

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Diseñar en Entornos Libres

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: Diseñar en Entornos Libres

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Gestión del Diseño Gráfico
Periodo de impartición	7º 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
Cotillas Ruiz, Daniel	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Cotillas Ruiz, Daniel		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

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

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

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

Competencias específicas

CGE13 Conocer el contexto económico, sociocultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

CGE14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, protección, seguridad y cuidado de la propiedad intelectual e industrial.

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 analizar los procedimientos adecuados para la producción y sostenimiento tanto de los productos concretos llevados a cabo por los profesionales del diseño como de la capacidad creadora propia del ámbito del diseño en su totalidad.
- Haber reflexionado sobre las condiciones técnicas de la producción digital, la producción colaborativa, el concepto de originalidad y copia, la articulación entre protección, seguridad y cuidado, y la aplicación de nuevos modelos de producción en la era digital.
- Haber reflexionado sobre la influencia social positiva del diseño para 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.
- Conocer la cultura de software y licencias libres.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
Bloque I. Producción y colaboración del diseño en entornos abiertos	Tema 1. Proyectos colaborativos. Procedimientos, proyectos y herramientas. Principios FLOSSS.
	Tema 2. Comunes digitales y sostenibilidad de la vida. Protección, seguridad y cuidado.
	Tema 3. Programas de código abierto. Introducción a herramientas de diseño social e innovación. Introducción a los programas opensource.

<p>Bloque II. Cultura digital: entornos y herramientas</p>	<p>Tema 4. Producción, difusión y documentación en plataformas digitales. Copyright/left. Producción de valor en la era digital. Herramientas de gestión de marca propia.</p>
---	--

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	17,5 horas
Actividades prácticas	20 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	28 horas
Preparación prácticas	20 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustran la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantean, por tanto, preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con el trabajo final de la asignatura. Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada trabajo.</p> <p>Presentación de ejemplos prácticos, casos de estudio y casuística concreta relacionada con el tema a tratar: los diferentes aspectos de la producción de diseño en entornos libres, evolución histórica, metodologías, comunidades, instituciones, mercado, herramientas, etc.</p>

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	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. 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.
---	---

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de analizar los procedimientos adecuados para la producción y sostenimiento tanto de los productos concretos llevados a cabo por los profesionales del diseño como de la capacidad creadora propia del ámbito del diseño en su totalidad.
- La capacidad de sacar conclusiones sobre las condiciones técnicas de la producción digital y su protección.
- La capacidad de sacar conclusiones sobre la influencia social positiva del diseño para valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medioambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
- Dominar la cultura de software y licencias libres.

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	Ensayos y trabajos de investigación Debates y sesiones críticas.
Actividades prácticas	Proyecto teórico/práctico
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

Actividades teóricas	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. 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.
Actividades prácticas	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.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedéuticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.

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 ensayo y/o trabajo de investigación	40%
Realización y defensa Proyecto teórico-práctico	40%
Debates y sesiones críticas.	20%
Total	100%

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

Instrumentos	Ponderación
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continúa.	10%
Realización y entrega de ensayo y/o trabajo de investigación	30%
Realización y defensa Proyecto teórico-práctico	60%
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.	10%
Realización y entrega de ensayo y/o trabajo de investigación	30%
Realización y defensa Proyecto teórico-práctico	60%
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 1-3	Bloque I. - Tema 1				
	Actividades teóricas	Clases magistrales sobre: Proyectos colaborativos. Procedimientos, proyectos y herramientas. Principios FLOSSS	5 horas		
	Actividades prácticas	Presentación de ejemplos prácticos, casos de estudio y casuística concreta relacionada con el tema a tratar.	2,5 horas	5 horas	
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	4 horas		

Semana 4-8	Bloque I. - Tema 2				
	Actividades teórico-prácticas	Clases magistrales sobre: Comunes digitales y sostenibilidad de la vida Protección, seguridad y cuidado. Reflexión sobre proyectos de producción digital colaborativa.	5 horas		
	Actividades prácticas	Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada trabajo. Propuesta de proyecto teórico-práctico.	7,5 horas	5 horas	

	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	4 horas	
--	------------------------------	---	---------	--

	Bloque I. - Tema 3			
Semana 9-12	Actividades teóricas	Clase magistral. Programas de código abierto. Introducción a herramientas de diseño social e innovación Introducción a los programas opensource	5 horas	
	Actividades prácticas	Asistencia a los talleres de Gráfico. Ejercicios prácticos de instalación y ejecución.	5 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	14 horas	

	Bloque II. - Tema 4			
Semana 13-14	Actividades teóricas	Clases magistrales. Producción, difusión y documentación en plataformas digitales. Copyright/left. Producción de valor en la era digital. Herramientas de gestión de marca propia.	2,5 horas	5 horas
	Actividades prácticas	Aplicación de principios de producción digital.	2,5 horas	
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
Semana 15	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.		

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

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Los recursos de la asignatura son principalmente textos teórico-prácticos e información sobre proyectos y procesos, accesibles online.

11.1. Bibliografía general

Título	Critical Making
Autor	Matt Ratto
Editorial	opendesignnow.org/index.php/article/critical-making-matt-ratto

Título	Objetos Comunes
Autor	AAVV
Editorial	Traficantes de Sueños

Título	El artesano
Autor	Richard Sennett
Editorial	Akal

Título	El autor como productor
Autor	Walter Benjamin
Editorial	Itaca

11.2. Direcciones web de interés

libregraphicsmeeting.org

libregraphicsmag.com

digitalcommons.risd.edu/critical_futures_symposium/2016/Schedule/3

fcforum.net

constantvzw.org

prepostprint.org

osp.kitchen

eightycolumn.net

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Campus virtual
Talleres apoyo
Monitor Eizo CG2420
Impresora HP DesignJet Z2100
Tórculo Arteina TSR
Prensa Arteina 350x450
Cizalla Dahle 580
Archivador horizontal metálico A1
Ordenador HP
Guillotina Eléctrica EBA Ideal 4815
Adana Letterpress 8x5
Telar de encuadernación
Riso EZ 571 A3 (amarillo, gold, azul y rojo)
Chibalete Tipográfico
Wacom Cintiq 27QHD
Ordenador HP