



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

ARTS APLICADES I DISSENY

Coordinació: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Any acadèmic 2023-24

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 JOAN			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
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 enllaç 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 JOAN	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 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 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. L'assignatura es divideix en 5 blocs que es complementen els uns als altres.

1- Què és el disseny?

Funció vs Estètica.

El brífling creatiu.

2- El disseny Gràfic.

La imatge de Marca / Brànding corporatiu.

El logotip.

Psicologia del color Com afecta el color en el disseny?

3. L'estil i la tipografia:

Definir una pàgina, un llibre, un espai.

La tipografia creativa. Brossa / Viladot.la Poesia visual.

Tipografia d'edició Com desenvolupar i treballar tipogràfiques amb Illustrator o Glyphs.

4. És disseny igual a Publicitat o igual a art?

El cartellisme.

És disseny igual a Publicitat?

El procés creatiu en el disseny.

5. Disseny contemporani.

Diferents cultures, diferents dissenys per a un món Global. Tipus de Disseny: Nòrdic, Americà, Oriental, Mediterrani.

De l'artesanía a la creació industrial i el disseny postmodern.

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.

SOFTWARE

Adobe Illustrator

Adobe Indesign

TinckerCad / Autocad

Adobe Photoshop

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'estil en forma de catàleg, fins a la construcció d'un prototip final a escala real 1:1.

SETMANA	H.	TEMÀTICA	DESCRIPCIÓ	Entrega
---------	----	----------	------------	---------

ARTS APLICADES I DISSENY 2023-24

1	2Teo 2Pra	Què és el disseny?	Funcionalitat VS Estètica.	
2	2Teo 2Pra	Què és el disseny?	Com desenvolupar un bon briefing?	
3	2Teo 2Pra	El disseny gràfic.	Crear un bon Logo.	
4	2Teo 2Pra	El disseny gràfic.	La identitat de Marca.	
5	2Teo 2Pra	El disseny gràfic.	Psicologia del color. Com afecta el color al disseny?	
6	2Teo 2Pra	L'estil i la tipografia.	Definir una pàgina, un llibre, un espai.	
7	2Teo 2Pra	L'estil i la tipografia.	La tipografia creativa. Brossa / Viladot. La Poesia visual.	
8	2Teo 2Pra	L'estil i la tipografia.	Tipografia d'edició. Com crear tipografies amb il·lustrador o Glyphs.	
9	Setmana de Parcial.			
10	2Teo 2Pra	És disseny igual a publicitat o art?	El Cartellisme.	
11	2Teo 2Pra	És disseny igual a publicitat o art?	És disseny = Publicitat.	
12	2Teo 2Pra	És disseny igual a publicitat o art?	El procés creatiu en el disseny.	
13	2Teo 2Pra	Disseny Contemporani.	Diferents cultures, diferents dissenys per un món Global. Tipus de Disseny: Nòrdic, Americà, Oriental, Mediterrani.	
14	2Teo 2Pra	Disseny Contemporani.	De la artesanian a la creació industrial i el disseny postmodern.	
15	2H 2H	Presentació Projectes	Presentació Projectes	PRA 3
16	Setmana exàmens.		Examen teòric.	P1
17	Setmana exàmens.			
18	Setmana tutories.			
19	Setmana exàmens recuperació.		Examen recuperació.	RECUP.

***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	Activitats avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
PRO1	Branding.	10%	No	No	Si	No
PRO2	Poesia Visual / Cartellisme	20%	No	No	Si	No
PRO3	Guia d'estil per una Marca.	35%	No	No	Si	Si
P1	Examen teòric.	35%	Si	No	Si	Si*

Nota Final = P1 (0,35) + PRO 1 (0,10) + PRO2 (0,20) + PRO 3 (0,35)

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

En cas que **NOTA_FINAL** sigui inferior a 5, l'alumnat podrà realitzar un examen de recuperació durant el període indicat en la web de la EPS.

Si ha de realitzar la recuperació, la **NOTA_FINAL** es calcularà amb la següent ponderació: Nota Recuperació = Examen recuperació* (0,35) + PRO 1 (0,10) + PRO2 (0,20) + PRO 3 (0,35). L'examen de recuperació tindrà nota mínima de 5. En cas de no arribar al 5, encara que la mitjana amb les pràctiques sigui superior a 5, la nota que quedarà en l'acta serà de 4.9 com indica la normativa d'avaluació.

* **L'Avaluació Alternativa** a la qual es poden acollir estudiants que compleixin els requisits establerts en la normativa d'avaluació de la UDL, implicarà la realització d'un examen amb el 100% del contingut del marc teòric de l'assignatura, i a més s'haurà de complir un projecte de disseny a consensuar amb el professor. La ponderació serà: NOTA FINAL 50% Examen (nota mínima de 5) + 50% Projecte artístic. En cas d'haver de recuperar l'assignatura es podrà realitzar l'examen de recuperació i la recuperació del projecte de creació artístic. L'examen de recuperació tindrà una nota mínima de 5. En cas de no superar aquesta nota mínima en l'examen i que la

mitjana amb les pràctiques quedi aprovada, la nota que restarà a l'expedient serà de 4.9 com estableix la normativa d'avaluació.

Bibliografia i recursos d'informació

Bibliografia Obligatòria:

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

Bibliografia recomanada:

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 Bahuaus*. Barcelona: Gustavo Gili.

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

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

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