

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

Curso 2016-2017

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-B
Diaz, Sonia	sonia@lsdspace.com	DG3C

4. Presentación de la asignatura

Asignatura orientada a la realización de proyectos que implican investigación, trabajo en equipo, división de tareas, sistematización instrucción y comunicación. Los alumnos conocerán diferentes metodologías que abarcan los procesos de análisis, ideación, planificación y división de tareas y realización de prototipos 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, 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 primer curso de FUNDAMENTOS DE DISEÑO, TIPOGRAFÍA, TECNOLOGIA DIGITAL GRÁFICA. Asimismo es necesario manejar el software de autoedición y dibujo vectorial.

Se recomienda para el desarrollo de la asignatura seguir el programa de evaluación continua y cumplir de manera regular la asistencia a clase.

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.

Capacidad analítica de la imagen y la comunicación.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
<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>
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
<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>
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
<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>
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
<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> <ul style="list-style-type: none"> • Sabe planificar, hacer cronogramas, definir tareas y presupuestar. • Es capaz de definir sistémicamente un problema gráfico. • Puede redactar instrucciones. • Puede redactar un discurso pertinente en torno al proyecto. • Tiene capacidad gráfica y maneja herramientas adecuadamente. • Conoce los conceptos fundamentales sobre identidad, información y comunicación gráfica. • Comprende la adecuación a soportes y medios de reproducción de los mensajes gráficos.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
1. EL PROYECTO. METODOLOGIA	Tema 1. El diseño. Función y método <ul style="list-style-type: none"> La construcción de un mundo legible. Design Thinking
	Tema 2. Métodos de investigación y análisis <ul style="list-style-type: none"> La información. La comunicación. La significación. La interpretación.
	Tema 3. Métodos de ideación. <ul style="list-style-type: none"> Mapas mentales y mapas conceptuales. Creatividad y técnicas.
	Tema 4. Métodos de Planificación. La Estructura de Desglose del Trabajo (EDT). OpenProject
2. MODELOS Y SISTEMAS	Tema 5. Sistema como organización. <ul style="list-style-type: none"> Componentes del sistema. Funciones y estructura de los componentes. Predictibilidad.
	Tema 6. Modelos, patrones y tipos <ul style="list-style-type: none"> Análisis del diseño gráfico como generador formal de tipologías gráficas
3. COMUNICACIÓN VISUAL E IDENTIDAD	Tema 7. La identidad visual como sistema <ul style="list-style-type: none"> Componentes de la identidad visual.
4. COMUNICACIÓN VISUAL E INFORMACIÓN	Tema 8. Información, Datos y su visualización <ul style="list-style-type: none"> Componentes visuales. Mapas, gráficas y diagramas. Señalética Señalización, Wayfinding, EGD (Enviromental graphic design).
5. COMUNICACIÓN Y PERSUASIÓN	Tema 9. Publicidad y persuasión <ul style="list-style-type: none"> Componentes y estrategias de análisis y de creación publicitaria

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Lecturas obligatorias: Se incluyen en el aula virtual.
Trabajo de investigación en grupo
Realización y entrega de todos los proyectos impresos y digitalmente
Presentación de todos los proyectos

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
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	180

(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 trabajo en grupo. 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, implicación en las tareas del trabajo en grupo, presentación de proyectos, realización y entrega de proyectos.

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. Capacidad de liderazgo en 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 mayor a 2 semanas sin actividad.

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 70%.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Asistencia	10%
Presentación de proyectos	20%
Realización de Proyectos	70%
Total ponderación	100%

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

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Examen teórico 1h.	40%
Examen práctico 3h.	60%
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 %
Examen teórico 1h.	40%
Examen práctico 3h.	60%
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 %
Pruebas escritas	20%
Proyectos	80%

Total ponderación

100%

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 Artes de la 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 y en el master de diseño gráfico del IED. 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 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" y "Un tiempo antes del final" esta última conjuntamente con Ivory Press y El Museo della Carta e Della Filigrana en Fabriano, Italia. Grupo de investigación de serigrafía digital en la Universidad de Salamanca.</p>

Nombre y apellidos	Sonia Díaz Jiménez
Horario de atención a alumnos	
Correo electrónico	esdsonia@gmail.com
Departamento	Departamento de proyectos

Categoría	profesora
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes en la especialidad de Diseño y Audiovisuales. Universidad de Salamanca. Licenciada en Ciencias de la Información. Publicidad y Relaciones Públicas. Universidad Complutense de Madrid. Licenciada en Periodismo. Universidad Carlos III de Madrid. Diploma de Estudios Avanzados (DEA). Título obtenido dentro del programa de doctorado IMAGEN, TECNOLOGÍA Y DISEÑO. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	

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 / Sonia Diaz / Luis Conde

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Presentación	Bloque 4						Bloque 3	
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	Entrega proy1	Tema 7, 2 y 4	Tema 7, 2 y 4
ACTIVIDAD	Presentación	Proyecto 1. Análisis en grupo	Proyecto 1. Análisis en grupo	Proyecto 1. Realización individual	Proyecto 1. Realización individual	Proyecto 1. Realización individual		Proyecto 2 Análisis en grupo	Proyecto 2 Análisis en grupo
METODOLOGÍA	Introducción	Proyecto 1						Presentación	Presentación
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	Bloque 5				Presentación	
TEMA	Tema 7, 2 y 4	Tema 7, 2 y 4	Entrega proy2	Tema 9, 2 y 3	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 3 Análisis en grupo	Proyecto 3 Análisis en grupo	Proyecto 3 Realización individual	Proyecto 3 Realización individual		PRUEBA EXTRAORDINARIA
METODOLOGÍA	Proyecto II						Presentación	Presentación y Entrega de carpeta o examen ordinario	
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	CT3 CT10 CT17 CG1 CE1 CE5 CE7 CES1 CES2 CES3 CES4	CG2 CT7 CT8 CE 8	