



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

ARTS APLICADES I DISSENY

Coordinació: LEGA LLADOS, FERRAN

Any acadèmic 2020-21

Informació general de l'assignatura

Denominació	ARTS APLICADES I DISSENY			
Codi	102180			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	2	OBLIGATÒRIA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	2	1	
Coordinació	LEGA LLADOS, FERRAN			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	60H. Lectives 120H. Treball autònom.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català i Castellà			
Distribució de crèdits	3 Crèdits teoria. 3 Crèdits pràctica.			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
LEGA LLADOS, FERRAN	ferran.lega@udl.cat	9	

Informació complementària de l'assignatura

Objectius acadèmics de l'assignatura

Amb l'assignatura Arts aplicades i disseny, es pretén que l'estudiant assoleixi els objectius següents.

- Conceptualitzar el disseny i el seu paper històric.
- Coneixer les fases de desenvolupament d'un projecte creatiu.
- Desenvolupar habilitats creatives per dissenyar logotips, tipografies i treballs visuals innovadors.
- Treballar i conèixer software específic de disseny 2D.
- Contextualitzar l'organització d'una empresa de creació digital.
- Modelar objectes.

Competències

Competències Bàsiques (CB)

*Que els estudiants demostrin, posseeixin i compreguin coneixements de la seva àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i sol estar en un nivell que si bé es recolza en llibres de text avançats, incloent-hi també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

Competències Específiques (CE)

*Habilitat per a respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny.

*Aplicar els conceptes i mètodes propis de les tecnologies digitals.

*Fer ús d'eines i mitjans digitals en el seu desenvolupament professional.

Competències Específiques (CE)

*Adquirir sensibilitat estètica i artística per prendre decisions durant el procés creatiu, demostrant habilitat amb l'ús de les tècniques i procediments específics de l'art digital.

*Capacitat per a generar noves idees en el camp del disseny digital a partir dels models artístics dels diferents moviments al llarg de la història de l'art, com la Bauhaus, propiciant la posada en pràctica les seves habilitats creatives i la facultat d'anticipació i innovació.

Competències Transversals (CT)

*Adquirir nocions essencials de pensament científic.

Competències Estratègiques de la Universitat (CEU)

*Correcta expressió Oral i escrita.

*Domini de les TIC.

*Coneixement i Domini de l'Anglès com a llengua estrangera.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Continguts fonamentals de l'assignatura.

- 1- Què és el disseny?
- 2- El logotip i la teoria del color.
- 3- El briefing.
- 4- El procés creatiu en el disseny.
- 5- De la artesanía a la creació industrial.
- 6- La tipografia i la seva evolució.
- 8- Història del disseny. la Bahuaus.
- 9- Contemporaneïtat i disseny.
- 10- El disseny postmodern.
- 11- Estructura d'una empresa de disseny.

Eixos metodològics de l'assignatura

La metodologia de l'ensenyament i l'aprenentatge es vincula a les modalitats organitzatives següents:

- El curs s'organitza en classes on s'exposen els continguts tècnics de l'assignatura. En aquestes sessions es donen a conèixer les bases i els mètodes que s'apliquen en els processos de creació en l'àmbit del disseny. A més, es realitzaran pràctiques per anar avaluant el treball i l'autonomia dels alumnes.
- Exposició teòrica del professorat mitjançant suport audiovisual i propostes de treballs segons els blocs temàtics a desenvolupar.
- * Estudi de casos de Disseny.
- Debats i reflexions entorn de l'observació analítica del disseny.
- * Visita de professionals del sector.
- El disseny en l'àmbit digital.
- Disseny com a marca personal.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

DATA	SETMANA	DESCRIPCIÓ	ACTIVITATS

23-24-25 Setembre	1	Què són les arts aplicades i el disseny?	<p>1a sessió - (2h). GRUP SENCER Presentació assignatura i materials. Què és el disseny?</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. Presentació de diferents software de disseny i inici de treball de pràctiques.</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2 Presentació de diferents software de disseny i inici de treball de pràctiques.</p>
30 Setembre 1-2 Octubre	2	El Logotip i la teoria del color.	<p>1a sessió - (2h). GRUP SENCER Què és un logotip? Una Marca...</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques a l'aula sobre el logotip.</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2. Pràctiques a l'aula sobre el logotip.</p>
7-8-9 Octubre	3	El Logotip i la teoria del color.	<p>1a sessió - (2h). GRUP SENCER Què és un logotip? Una Marca...</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques a l'aula sobre el logotip.</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2. Pràctiques a l'aula sobre el logotip.</p>
14-15-16 Octubre	4	El briefing en el marc del disseny.	<p>2a Sessió. (2h). GRUP SENCER El Briefing.</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques a l'aula de disseny</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2. Pràctiques a l'aula de disseny.</p>
21-22-23 Octubre	5	El procés creatiu en el disseny.	<p>1a sessió. (2h). GRUP SENCER Presentació del marc teòric.</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques a l'aula de disseny</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2. Pràctiques a l'aula de disseny.</p>
28-29-30 Octubre	6	De la artesanía al procés industrial.	<p>1a sessió. (2H). GRUP SENCER Presentació del marc teòric,</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques a l'aula de disseny</p> <p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2. Pràctiques a l'aula de disseny.</p>
4-5-6 Novembre	7	La tipografia.	<p>1a sessió. (2h). GRUP SENCER La tipografia</p> <p>2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G1 Pràctiques de tipografia.</p> <p>2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G2. Pràctiques de tipografia</p>
11-12-13 Novembre	8	La tipografia.	<p>1a sessió. (2h).GRUP SENCER La tipografia</p> <p>2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G1 Pràctiques de tipografia.</p> <p>2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G2. Pràctiques de tipografia</p>
16-20 Novembre	9	EXAMEN PARCIAL	

