

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

Curso 2017-2018

Guía docente de
**Proyectos experimentales
de gráfica aplicada a los objetos**

Especialidades de Diseño Gráfico, Producto, Moda e Interiores

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

Guía docente de la asignatura **Proyectos experimentales de gráfica aplicada a los objetos**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa transversal
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Especialidad	Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores
Periodo de impartición	Curso 2º 3º / 2º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Proyectos de diseño
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Alarcó Casañas, Salvador	salarco@esdmadrid.es

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Alarcó Casañas, Salvador	salarco@esdmadrid.es	

4. Presentación de la asignatura

Los objetos funcionan como soportes de comunicación y la gráfica puede aportar en este sentido, un valor muy importante.

El tapizado de un sofá, la interfaz de un reloj, la apariencia exterior de un complemento de moda a base de elementos gráficos como texturas o tipografía, no son aspectos banales y pueden convertirse en uno de los rasgos más determinantes de la identidad de un producto. La gráfica conforma en muchos casos la piel visible de los objetos, una apariencia que no hay que confundir con la mera decoración sino como un valor que aporta una significación relevante en la comprensión, uso e identidad del producto.

¿Cómo interviene la gráfica en la configuración de los objetos? ¿Qué aportaciones significativas tiene en el proceso de comunicación con el usuario? ¿Cómo se articula y qué papel tiene en su relación con la forma, la función o el material a la hora de conformarlo y crear su identidad?

A partir del estudio de casos y proyectos específicos, se experimenta alrededor de éstos y otros aspectos con la intención de comprender el valor que la gráfica tiene en el diseño de los objetos.

Es una asignatura optativa de carácter transversal para los cursos de segundo, tercero y cuarto. Adecuada para estudiantes interesados en utilizar, desde el conocimiento adquirido en su propia especialidad, el objeto como soporte de experimentación gráfica y de comunicación.

Es una asignatura que complementa la formación del estudiante de cualquiera de las especialidades y que permite una aplicación práctica inmediata.

Su aportación a los perfiles profesionales está relacionada con los siguientes ámbitos:

Diseño para la artesanía, diseño textil, desarrollo de producto, diseño, investigación y desarrollo de nuevos conceptos, materiales, aplicaciones y productos, diseño de complementos, diseños personalizados o corporativos, diseño de espacios, identidad visual.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Estudiantes interesados en la permeabilidad entre especialidades de diseño, partiendo de la base común del objeto como soporte de experimentación gráfica y de comunicación.

Capacidad para el trabajo en equipos multidisciplinares y la experimentación como metodología base de trabajo.

Se recomienda un nivel básico en comunicación gráfica y en el manejo de software vinculado a diseño gráfico (diseño vectorial y retoque fotográfico) y diseño de producto.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)

2CT Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

7CT Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

9CT Integrase adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)

1CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

11CG Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

15CG Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

17CG Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

19CG Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

Competencias específicas (propias de esta asignatura)

4CEP Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

6CEM Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

3CEG Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)

CEP1 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico en el diseño de objetos.

CEP2 Desarrollar interfaces gráficos en objetos, acordes con las necesidades de comunicación, identidad y uso.

CEP3 Aplicar los conocimientos adquiridos en el ámbito concreto de especialización.

6. Resultados del aprendizaje

Tras la superación de esta asignatura, el estudiante será consciente de la importancia que la gráfica tiene en:

- La configuración de la identidad de los objetos.
- Su participación y relevancia en los procesos de uso a través de diseños de interfaces gráficos apropiados.
- Su aportación en la construcción de vínculos emocionales objeto/usuario.

(El estudiante será capaz de proponer soluciones gráficas que aporten valor en relación a todos estos aspectos).

Será capaz también de manejar una metodología que le posibilite un pensamiento coherente, sistemático y generador de sentido en todas las propuestas que realice.

Dispondrá de recursos de índole conceptual y práctico, útiles para trasladar los conocimientos adquiridos a casos concretos de su propia especialidad.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Planteamientos teóricos	Tema 1. Introducción. Gráfica y superficie: la piel de los objetos
	Tema 2. El objeto como soporte comunicativo: el objeto como signo y la retórica como recurso
	Tema 3. Objeto, contexto, interacción, interfaz
	Tema 4. Interfaz gráfico y usuario: procesos comunicativos e identidad del objeto (UX-UI)
	Tema 5. Gráfica y personalización. Diseño colaborativo
II.- Aplicaciones prácticas	Tema 6. Tendencias actuales en diseño y arte: casos de estudio
	Tema 7. Procesos de experimentación gráfica e innovación

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Aportaciones de casos de estudio
Lecturas y comentarios
Proyectos

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	54
Otras actividades formativas (a)	10
Realización de pruebas (a)	8
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	40
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	8
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

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

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

La metodología de trabajo se basa en planteamientos teóricos iniciales con aplicaciones prácticas inmediatas y puestas en común de los resultados.

