

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

Curso 2016-2017

---

Guía docente de  
**Diseño gráfico y comunicación del proyecto**

Especialidad de Diseño de producto

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

Guía docente de la asignatura **Diseño gráfico y comunicación del proyecto**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Especialidad	Diseño de Producto
Periodo de impartición	Curso 3º / 1º semestre
Nº créditos	8
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	3B
Martínez García, Gabriel	gabriel@esdmadrid.es	3A

### 4. Presentación de la asignatura

Su principal función dentro del plan de estudios es dotar al estudiante de los recursos gráficos necesarios para comunicar sus proyectos de forma adecuada tanto en soporte físico como en digital. Esta asignatura se apoya en los conocimientos previos adquiridos en las asignaturas de Fundamentos, Dibujo, Sistemas de representación, Tecnología digital, Tecnología digital aplicada al diseño de producto y Técnicas de expresión y comunicación y pretende ser útil en todas las presentaciones gráficas de las asignaturas que se impartan en el futuro, especialmente para las de proyectos y trabajo fin de estudios. La correcta comunicación de los proyectos incide de manera significativa en la profesionalidad del diseñador, ya que posibilita la buena comprensión de los mismos durante todo el proceso comunicativo (de las primeras ideas a las presentaciones finales).

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

Sin requisitos previos. Se recomienda tener conocimientos básicos sobre programas de diseño gráfico relacionados con tratamiento de imágenes, maquetación y diseño vectorial y destreza para el dibujo con técnicas tradicionales.

### 5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)

1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
13CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
<b>Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)</b>
3CG Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
12CG Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
9CEP Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
10CEP Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
11CEP Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
CEP1 Poseer una sensibilidad adecuada en el buen uso de la tipografía, la imagen y la composición en presentaciones gráficas.
CEP2 Manejar técnicas específicas de ilustración para diseño de producto, con la intención de poder presentar las ideas de forma adecuada a lo largo de todo el proceso del proyecto.
CEP3 Ser capaz de producir los documentos gráficos necesarios para presentarse de un modo profesional al mercado de trabajo.

## 6. Resultados del aprendizaje

Al terminar la asignatura, el estudiante será capaz de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer estrategias adecuadas de comunicación gráfica de sus ideas y proyectos a terceros</li> <li>- Dispondrá de recursos suficientes para llevarlas a cabo lo que supondrá un dominio básico de: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipografía</li> <li>- Creación y uso adecuado de imágenes</li> <li>- Composición gráfica</li> <li>- Representación icónica a través de ilustraciones de tipología específica para diseño de producto</li> </ul> </li> </ul>
---

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Diseño de producto y comunicación de ideas	<b>Tema 1.</b> Introducción a la comunicación gráfica de proyectos y su importancia en el proceso global de comunicación.

II.- Tipografía	<b>Tema 2.</b> Introducción a la tipografía. Conocimientos básicos de tipografía y su importancia en la comunicación gráfica
	<b>Tema 3.</b> La letra: Anatomía, clasificación, familias tipográficas,...
	<b>Tema 4.</b> El texto. Interletrado, interlineado, alineación, composición de párrafos, jerarquía,...
	<b>Tema 5.</b> La retícula. Estudio de diferentes modos de tratamiento del espacio, columnas, módulos, tablas,...
	<b>Tema 6.</b> Tipografía y recomendaciones de uso. Consejos prácticos sobre los buenos usos tipográficos.
III.- Imagen	<b>Tema 7.</b> Tipologías e iconicidad: tipos de imágenes según necesidades comunicativas. Estudio de las diferentes posibilidades de comunicación de las imágenes según el grado de iconicidad y su correspondencia con las necesidades comunicativas en las diferentes fases del proyecto.
	<b>Tema 8.</b> Retórica e imagen. Estrategias de creación de significados nuevos alejados del sentido denotado
IV.- Equilibrio y composición	<b>Tema 9.</b> Estrategias gráficas de presentación de contenidos de textos e imágenes. Aspectos de composición de contenidos mixtos texto/imagen en distintos soportes y formatos.
V.- Creación y presentación de memorias, paneles, portafolios,...	<b>Tema 10.</b> Sistemas de presentación de trabajos. Prácticas relacionadas
VI.- Técnicas de presentación: más allá de la gráfica	<b>Tema 11.</b> Planificación (A), estructuración (B), diseño y exposición (C). Técnicas para comunicación de proyectos.
VII.- Identidad y comunicación	<b>Tema 12.</b> Conceptos básicos de identidad gráfica y diseño de marcas. Elaboración de marcas para proyectos e identidad gráfica profesional.
VIII.- Ilustración/Sketching	<b>Tema 13.</b> Introducción a la técnica de rotuladores. Tipologías de acabados en la comunicación de proyectos. Materiales. Tipologías.
	<b>Tema 14.</b> Introducción a las técnicas básicas de rotuladores: planos, degradados, barridos, retoques,.... Ejercicios para el manejo de técnicas básicas.
	<b>Tema 15.</b> Técnicas diversas sobre diferentes soportes. Copia de modelos en distintos soportes y con distintos acabados.
	<b>Tema 16.</b> Aplicación a bocetos, anteproyectos y proyectos. Aplicación de las técnicas a las necesidades comunicativas de proyectos de diseño de producto.
	<b>Tema 17.</b> <i>Sketching</i> básico con software específico. Prácticas básicas.