25-26-27 Novembre	10	La història del disseny. La Bauhaus.	1a sessió. (2H). GRUP SENCER Història del disseny. La Bauhaus. 2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G1. Pràctiques de disseny. 2a sessió. (2 h)- PRÀCTIQUES G2. Pràctiques de disseny.
2-3-4 Desembre	11	La empresa de disseny.	1a sessió. (2H). GRUP SENCER Presentació d'un professional del disseny que ens parlarà sobre una empresa de disseny. 2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G1. Pràctiques de disseny. 2a sessió. (2 h)- PRÀCTIQUES G1. Pràctiques de disseny.
9-10-11 Desembre	12	Els tipus de disseny. Nòrdic, Americà, Industrial, Europeu.	1a sessió. GRUP SENCER (2h). Presentació del marc teòric. 2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G1. Pràctiques de disseny. 2a sessió. (2 h)- PRÀCTIQUES G2. Pràctiques de disseny.
16-17-18 Desembre	13	Contemporaneïtat i disseny.	1a sessió. (2h). GRUP SENCER. Marc teòric. Abordarem com el disseny es treballa en la contemporaneïtat. 2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G1. Pràctiques de disseny. 2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G2. Pràctiques de disseny.
7-8 Gener	14	Influències entre art i disseny.	2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G1. Pràctiques de disseny. 2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G2. Pràctiques de disseny.
13-14-15 Gener	15	El disseny Postmodern.	1a sessió. (2h). GRUP SENCER. Sortida al Museu del Disseny Barcelona. 2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G1. Presentació projectes 2a sessió. (2h)- PRÀCTIQUES G2. Presentació de projectes.
18-29 Gener	16	EXAMEN FINAL	
1-5 Febrer	17	TUTORIES	
8-12 Febrer	18	EXAMEN RECUPERACIÓ	

Sistema d'avaluació

Els instruments d'avaluació es fonamenten en l'observació, el seguiment i el control dels processos de canvi produïts en els treballs que ha dut a terme l'alumnat, així com en el desenvolupament del procés projectual i creatiu.

Acr.	Activitats avaluació.	Ponderació.	Nota mínima	En Grup	Obligatòria.	Recuperable.
P1	Examen 1r parcial.	15%	NO	NO	SI	No
PRA 1	Pràctiques 1r Bloc.	30%	NO	NO	SI	Si
P2	Examen Final	15%	NO	NO	SI	No
PRA 2.	Pràctiques 2n Bloc.	30%	NO	NO	SI	Si

Fòrum 10% nota. La participació al fòrum s'otorgarà segons la qualitat i la quantitat d'entrades fins a 1 punt sobre la nota final. La participació no és obligatòria.

NOTA_FINAL = màxim (15% P1 + 15% P2, = 30%) + 30% PRA1 + 30% PRA2 + 10% Fòrum.

Per tenir superada l'assignatura cal que **NOTA_FINAL** sigui major o igual que 5.

En cas de no haver superat l'assignatura, es pot anar a l'examen de recuperació. En aquest cas la nota es calcularà de la següent manera:

N_REC: nota de l'examen de recuperació. **NOTA_FINAL** = 70% N_REC + 30% PRA

Bibliografia i recursos d'informació

Campi, I. (1994). Iniciació a la història del disseny industrial. Barcelona: Edicions 62.

Campi, I. (2020). Què és el disseny? Barcelona: Gsutavo Gily.

Montesinos, J.L. i Mas, Montse. (2001). Manual de tipografia. Del plomo a la era digital. Barcelona: Campgrafic editors.

Newark, Q. (2002). Què es el diseo gràfico? Barcelona: Gustavo Gily.

Cheng, K. (1999). Diseñar una tipografia. Barcelona: Gustavo Gily.

Lupton, E. i Abott, J. (2004). El a,b,c de la Bahuaus. Barcelona: Gustavo Gily.