Las aplicaciones prácticas están basadas en la realización de proyectos con una base experimental elevada y en casos de estudio como aportación del profesor y de cada uno de los estudiantes.

En cada proyecto se explicitan los aspectos mínimos a considerar, un marco del que se debe partir para abordar conceptos que posibiliten soluciones coherentes y adecuadas. El profesor, a modo de tutoría personalizada, atenderá a cada estudiante en este proceso inicial y en el desarrollo posterior.

Gran parte de los trabajos presentados se comentan públicamente; por un lado es el estudiante quien debe argumentar las decisiones tomadas y justificar los resultados y por otro, es el profesor quien comenta los aspectos más relevantes no solo para el aprendizaje del autor del trabajo sino para que sirva a todos los estudiantes del grupo. Se incentiva la participación de todos para que se posicionen con la intención de generar un espíritu crítico y constructivo.

Se intenta que todos los proyectos se realicen con el apoyo de empresas o instituciones. Los resultados son expuestos para el conocimiento de la comunidad educativa y se desarrolla una web que funciona como registro y canal de comunicación.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Proyectos y presentaciones públicas de los resultados: en cada bloque temático se desarrollan trabajos prácticos como aplicación a la teoría impartida. Gran parte de esos trabajos se comentan públicamente en el aula, siendo de especial importancia la estructuración y ejecución de dichos comentarios. Se realizarán un total de 3 trabajos.

Aportaciones y lecturas: cada estudiante realizará una serie de aportaciones como ejemplo de aplicación de la gráfica aplicada a los objetos que tendrá que entregar por escrito y presentar en clase. Aportaciones incluidas también en un tablero de la red social Pinterest creado por el profesor. Trabajo de investigación como ampliación de uno de los textos aportados por el profesor.

Prueba escrita: valoración de la comprensión de los contenidos teóricos impartidos en las clases y a través de las referencias aportadas (5 preguntas). Solo para estudiantes que tengan que presentarse a la evaluación ordinaria y/o extraordinaria.

Convocatoria ordinaria/extraordinaria (Duración: 4 horas seguidas).

Los estudiantes que se presenten a la convocatoria ordinaria y/o extraordinaria, tendrán que realizar:

Prueba teórica. (Duración: 60 minutos) 40% de la nota final (es necesario superar esta parte con al menos un 5).

- Examen: 7 preguntas relativas a contenidos tratados en la asignatura, disponibles en el aula virtual (Duración: 40 minutos). Valoración: hasta 7 puntos (1 punto por pregunta)
- Comentario de texto basado en preguntas del profesor (Duración: 20 minutos). Valoración: hasta 3 puntos.
-

Prueba práctica. (Duración: 180 minutos) 60% de la nota final. (es necesario superar esta parte con al menos un 5).

- Análisis de tres objetos según criterios manejados en la asignatura (Duración: 40 minutos). Valoración: hasta 3 puntos.
- Trabajo práctico de tipología similar a los realizados en la asignatura. (Duración: 140 minutos). Es necesario portátil y manejar un programa de retoque fotográfico. Valoración: hasta 7 puntos.

No se admitirá a aquellos estudiantes que se presenten pasados 15 minutos del comienzo de la prueba.

En ningún caso, para la calificación final de la asignatura a través de cualquiera de estas dos convocatorias, se tendrán en cuenta trabajos realizados en la asignatura.

11.2. Criterios de evaluación

Es obligatorio presentar todos los trabajos exigidos para calificar la asignatura mediante evaluación continua (se establecerán plazos extraordinarios para facilitar todas las presentaciones).

Los trabajos entregados fuera de fecha serán penalizados con una reducción de 2 puntos sobre la calificación en fecha.