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Prácticas
Proyectos
Trabajo de investigación
Portafolio
Prueba escrita

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	116
Otras actividades formativas (a) (jornadas, seminarios,...)	26
Realización de pruebas (a)	2
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	90
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	6
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>240</b>

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

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

La metodología de trabajo se basa en aprender haciendo y en los comentarios frecuentes en público. Es una asignatura teórico-práctica. Cada bloque de contenido se aborda primero con clases teóricas y después se realizan prácticas en clase y trabajos por parte del estudiante realizados de forma autónoma, como aplicación inmediata.

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 compañeros del grupo. Se incentiva la participación de todos para que realicen comentarios acerca de los trabajos y así ayudar a generar un espíritu crítico.

Hay trabajos que se realizan con un claro componente participativo, ya sea porque se realizan en grupo o porque cada uno aporta una parte de un proyecto común.

Las horas de clase semanales se destinan a desarrollar contenidos diversos de forma simultánea. Se desarrollan a la vez los bloques relativos a Tipografía/Imagen/Composición/Identidad y también a Ilustración /Sketching, asignando días fijos de la semana a cada bloque.

Se trabaja en coordinación con la asignatura de "Proyectos. Comunicación y desarrollo" que se imparte en el mismo semestre, ya que se realizan las presentaciones gráficas de los proyectos desarrollados en ella (memorias, paneles, bocetos, renders,...). Se plantean estos trabajos como una aplicación práctica de esta asignatura desde el punto de vista comunicativo.

## 11. Evaluación y calificación

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

**Prácticas 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 (en este último punto, se utiliza un cuestionario para la valoración individual, por parte de todos los demás estudiantes, de las competencias asociadas al proceso de comunicación integral). Se realizarán un total de entre 8 y 10 trabajos.

**Proyectos realizados en colaboración con otras asignaturas:** la comunicación gráfica de los proyectos (memorias, paneles, etc) en la asignatura de "Proyectos. Comunicación y desarrollo" se realizarán como ejercicios propios de esta asignatura. Serán un total de entre 2 y 3 trabajos (en función del número de proyectos planteados en la asignatura con la que se colabora).

**Ilustración/Sketching:** se realiza un gran número de ejercicios prácticos para el aprendizaje de las técnicas relacionadas. Se realizarán un total de entre 10 y 12 trabajos.

**Presentación de portafolio:** los mejores trabajos elaborados por cada estudiante en las distintas asignaturas, aplicando lo aprendido en esta asignatura.

**Trabajo de investigación:** ampliación de información relacionada con alguno de los temas tratados en la

asignatura. Se distribuirán entre todos los estudiantes al final del semestre.

**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 convocatoria ordinaria y/o extraordinaria). Duración: 45 minutos.

#### **Convocatoria ordinaria/extraordinaria**

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

- Una prueba escrita: 5 preguntas relativas a contenidos tratados en la asignatura, disponibles en el aula virtual (Duración: 45 minutos).
- Práctica 1 Sketching: elaboración de ilustraciones a partir de especificaciones dadas (Duración: 120 minutos)
- Práctica 2 Comunicación gráfica: diseño y maquetación de una memoria y un panel a partir de un material aportado (Duración: 180 minutos)

Esta prueba se realizará en dos días (3 horas cada día). 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 durante el semestre.

