



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

ARTS APLICADES I DISSENY

Coordinació: LEGA LLADOS, FERRAN

Any acadèmic 2021-22

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	1	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	60 H. Lectives 90 H. de treball autònom.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllac per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català i Castellà			
Distribució de crèdits	3 Crèdits teòrics. 3 Crèdits pràctics.			

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	6	Consultar amb el professor. Despatx 122.

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.
- Conèixer les fases de desenvolupament d'un projecte creatiu.
- Desenvolupar habilitats creatives per dissenyar la imatge de Marca, tipografies i treballs visuals innovadors.
- Treballar i conèixer software específic de disseny 2D i 3D.
- Contextualitzar l'organització d'una empresa de creació de disseny digital.
- Modelar objectes.
- Produir prototips.
- Conèixer i crear un disseny a partir de totes les seves fases de producció.

Competències

Competències Bàsiques (CB)

CB3. Que els estudiants demostrin, posseeixin i comprenguin 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 Generals (CG)

CG3. Habilitat per a respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny.

CG4. Aplicar els conceptes i mètodes propis de les tecnologies digitals.

CG10. Fer ús d'eines i mitjans digitals en el seu desenvolupament professional.

Competències Específiques (CE)

CE12. Saber aplicar els coneixements de disseny suficients per analitzar dades, sintetitzar idees, proposar i defensar un concepte de disseny digital i desenvolupar-ho fins que pugui ser portat a la pràctica utilitzant les tecnologies creatives adequades a cada projecte.

CE13. Adquirir sensibilitat estètica i artística per prendre decisions durant el procés creatiu, demostrant habilitat en el maneig de les tècniques i procediments específics de l'art digital.

CE14. Capacitat per 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.

CE15. Ser capaç de realitzar individualment, presentar i defensar davant d'un tribunal universitari un projecte original en l'àmbit del disseny digital i tecnologies creatives, en el qual se sintetitzin i integrin les competències adquirides en el grau.

Competències Transversals (CT)

CT1. Adquirir una adequada comprensió i expressió oral i escrita del català i del castellà

CT3. Adquirir capacitació en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació

CT6. Aplicar la perspectiva de gènere a les tasques pròpies de l'àmbit professional.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Continguts fonamentals de l'assignatura.

- 1- Què és el disseny? Funcionalitat o estètica.
- 2- El brífling creatiu.
- 3- La imatge de Marca / Branding corporatiu.
- 4- La psicologia del Color.
- 5- El procés creatiu en el disseny.
- 6- De l'artesania a la creació industrial.
- 7- La tipografia i la seva evolució.
- 8- Història del disseny. La Bauhaus.
- 9- Contemporaneïtat i disseny.
- 10- El disseny postmodern.
- 11- Estructura d'una empresa de disseny.
- 12- Introducció a Illustrator.
- 13- Introducció a Indesign.
- 14- Introducció a Glyphs.

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.
- Elaboració de tot el procés de disseny i prototipat d'un projecte de disseny com a objectiu de curs.
- Disseny com a marca personal.
- Construcció d'un prototip real a escala 1:1 del nostre projecte.
- Control d'assistència a l'aula, així com en l'entrega de treballs cronològicament pautats.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

En aquesta assignatura es desenvoluparà un projecte de disseny complet en totes les seves fases d'actuació, des de la preparació dels esbossos de la imatge de marca, el disseny de producte, el treball tipogràfic, el desenvolupament d'una guia d'ús en forma de catàleg, fins a la construcció d'un prototip final a escala real 1:1.

SETMANA	DESCRIPCIÓ	ACTIVITATS
1	Presentació del Curs. Què és el disseny?	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: Presentació de l'assignatura i objectius. Què és el disseny? 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: Presentació de diferents softwares de disseny i inici de treball de pràctiques. Paquet Adobe i software open source.
2	Què és el briefing Creatiu? Marshall McLuhan, el medi és el missatge.	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: Què és un briefing i quins aspectes ha de tenir. Lectura i debat article: El medi és el missatge. Marshall McLuhan. 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques a l'aula. Desenvolupament d'un briefing creatiu.
3	La imatge Corporativa: Logotip, Isotip, Imagotip, Isologo. La imatge corporativa.	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: El Logotip i la seva evolució històrica. La imatge de marca.
4	La Psicologia del Color en l'àmbit del disseny	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: La Psicologia del color en el disseny. 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques a l'aula de disseny. Pràctiques imatge corporativa d'una empresa.