En relación con los proyectos, la evaluación se basará en la correcta aplicación de los contenidos teóricos desarrollados, el cumplimiento de los objetivos previstos en cada caso concreto, la correcta presentación, la entrega en fecha, el grado de creatividad de las soluciones propuestas y, en su caso, la capacidad de desarrollo de trabajo en grupo.

Los proyectos y trabajos entregados en fecha podrán ser mejorados si así se deseara, sobre la base de las observaciones realizadas por el profesor, pudiendo suponer un aumento en la calificación de la nota final. El plazo para esta segunda entrega será indicado en su momento.

En el trabajo de investigación, se valorará especialmente aquellos contenidos aportados que amplíen y profundicen los expuestos en clase y resulten de especial interés para complementar la formación propia y del resto de estudiantes.

La asistencia activa en clases podrá suponer como máximo, un 10% de la nota final. Se establece un mínimo de presencialidad del 80% para no perder la evaluación continua.

11.3. Criterios de calificación

La nota final de la asignatura se expresará con un número de 0 a 10 con posibilidad de un decimal.

Los porcentajes de calificación por evaluación continua (siempre que se hayan presentado todos los trabajos), serán los siguientes:

Proyectos: 70% (máximo 7 puntos)

Aportaciones y lecturas: 20% (máximo 2 punto)

Asistencia activa: 10% (máximo 1 punto)

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Proyectos	70%
Aportaciones y lecturas	20%
Asistencia activa	10%
Total ponderación	100%

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

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba práctica (análisis de objetos y trabajo)	60%
Prueba teórica (examen y comentario de texto)	40%
Total ponderación	100%

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 %
Prueba práctica (análisis de objetos y trabajo)	60%
Prueba teórica (examen y comentario de texto)	40%
Total ponderación	100%

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 %
Prueba práctica (análisis de objetos y trabajo)	60%
Prueba teórica (examen y comentario de texto)	40%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Proyección en el aula Referencias, webs, artículos, documentos y bibliografías. Plataforma virtual (http://esdmadrid.net/aula/)
--

12.1. Bibliografía general

Título	<i>El lenguaje de los objetos</i>
Autor	DEYAN, Sudjic
Editorial	Turner, 2009
Título	<i>Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos</i>
Autor	Juhani Pallasmaa
Editorial	Gustavo Gili, 2015
Título	<i>El Diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos</i>
Autor	Donald A. Norman
Editorial	Grupo Planeta (GBS), 2005
Título	<i>La psicología de los objetos cotidianos</i>
Autor	Donald A. Norman
Editorial	Nerea, 2010
Título	<i>El diseño como experiencia: El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI</i>
Autor	Mike Press y Rachel Cooper
Editorial	GG Diseño
Título	<i>Semiótica: guía de los signos y su significado</i>

Autor	Sean Hall
Editorial	Blume

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>El pensamiento lateral</i>
Autor	DE BONO, Edward
Editorial	Paidós Plural, 1992
Título	
Autor	
Editorial	
Título	
Autor	
Editorial	

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://albertolacalle.com/disenio-interfaz.htm
Dirección 2	http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm
Dirección 3	

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Salvador Alarcó Casañas
Horario de atención a alumnos	Viernes, 10:30 a 12.30 h.
Correo electrónico	salarco@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos de diseño
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Licenciado y máster en diseño
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Licenciado en Diseño por la Facultad de Bellas Artes de Madrid. Máster de diseño por la Facultad de Bellas Artes de Madrid (2009). Diseñador gráfico y profesor de diseño en la Escuela de Arte 12 Diseño Industrial desde 1985, fecha en la que formó parte de la plantilla de profesores de la entonces Escuela Experimental

	<p>de Diseño Industrial, dirigida por Miguel Durán-Loriga. Ha participado en cursos de formación de diseño organizados por la Junta de Castilla-La Mancha y en los talleres Km. 13 organizados por DIMAD.</p> <p>Profesor de la Escuela Superior de Diseño de Madrid (e/s/d/m) desde 2012. En la actualidad es Jefe de estudios. Ha sido coordinador de la especialidad de Diseño de Producto hasta 2014. Ha impartido clases de Teoría del diseño, Ergonomía, Comunicación gráfica y Proyectos de diseño de producto.</p> <p>Coordinador de "Memoria", proyecto de colaboración pedagógica con el Museo Nacional de Artes Decorativas desde 2009.</p>
--	--