#### **11.2. Criterios de evaluación**

Es obligatorio presentar todos los trabajos y proyectos exigidos para poder aprobar la asignatura mediante evaluación continua, incluso para aquellos estudiantes que no habiéndola perdido, no hayan superado el nivel mínimo exigido para aprobar la asignatura (se habilitará una fecha de presentación de trabajos no presentados en fecha antes de la evaluación de la asignatura y de las convocatorias ordinaria/extraordinaria).

Las entregas fuera de fecha serán penalizadas con 2 puntos menos que las entregadas en fecha.

Para las prácticas y 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 la capacidad de desarrollo de trabajo en grupo si fuera el caso.

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 indicada por el profesor.

En el trabajo de investigación, se valorará especialmente aquellos contenidos aportados que amplíen y profundicen en los expuestos en clase y resulten de especial interés para complementar la formación propia y del resto de compañero. Este trabajo se presentará en público, valorándose la comunicación del mismo.

En el portafolio se valorará el modo de presentación gráfica de los contenidos expuestos teniendo en cuenta que su función más relevante será la de comunicar a terceros la posesión de las competencias profesionales adquiridas como diseñadores de producto.

La asistencia activa en clases podrá suponer como máximo, un 5% de la nota final.

Todos aquellos contenidos no originales que el estudiante presente, deberán incluir la referencia de autoría correspondiente. Si no fuera así y se demostrara que pertenece a terceros, el trabajo presentado no se evaluará.

Dada la importancia que tiene la correcta comunicación escrita (redacción adecuada y ortografía) para el desarrollo adecuado de la profesión de diseñador, todos los trabajos entregados en los que se identifique un nivel deficiente, serán devueltos sin calificar a la espera de una nueva versión en la que se hayan mejorado estos aspectos.

Se establece un mínimo de presencialidad del 80% para no perder la evaluación continua. Se establece también un

plazo máximo de media hora desde el comienzo de clase a partir del cual se contemplará como falta de asistencia del estudiante.  
 La asistencia se controlará a través del aula virtual o sistema alternativo decidido por el profesor correspondiente.  
 La matrícula en el aula virtual es obligatoria para todos los estudiantes.

### 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 serán los siguientes:

Prácticas relacionadas con comunicación gráfica (tipografía, imagen, composición, identidad, técnicas de presentación,...): 30% (máximo 3 puntos)

Aplicación práctica en la comunicación de trabajos desarrollados en asignatura de proyectos: 20% (máximo 2 puntos)

Técnicas de ilustración para diseño de producto: 25% (máximo 2,5 puntos)

Trabajo de investigación: 10% (máximo 1 punto)

Portafolio: 10% (máximo 1 punto)

Asistencia activa: 5% (máximo 0,5 puntos)

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas relacionadas con comunicación gráfica	30%
Aplicación práctica en la comunicación de trabajos desarrollados en asignatura de proyectos	20%
Técnicas ilustración	25%
Trabajo investigación	10%
Portafolio	10%
Asistencia activa	5%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 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 %
Práctica relacionadas con comunicación gráfica	60%
Práctica ilustración	20%
Prueba escrita	20%
<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 %
Prácticas relacionadas con comunicación gráfica	60%
Práctica ilustración	20%
Prueba escrita	20%
<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 %
Prácticas relacionadas con comunicación gráfica	60%
Técnicas ilustración	20%
Prueba escrita	20%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

## 12. Recursos y materiales didácticos

Remisión al aula virtual
--------------------------

### 12.1. Bibliografía general

Título	<i>Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores</i>
Autor	LUPTON, Ellen
Editorial	GG, 2011
Título	<i>Veintidós consejos sobre tipografía</i>
Autor	JARDÍ, Enric
Editorial	ACTAR; 2007
Título	<i>Diseñar con y sin retícula</i>
Autor	SAMARA, Timothy
Editorial	GG, 2008
Título	<i>Pensar con imágenes</i>
Autor	JARDÍ, Enric
Editorial	GG, 2012
Título	<i>Identidad corporativa: del brief a la solución final</i>
Autor	Mono, estudio de diseño
Editorial	GG, 2006
Título	<i>Cómo crear un portfolio digital</i>



