas)	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas teórico-práctica (max 6horas)	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

## 12. Recursos y materiales didácticos

Se debe contar en el aula con proyector y acceso a internet, con impresora A3 laser ,con posibilidad de B/N y color, y al menos 3 ordenadores con Suite CS, Office y OpenProject para grupos de 10 alumnos como prevén los mínimos para asignaturas teórico prácticas.

### 12.1. Bibliografía general

Señalética.

Costa, Joan.

Ediciones CEAC, Barcelona. 1988

Semiologie graphique.

Bertín, Jacques

Mouton y Gauthier-Vilars. Paris-La Haya, 1973.

Signos, símbolos, marcas y señales

Frutiger, Adrian.

Barcelona, Editorial Gustavo Gili. 1981.

Branding corporativo Fundamentos para la gestión estratégica de la Identidad Corporativa.

Paul Capriotti Peri

Colección de Libros de la Empresa 2009

Identidad Corporativa

Ollins W.  
Celeste, 1991

La gestión profesional de la imagen corporativa  
Villafañe J.  
Pirámide, 1999

Teoría de la Comunicación  
Manuel Martín Serrano, J. L. Piñuel, J. Gracia y M. A. Arias.  
A. Corazón, editor Madrid 1981

La Publicidad y La Imagen  
David Victoroff  
G. Gili, 1983

Management de la Publicidad  
David A. Aaker y John G. Myers  
Hispano Europea 1993

Dirección de arte publicitaria. La cara oculta de la publicidad  
Eduardo Oejo  
Ed. Eresma & Celeste 1998

La fuerza de la publicidad  
Marcel Moliné  
Ed. Cuadernos Cinco días

Xenia Viladás  
El diseño a su servicio  
Index Book 2010

Xenia Viladás  
Diseño rentable  
Index Book 2008

#### **12.2. Bibliografía complementaria**

Ver aula virtual

#### **12.3. Direcciones web de interés**

Disponibles en el aula virtual

#### **12.4. Otros materiales y recursos didácticos**

Disponibles en el aula virtual



### 13. Profesorado

Nombre y apellidos	José María Ribagorda
Correo electrónico	ribagorda@esdmadrid.es
Departamento	proyectos
Categoría	profesor
Titulación Académica	Doctor en Tecnología, Imagen y Diseño por la Facultad de BBAA
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>Tipógrafo y diseñador.          25 años de profesor de proyectos en la escuela de arte número 10 y 14 en la facultad de BBAA, colaborador en el master de Gestión Cultural de la Universidad Carlos III .          Fundador del Estudio de Diseño Arquetipo y diseñador para clientes como Arthur Andersen, El almendro, Repsol, Ferram, Kroningune, Cromotex...          Fundador de tipografos.com. Fundador del Congreso de Tipografía en España. Diploma de estudios avanzados sobre interface gráfico de usuario. Tesis sobre tipografía española del siglo XVIII y su recuperación como fuente para ordenador.          Comisario de la Exposición internacional, Imprenta Real Fuentes de la Tipografía Española. Comisario de la exposición Caligrafía Española, el arte de escribir en la BNE.          Recientemente ha comisariado junto a Concha García, en el Museo de la BNE, las exposiciones "Pretextos textiles", "Un tiempo antes del final" esta última conjuntamente con Ivory Press y El Museo della Carta e Della Filigrana en Fabriano, Italia.          y" Beato, el misterio de los siete sellos"          Pertenece al grupo de investigación de la Universidad Carlos III :          "Del manuscrito a las pantallas: memoria, artefactos y prácticas culturales"</p>

#### 14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

#### 15. Cronograma

## Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Proyectos. Implementación

CURSO: 3º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: José María Ribagorda / Eugenio Vega / Luis Conde

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Presentación	Bloque 4						Bloque 5y6	
TEMA		Tema 8,4 y 5	Tema 8,4 y 5	Tema 8,4 y 5	Tema 8,4 y 5	Tema 8,4 y 5	Seminario externo	Tema 7, 2 y 4	Tema 7, 2 y 4
ACTIVIDAD	Presentación	Proyecto 1. Grupo	Proyecto 1. Grupo	Proyecto 1.	Proyecto 1. Realización individual	Proyecto 1. Realización individual	Gutenberg 2018	Presentación	Proyecto 2 Análisis en grupo
METODOLOGÍA		Seminario	Análisis de casos	Clase basada en proyectos	Clase basada en proyectos	Clase basada en proyectos	conferencias	Seminario	Análisis de casos
COMPETENCIAS		CT1 CT2 CG21	CT1 CT2 CG21	CT3 CT10 CT17 CG1 CE1 CE5 CE7 CES1 CES2 CES3 CES4	CT3 CT10 CT17 CG1 CE1 CE5 CE7 CES1 CES2 CES3 CES4	CT3 CT10 CT17 CG1 CE1 CE5 CE7 CES1 CES2 CES3 CES4	CG2 CT7 CT8 CE 8	CT1 CT2 CG21	CT1 CT2 CG21

## Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Proyectos. Implementación

CURSO: 3º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: José María Ribagorda / Eugenio Vega / Luis Conde

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE			Presentación				Entrega final	Examen ordinario	Prueba extraordinaria
TEMA	Tema 7, 2 y 4	Tema 7, 2 y 4	Presentación	Tema 9, 2 y 3	Tema 9, 2 y 3	Tema 9, 2 y 3		Entrega final	
ACTIVIDAD	Proyecto 2 Realización en grupo	Proyecto 2 Realización en grupo	Proyecto 2 Realización en grupo	Proyecto 2 Análisis en grupo	Proyecto 3 Realización Individual	Proyecto 3 Realización individual	Entrega trabajos impresos y presentación		
METODOLOGÍA	Clase basada en proyectos	Clase basada en proyectos	Debate	Seminario	Análisis de casos	Clase basada en proyectos		Presentación/ Prueba Ordinaria	
COMPETENCIAS	CT3 CT10 CT17 CG1 CE1 CE5 CE7 CES1 CES2 CES3 CES4	CT3 CT10 CT17 CG1 CE1 CE5 CE7 CES1 CES2 CES3 CES4	CG2 CT7 CT8 CE 8	CT1 CT2 CG21	CT1 CT2 CG21	CT3 CT10 CT17 CG1 CE1 CE5 CE7 CES1 CES2 CES3 CES4	CG2 CT7 CT8 CE 8		