5	<i>El procés creatiu en el disseny.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>El procés creatiu en el disseny.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>Inici projecte Disseny Objecte.</i>
6	<i>De l'artesania al procés industrial.</i> <i>Article IVAM.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>De l'artesania al procés industrial.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>Pràctiques a l'aula planta, alçat i perfil del projecte i disseny 3D.</i>
7	<i>La tipografia I.</i> <i>Depero Futurista.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>La tipografia Creativa. Tipografia i art.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>La Història de la tipografia.</i>
8	<i>La tipografia II.</i>	2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>Pràctiques sobre tipografia creativa.</i>
9	<i>Exàmens parcials</i>	<i>Realització d'examen parcial 1.</i>
10	<i>Història del disseny. La Bauhaus.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Història del disseny.</i> <i>La Bauhaus.</i> <i>Visionat del documental 100 anys de Bauhaus.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>Disseny i maquetació d'un catàleg.</i>
11	<i>L'empresa de disseny.</i> <i>El cartellisme, L'art Nouveau.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Presentació d'un professional del disseny que ens parlarà sobre una empresa de disseny.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>El cartellisme en l'art Nouveau.</i> <i>La importància del cartellisme.</i>
12	<i>Tipus de disseny.</i> <i>Javier Mariscal una icona del disseny Espanyol.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>El disseny Americà, disseny Nòrdic, Disseny Mediterrani i disseny Oriental.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>Preparació projecte final.</i>
13	<i>Festiu</i>	<i>Festiu</i>
14	<i>Tipus de disseny.</i> <i>Javier Mariscal una icona del disseny Espanyol.</i> <i>La poesia Visual</i> <i>Text, art i disseny.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>La poesia Visual.</i> <i>Joan Brossa-Guillem Viladot</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>La poesia Visual.</i>
15	<i>Exposicions de treballs de pràctiques.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Exposició de treballs G1 davant el grup.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1. <i>Exposició de treballs G2 davant el grup.</i>
16 17	<i>Exàmens Parcials</i>	<i>Realització d'examen Parcial 2.</i>

18	Tutories	Tutories a demanda dels alumnes.
19	Exàmens de recuperació	Realització dels exàmens de recuperació.

***Durant les classes teòriques els alumnes hauran d'agafar apunts dels continguts que s'exposaran a l'aula. El professor lliurarà i penjarà al campus virtual alguns materials exposats a l'aula, però és responsabilitat de l'alumnat realitzar les lectures, i agafar els apunts de classe.**

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.

Acrònim	Activitat Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
P1	Examen Parcial 1	15%	5*	No	Si	No
PRA1	Pràctiques Bloc 1	25%	No	Si	Si	No
P2	Examen Parcial 2	15%	5*	No	Si	No
PRA2	Pràctiques Bloc 2	35%	No	Si	Si	Si
FO	Fòrum	10%	No	No	No	No

*** NOTA_MÍNIMA EXÀMENS:** Per aprovar l'assignatura és necessari obtenir una nota mitjana mínima de 5 a les proves escrites (**P1 + P2 = 5**). En cas de no obtenir aquesta nota mínima, l'assignatura restarà NO SUPERADA i es podrà realitzar l'examen de recuperació.

NOTA_FINAL = Exàmens (15% P1 + 15% P2 = 30%) + 25% PRA1 + 35% PRA2 + 10% FO.

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

En cas de no haver superat l'assignatura, es podrà realitzar la recuperació. En aquest cas la nota es calcularà de la següent manera:

NOTA_RECUPERACIÓ: 40% Examen recuperació (nota mínima per fer mitjana 4) + 60% Pràctiques de classe.

Bibliografia i recursos d'informació

Bibliografia:

Arias, C. Appelbaum, S. Moore, M. y Pearce, A. (2010). *Sensación, significado y aplicación del color*. Santiago de Chile: LFNT.

Barnicoat, J. (2000). *Los carteles, su historia y su lenguaje*. Barcelona: Gustavo Gili.

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

Campi, I. (2020). *Què és el disseny?* Barcelona: Gustavo Gili.

Cheng, K. (1999). *Diseñar una tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.

Construint Nous Mons. (2017). *Construint Nous Mons, les avantguardes històriques a la col·lecció de l'IVAM*. València. Fundació Bancaria "La Caixa".

Depero Futurista. (2014). *Depero Futurista, Fundación Juan March*. Catálogo de la exposición. <https://www2.march.es/arte/catalogos/ficha.aspx?p0=cat%3A243&p1=429>

Droste, M. (2006). *Bauhaus*. Madrid: Taschen.

Heller, E. (2004). *La psicología del Color*. Barcelona: Gustavo Gili

Lupton, E. i Abott, J. (2004). *El a,b,c de la Bauhaus*. Barcelona: Gustavo Gili.

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

Newark, Q. (2002). *Què es el disèny gràfic?* Barcelona: Gustavo Gili.

Stanic, E. y Lipavsky, C. (2009). *Atlas of graphic design*. Barcelona: Maomao Publications.