Autor	CLAZIE, Lan
Editorial	GG, 2011
Título	<b><i>El arte de presentar</i></b>
Autor	ÁLVAREZ MARAÑÓN, Gonzalo
Editorial	Gestión 2000

### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	<b><i>La imagen corporativa: Teoría y práctica de la identificación</i></b>
Autor	CHAVES, Norberto
Editorial	GG, 1988
Título	<b><i>Claves del diseño. Logos</i></b>
Autor	CAPSULE
Editorial	GG, 2007
Título	<b><i>Retículas</i></b>
Autor	Ambrose-Harris
Editorial	PARRAMÓN, 2008

### 12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	<a href="http://somosdi.com/category/tutoriales/sbp/">http://somosdi.com/category/tutoriales/sbp/</a> (tutoriales <i>Sketching</i> )
Dirección 2	<a href="http://www.axelalconchel.info/blog-diseno-industrial/video-tutoriales-de-sketching-industrial.html">http://www.axelalconchel.info/blog-diseno-industrial/video-tutoriales-de-sketching-industrial.html</a> (tutoriales <i>Sketching</i> )
Dirección 3	<a href="http://tiposformales.wordpress.com">http://tiposformales.wordpress.com</a> (tipografía)
Dirección 4	<a href="http://typographica.org">http://typographica.org</a> (tipografía)
Dirección 5	<a href="http://www.wordpress.com">http://www.wordpress.com</a> (plataforma de blogs)
Dirección 6	<a href="http://www.corflot.com">http://www.corflot.com</a> (servicio de portfolios profesionales)
Dirección 7	<a href="http://www.slideshare.net/">http://www.slideshare.net/</a> (presentaciones Power Point)
Dirección 8	<a href="http://www.ci-portal.de/">http://www.ci-portal.de/</a> (portal de identidad corporativa)

### 13. Profesorado

Nombre y apellidos	Salvador Alarcó Casañas
Horario de atención a alumnos	No disponible
Correo electrónico	salarco@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos de diseño
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Licenciado

<p>Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura</p>	<p>Licenciado en Diseño por la Facultad de Bellas Artes de Madrid. Máster de diseño por la Facultad de Bellas Artes de Madrid (2009).</p> <p><b>Experiencia docente:</b> Profesor de proyectos 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 <i>Escuela Experimental de Diseño Industrial</i>, dirigida por Miguel Durán-Loriga. Ha participado en cursos de formación de diseño organizados por la Junta de Castilla-La Mancha y DIMAD. 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. Coordinador de "Memoria", proyecto de colaboración pedagógica con el Museo Nacional de Artes Decorativas desde 2009.</p> <p><b>Experiencia profesional:</b> Diseñador gráfico (www.argonauta.info)</p> <p><b>Líneas de investigación:</b> Retórica y narrativa aplicada al proyecto de diseño de producto. Sociología del diseño.</p> <p><b>Referencias para diseño de producto y comunicación visual:</b> <a href="https://es.pinterest.com/argodesign/">https://es.pinterest.com/argodesign/</a></p>
--	---

Nombre y apellidos	Gabriel Martínez García
Horario de atención a alumnos	No disponible
Correo electrónico	gabriel@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos de diseño
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Licenciado
<p>Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura</p>	<p>Licenciado en Bellas Artes en la especialidad de Diseño Gráfico y Audiovisuales, Universidad de Salamanca. Estudios de Filosofía, Universidad Pontificia de Salamanca y Sociología en la UNED.</p> <p><b>Experiencia docente.</b> Ha sido profesor en la especialidad de Diseño en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Salamanca y en las Escuelas de Arte 10 y 12 de Madrid. Ha impartido docencia en cursos de especialización y masters de comunicación, gestión del diseño y exposiciones en EAE Business School de Madrid, Universidad Politécnica de Madrid, Universidad Complutense de Madrid e IED/Madrid.</p> <p><b>Experiencia profesional.</b> Es coorganizador de Typomad (festival de tipografía de Madrid). Junto con Sonia Díaz es integrante del estudio de diseño LSDspace y del colectivo activista Un Mundo Feliz. Ha trabajado en estudios especializados en diseño institucional, comunicación y branding desde 1994: Vierka Design</p>