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

Es la tercera vez que se imparte. Los resultados se pueden consultar bajo demanda al profesor. Existe la posibilidad de consultar webs con los contenidos de los principales proyectos realizados hasta la fecha:

<https://sites.google.com/esdmadrid.org/personalizacion>

<https://sites.google.com/esdmadrid.org/tabletasdechocolate/inicio>

<https://sites.google.com/esdmadrid.org/mutaciones-luminosas/presentaci%C3%B3n>

15. Cronograma

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Proyectos experimentales de gráfica aplicada a los objetos

CURSO: 2º y 3º

SEMESTRE: 2

ESPECIALIDAD: Optativa transversal (todas las especialidades)

PROFESOR/A: Salvador Alarcó Casañas

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
BLOQUES	PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS									
	APLICACIONES PRÁCTICAS									
TEMA	PRESENTACIÓN ASIGNATURA. TEMA 1: GRÁFICA Y SUPERFICIE: LA PIEL DE LOS OBJETOS	TEMA 1	TEMA 1	TEMA 2: EL OBJETO COMO SOPORTE COMUNICATIVO: EL OBJETO COMO SIGNO Y LA RETÓRICA COMO RECURSO	TEMA 2	TEMA 2	TEMA 3: OBJETO, CONTEXTO, INTERACCIÓN, INTERFAZ	TEMA 3	TEMA 4: INTERFAZ GRÁFICO Y USUARIO: PROCESOS COMUNICATIVOS E IDENTIDAD DEL OBJETO (UX/UI)	
ACTIVIDAD		Proyecto 1						Proyecto 2		
METODOLOGÍA	Clase magistral Presentación Proyecto 1	Trabajo en aula Comentarios trabajos	Trabajo en aula Comentarios trabajos	Clase magistral Trabajo en aula	Trabajo en aula Comentarios trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Presentación Proyecto 2	Trabajo en aula Comentarios trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	
COMPETENCIAS	2CT -11CG	2CT - 8CT - 11CG - 15CG - 17CG - 4CEP - 6CEM - 3CEG - CEP1	2CT - 11CG - 15CG - 4CEP - 3CEG - CEP1	15CG - 4CEP - 3CEG - CEP1	15CG - 4CEP - 3CEG - CEP1	7CT - 8CT - 15CG - 17CG - 19CG - 4CEP - 3CEG - CEP1	2CT - 11CG	2CT - 1CG - 11CG - 17CG - 4CEP - 6CEM - 3CEG - 3CEG - CEP1 - CEP2	7CT - 2CT - 8CT - 11CG - 15CG - 19CG - 4CEP - 3CEG - CEP1 - CEP2	

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Proyectos experimentales de gráfica aplicada a los objetos

CURSO: 2º y 3º

SEMESTRE: 2

ESPECIALIDAD: Optativa transversal (todas las especialidades)

PROFESOR/A: Salvador Alarcó Casañas

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUES	PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS							PRUEBA ORDINARIA	PRUEBA EXTRAORDINARIA
	APLICACIONES PRÁCTICAS								
TEMA	TEMA 4	TEMA 4		TEMA 5: GRÁFICA Y PERSONALIZACIÓN. DISEÑO COLABORATIVO	TEMA 5	TEMA 5	TEMA 5		
ACTIVIDAD	Proyecto 2.		PDF en Matadero	Exposición resultados Proyecto 2.	PDF en Matadero			Prueba escrita Prueba práctica	Prueba escrita Prueba práctica
METODOLOGÍA	Trabajo en aula Comentarios trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Trabajo colaborativo	Trabajo en aula Comentarios trabajos	Trabajo en aula Comentarios trabajos	Trabajo en aula Comentarios trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos		Exposición resultados Proyecto 3
COMPETENCIAS	15CG-4CEP-3CEG-CEP1-CEP2	7CT-8CT-15CG-17CG-4CEP-3CEG-CEP1-CEP2	7CT-9CT-15CG-4CEP	2CT-8CT-1CG-11CG-15CG-17CG-4CEP-6CEM-3CEG-CEP1	2CT-11CG-15CG-4CEP-3CEG-CEP1	15CG-4CEP-3CEG-CEP1	7CT-8CT-15CG-17CG-19CG-4CEP-3CEG-CEP1	TODAS LAS COMPETENCIAS CONTEMPLADAS EN ESTA GUÍA	TODAS LAS COMPETENCIAS CONTEMPLADAS EN ESTA GUÍA