

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Proyectos Interdisciplinares de Diseño Gráfico

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Proyectos Interdisciplinarios de Diseño Gráfico

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Proyectos de Diseño Gráfico
Periodo de impartición	6º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad gráfico
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Carroquino Morán, Álvaro	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Carroquino Morán, Álvaro		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

Competencias generales

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CGE15 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.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Saber aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño gráfico interdisciplinar.
- Dominar las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- Saber trabajar técnicas para la visualización de ideas a través de un brief de cliente real.
- Ser capaz de abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño gráfico en los fundamentos de investigación en proyectos interdisciplinares.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Dirección de proyecto interdisciplinar	Tema 1. El proyecto gráfico con visión global
	Tema 2. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información
	Tema 3. Gestión de contenidos
II. Metodología y creatividad	Tema 4. El proceso proyectual como investigación
	Tema 5. Metodología de investigación y experimentación
	Tema 6. La conceptualización
III. Proyecto y prototipado	Tema 7. El diseño gráfico audiovisual
	Tema 8. El diseño interactivo
	Tema 9. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento
	Tema 10. Representación gráfica de la información
IV. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto	Tema 11. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto
	Tema 12. Usabilidad y accesibilidad
	Tema 13. Sistemas de interacción
	Tema 14. Presentación del proyecto

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	15 horas
Actividades prácticas	22,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	38 horas
Preparación prácticas	10 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>La clase se articulará de manera participativa con la directriz teórica del profesor que propondrá ejemplos teóricos (artículos de prensa, material bibliográfico, apoyo de material audiovisual) que inspirarán, desencadenarán debate y reflexión del grupo.</p> <p>Para lograr cubrir los objetivos de la asignatura, el profesor hará de moderador y se incorporarán las ideas de los alumnos para mejorar y amplificar los conocimientos.</p>
Actividades prácticas	<p>Los alumnos dispondrán de las asignaturas de apoyo de taller para desarrollar los trabajos gráficos que tendrán que producir. Se persigue una alta producción gráfica en la que el alumno tendrá que hacer autocrítica del acabado de su trabajo con el apoyo de los compañeros para adquirir criterio de excelencia profesional. En las clases el alumno (o grupo de alumnos) tendrá que exponer el brief, defenderlo y presentar su trabajos prácticos y defenderlos.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- Saber aplicar la metodología de investigación a un proyecto de diseño gráfico interdisciplinar.
- Dominar las estrategias y criterios de decisión para la innovación y calidad.
- Saber trabajar técnicas para la visualización de ideas a través de un brief de cliente real.
- Ser capaz de abordar el planteamiento desde las bases de un proyecto de diseño gráfico en los fundamentos de investigación en proyectos interdisciplinares.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continúa, personalizada e integradora:

- Continúa en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Debate Ensayos y trabajos de investigación
Actividades prácticas	Diarios o bitácoras Tutorías Proyectos Exposición
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Mediante los debates el alumno es capaz de demostrar su capacidad para llegar a conclusiones sobre los contenidos asimilados y defender argumentativamente sus opiniones al respecto.</p> <p>Mediante los ensayos y trabajos de investigación se comprueba que el alumno trabaja activamente con los contenidos teóricos asimilados, y es capaz de relacionarlos entre sí en el desarrollo de un ejercicio escrito de corte argumentativo.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Mediante el diario o la bitácora se comprueba la adquisición progresiva en el alumno de los resultados del aprendizaje siguiendo una línea temporal.</p> <p>Mediante las tutorías continuas, se verifica la constancia del alumno en el proceso de trabajo y su evolución en el aprendizaje</p> <p>Con el desarrollo de un proyecto completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.</p> <p>Mediante la exposición se constata, a través de la instalación de su trabajo en el espacio, que el alumno es capaz de integrar todos los elementos comunicativos de los proyectos resultantes de su aprendizaje.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.</p>

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.

4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

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

Instrumentos	Ponderación
Realización y entrega de los ensayos y trabajos de investigación	5%
Asistencia y participación a tutorías y debates	5%
Realización, presentación y entrega de una bitácora	40%
Presentación, defensa y exposición del proyecto final	50%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	30%
Realización, presentación y entrega de una bitácora	20%
Presentación, defensa del proyecto final	50%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	40%
Realización, presentación y entrega de una bitácora	10%
Presentación, defensa del proyecto final	50%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semana 1-4	Bloque I. Dirección de proyecto interdisciplinar			
	Actividades teóricas	Clases magistrales y participativas en las que desarrollarán los contenidos expuestos en el apartado "contenidos"	5 horas	
		Tema 1. El proyecto gráfico con visión global.		
		Tema 2. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información		
		Tema 3. Gestión de contenidos.		
Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios prácticos. Los alumnos aprenderán a defender profesionalmente un proyecto gráfico. Adquirir destrezas y criterio de excelencia gráfica y visual. Tutorización de la producción gráfica / objetual. Seguimiento del desarrollo teórico. Valoración de la calidad de los entregables.	5 horas	2 horas	
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	8 horas		
Semana 5-9	Bloque II. Metodología y creatividad			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Tema 4. El proceso proyectual como investigación.		
		Tema 5. Metodología de investigación y experimentación		
	Tema 6. La conceptualización			

	Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el proyecto de este bloque. Tutorización de la producción gráfica / objetual. Seguimiento del desarrollo teórico. Valoración de la calidad de los entregables.	5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	8 horas	

Bloque III. Proyecto y prototipado				
Semana 9-12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	2,5 horas	
		Tema 7. El diseño gráfico audiovisual.		
		Tema 8. El diseño interactivo		
		Tema 9. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento		
		Tema 10. Representación gráfica de la información.		
	Actividades prácticas	Tutorización de la producción gráfica / objetual Seguimiento del desarrollo teórico Valoración de la calidad de los entregables Presentación visual y oral de los entregables.	5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	8 hora	

Bloque IV. Planificación, desarrollo y presentación del proyecto				
Semana 12-14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	2,5 horas	
		Tema 11. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto		
		Tema 12. Usabilidad y accesibilidad		
		Tema 13. Sistemas de interacción.		
		Tema 14. Presentación del proyecto		
	Actividades prácticas	Tutorización de la producción gráfica / objetual Seguimiento del desarrollo teórico Valoración de la calidad de los entregables	5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	8 horas	

Semana 15	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
	Actividades teóricas			
	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados. Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.			

Sesión 16	Comentarios de los resultados finales			
	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

El profesor aportará material visual y ejemplos de casos similares (y reales) de los entregables de los alumnos.

Los alumnos deberán disponer de un ordenador con el software necesario para tener autonomía para la producción gráfica. Se recomienda la SUITE de ADOBE.

Deberán montar una carpeta física de trabajo con sus nombres para hacer un seguimiento de los entregables.

11.1. Bibliografía general

Título	La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer.
Autor	De Certeau, Michael. 1980

Título	La sociedad del cansancio.
Autor	Han, Byung-Chul. 2012

Título	La vida en común. En Filosofía de la deserción. Nihilismo, locura y comunidad
Autor	Pál Pelbart, Peter. 2009

Título	Diseño para el mundo real
Autor	Papanek, Victor. 1973

11.3. Direcciones web de interés

Abecedario Anagramático. En Subtramas. Plataforma de investigación y coaprendizaje sobre las prácticas de producción audiovisual colaborativas.
Museo Reina Sofía. <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/>

A/r/tography. Sitio web oficial:
<http://www.artography.edcp.educ.ubc.ca>

Design, en Domus. <http://www.domusweb.it/en/>