	<p>(Diseñador), Zebra Comunicación (Dirección de arte), Manuel Estrada Design (diseñador), GP&amp;M/Gestión Publicitaria y Marketing (Dirección) y GMI/Grupo Memelsdorf Ibérica (Dirección de arte y diseño). Ha publicado el CD Revolution Dingbats&amp;Motion Dingbats (2006). Pictopía: Radical design in a brave new World / gráfica social en estado puro con la editorial Promopress (2008). Imagomundi: pictograms, ideograms, signs for utility, usefulness and pleasure / pictogramas, ideogramas, signos para uso, servicio y disfrute en Promopress (2011), The new Disasters of War. Bastard Pop Design en Ediciones de Ruina/Boldbooks (2012), Bastard Art Review (2014) y es autoeditor del fanzine experimental BOLD. Graphis(<i>The International Journal of Visual Communication</i>) ha reconocido su trabajo aplicado al diseño de identidad con 7 Certificates of Excellence. Ha comisariado exposiciones de reconocidos diseñadores gráficos como: Félix Beltrán, PekkaLoiri y Michel Bouvet; destacando las exposiciones itinerantes «Estrada. SailingThrough Design» National Center of American Institute of Graphic Art (AIGA) Nueva York y «Manuel Estrada: Donde nacen las ideas, cuadernos del equilibrista» Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), World Design Capital 2012 Helsinki, UDK e Instituto Cervantes de Berlín, MUDE de Lisboa y Dade Art College de Miami.</p> <p><b>Experiencia Investigadora</b>                  Tesis doctoral. Universidad de Salamanca. 2016. El collage contra los estereotipos de la imagen tradicional del vino. El caso Bodega y viñedos Tinedo (Paper). 2º Congreso Internacional de Diseño e Innovación de Cataluña. ESDI Sabadell. Makingthemuseum visible: Reinventing a vetererinary museum. University Museums and Collections (UMAC) 2011Bastard pop design. Visual remix and mushup (Paper). Design activism and social change. Congreso de la Design HistorySociety / Fundación Historia del Diseño. Barcelona. 2010 How to be a bastard pop designer. Emzin Institut Seminar (Ljubljana). 2005 Museo Arqueológico de Murcia. (RdM) Revista de Museología, nº 33-34. Design unddemocratie. Un proyecto público promovido por Design2context Institute y RuediBaur. Political types, a typographical experiment. Typefaceis a weapon. «Ontheedge» ATyPl2005 Helsinki. 2004Space tipografico". I Congreso de Tipografía: Tipos, Tópicos, Textos y Contextos. Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana (ADCV).</p>
--	--

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

El desarrollo de las competencias relacionadas con la capacidad de comunicación gráfica ha sido positivo y se están aplicando a todos aquellos contextos de trabajo en los que se identifica esta necesidad (entrega de trabajos de diversas asignaturas, proyectos, portafolio, trabajo fin de grado,...).



## Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: **Diseño gráfico y comunicación del proyecto**

CURSO: 2015- 2016

SEMESTRE: 1

ESPECIALIDAD: Diseño de Producto

PROFESORES: Salvador Alarcó Casañas/Gabriel Martínez García

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I.- DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN	II.- TIPOGRAFÍA						III. IMAGEN	IV.- EQUILIBRIO Y COMPOSICIÓN
TEMA	PRESENTACIÓN ASIGNATURA. <b>TEMA 1:</b> INTRODUCCIÓN COMUNICACIÓN GRÁFICA	<b>TEMA 2:</b> INTRODUCCIÓN TIPOGRAFÍA Tema 13: INTRODUCCIÓN TÉCNICAS	<b>TEMA 3:</b> TIPOGRAFÍA. LA LETRA Tema 14: TÉCNICAS BÁSICAS	<b>TEMA 4:</b> TIPOGRAFÍA. EL TEXTO Tema 14: TÉCNICAS BÁSICAS	<b>TEMA 4:</b> TIPOGRAFÍA. EL TEXTO Tema 14: TÉCNICAS BÁSICAS	<b>TEMA 5:</b> TIPOGRAFÍA. LA RETÍCULA Tema 14: TÉCNICAS BÁSICAS	<b>TEMA 6:</b> TIPOGRAFÍA. RECOMENDACIONES DE USO Tema 15: OTRAS TÉCNICAS	<b>TEMAS 7 y 8:</b> RETÓRICA Tema 15: OTRAS TÉCNICAS	<b>TEMA 9:</b> ESTRATEGIAS COMPOSICIÓN TEXTO/IMAGEN Tema 15: OTRAS TÉCNICAS
ACTIVIDAD		Práctica 1 (PG1)	PG2	PG3	PG4	PG5	PG6	PG7	PG8
METODOLOGÍA	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos
COMPETENCIAS	1CT - 3CT- 4CT	8CT- 13CT- CEP1 CEP2- 3CT	8CT-13CT-CEP1 - CEP2	8CT- 13CT- CEP1 CEP2- 3CT	8CT - 13CT - CEP1- CEP2	8CT -13CT -CEP1 CEP2- 3CT	8CT - 13CT- CEP1- CEP2	8CT-13CT -CEP1- CEP2	8CT- 13CT -CEP1- CEP2

2CT- 7CT-8CT-9CT

1CG- 11CG -15CG -17CG-19C

e/s/d/  
madrid escuela superior  
de diseño

**Cronograma Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: **Diseño gráfico y comunicación del proyecto**

CURSO: 2014- 2015

SEMESTRE: 1

ESPECIALIDAD: Diseño de Producto

PROFESORES: Salvador Alarcó Casañas/Gabriel Martínez García

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	V.- CREACIÓN Y COMPOSICIÓN DE PROYECTOS		VI.- TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN		VII.- IDENTIDAD Y COMUNICACIÓN		ENTREGAS FINALES GRÁFICA (PG) ILUSTRACIONES (PI) PORTAFOLIO PRESENTACIÓN ORAL	PRUEBA ORDINARIA	PRUEBA EXTRAORDINARIA
TEMA	<b>TEMA 10:</b> SISTEMAS DE PRESENTACIÓN. MEMORIAS Y PANELES Tema 16: TÉCNICAS. APLICACIÓN PROYECTOS	<b>TEMA 10:</b> SISTEMAS DE PRESENTACIÓN. PORTAFOLIOS Tema 16: TÉCNICAS. APLICACIÓN PROYECTOS	<b>TEMA 11:</b> PLANIFICACIÓN, ESTRUCTURACIÓN Tema 17: SKETCHING SOFTWARE	<b>TEMA 11:</b> DISEÑO, REALIZACIÓN Tema 17: SKETCHING SOFTWARE	<b>Tema 12:</b> IDENTIDAD GRÁFICA				
ACTIVIDAD	PG9	PG10	PG11	PG12		PG13			
METODOLOGÍA	Clase magistral Trabajo en aula Casos prácticos Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Casos prácticos Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Casos prácticos Comentarios públicos trabajos	Clase magistral Trabajo en aula Casos prácticos Comentarios públicos trabajos	Comentarios públicos trabajos	Prueba escrita Prueba práctica	Prueba escrita Prueba práctica
COMPETENCIAS	1CT-3CT- 8CT - 13CT -CEP2- CEP3- 4CT -3CG- 10CG- 12CG- 9 9CEP- 10CEP- 11CEP	1CT- 3CT- 8CT- 13CT-4CT- CEP2- CEP3- 3CG- 10CG- 12CG - 9CEP -10CEP- 11CEP	1CT- 3CT- 8CT- 13CT-4CT- CEP2- CEP3- 3CG- 10CG- 12CG - 9CEP -10CEP- 11CEP	1CT- 3CT- 8CT- 13CT-4CT- CEP2- CEP3- 3CG- 10CG- 12CG - 9CEP -10CEP- 11CEP	1CT- 3CT- 8CT- 13CT-4CT- CEP2- CEP3- 3CG- 10CG- 12CG - 9CEP -10CEP- 11CEP	1CT- 3CT- 8CT- 13CT-4CT- CEP2- CEP3- 3CG- 10CG- 12CG - 9CEP -10CEP- 11CEP	3CG -10CG- 12CG		