



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

ARTES APLICADAS Y DISEÑO

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

Denominación	ARTES APLICADAS Y DISEÑO			
Código	102180			
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	OBLIGATORIA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRALAB	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	1	1	
Coordinación	LEGA LLADOS, FERRAN JOAN			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	60 H. Clase. 90 H. trabajo autónomo.			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Catalán Castellano			
Distribución de créditos	3 créditos teoría. 3 créditos práctica.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LEGA LLADOS, FERRAN JOAN	ferran.lega@udl.cat	6	Despacho 122. Horario a consultar con el profesor.

Objetivos académicos de la asignatura

Con la asignatura Artes aplicadas y diseño, se pretende que el estudiante logre los objetivos siguientes.

- Conceptualizar el diseño y su papel histórico.
- Conocer las fases de desarrollo de un proyecto creativo.
- Desarrollar habilidades creativas para diseñar la imagen de Marca, tipografías y trabajos visuales innovadores.
- Trabajar y conocer software específico de diseño 2D y 3D.
- Contextualizar la organización de una empresa de creación de diseño digital.
- Modelar objetos.
- Producir prototipos.
- Conocer y crear un diseño a partir de todas sus fases de producción.

Competencias

Competencias Básicas (CB)

CB3. Que los estudiantes demuestren, posean y comprendan conocimientos de su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y suele estar en un nivel que si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluyendo también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Competencias Generales (CG)

CG3. Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.

CG4. Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales.

CG10. Hacer uso de herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional.

Competencias Específicas (CE)

CE12. Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para analizar datos, sintetizar ideas, proponer y defender un concepto de diseño digital y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto.

CE13. Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital

CE14. Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, como la Bauhaus, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación.

CE15. Ser capaz de realizar individualmente, presentar y defender ante un tribunal universitario un proyecto original en el ámbito del diseño digital y tecnologías creativas, en el cual se sinteticen e integren las competencias adquiridas en el grado

Competencias Transversales (CT)

CT1. Adquirir una adecuada comprensión y expresión oral y escrita del catalán y del castellano

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional.

Contenidos fundamentales de la asignatura

Contenidos fundamentales de la asignatura.

- 1- Qué es el diseño? Función vs Estética.
- 2- El briefing creativo.
- 3- La imagen de Marca / Branding corporativo.
- 4- La psicología del Color.
- 5- El proceso creativo en el diseño.
- 6- De la artesanía a la creación industrial.
- 7- La tipografía y su evolución.
- 8- Historia del diseño. La Bauhaus.
- 9- Contemporaneidad y diseño.
- 10- El diseño posmoderno.
- 11- Estructura de una empresa de diseño.
- 12- Introducción a Illustrator.
- 13- Introducción a Indesign.
- 14- Introducción a Glyphs.

Ejes metodológicos de la asignatura

La metodología de la enseñanza y el aprendizaje se vincula a las modalidades organizativas siguientes:

- El curso se organiza en clases donde se exponen los contenidos técnicos de la asignatura. En estas sesiones se dan a conocer las bases y los métodos que se aplican en los procesos de creación en el ámbito del diseño. Además, se realizarán prácticas para ir evaluando el trabajo y la autonomía de los alumnos.

- Exposición teórica del profesorado mediante apoyo audiovisual y propuestas de trabajos según los bloques temáticos a desarrollar.
- * Estudio de casos de Diseño.
- Debates y reflexiones en torno a la observación analítica del diseño.
- * Visita de profesionales del sector.
- El diseño en el ámbito digital.
- Diseño de la marca personal.
- Elaboración de todo el proceso de diseño y prototipado de un proyecto de diseño.
- Construcción de un prototipo real a escala 1:1 de nuestro proyecto.
- Control de asistencia en el aula, así como en la entrega de trabajos cronológicamente pautados.

SOFTWARE

Adobe Illustrator

Adobe Indesign

TinckerCad / Autocad

Adobe Photoshop

Plan de desarrollo de la asignatura

En esta asignatura se desarrollará un proyecto de diseño completo en todas sus fases de actuación, desde la preparación de los esbozos de la imagen de marca, el diseño de producto, el trabajo tipográfico, el desarrollo de una guía de uso en forma de catálogo, hasta la construcción de un prototipo final a escala real 1:1.

SEMANA	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES
1	<p>Presentación del Curso.</p> <p>¿Que es el diseño?</p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: Presentación de la asignatura y sus objetivos. ¿Qué es el diseño?</p> <p>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Presentación de diferentes software de diseño e inicio del trabajo de prácticas. Paquete Adobe y software open source.</p>
2	<p>¿Qué es el brífing Creativo?</p> <p>Marshall Mcluhan, el medio es el mensaje.</p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: El brífing y sus características. Lectura i debate del artículo: El medio es el mensaje. Marshall Mcluhan.</p> <p>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Desarrollo de un brífing creativo.</p>

3	<p><i>La imagen Corporativa: Logotipo, Isotipo, Imagotipo, Isologo. El logotipo de empresa.</i></p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>El Logotipo y su evolución histórica. La imagen de marca.</i></p>
4	<p><i>La Psicología del Color en el ámbito del diseño</i></p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La Psicología del color en el diseño.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Prácticas de diseño. Imagen corporativa de una empresa.</i></p>
5	<p><i>El proceso creativo en el diseño.</i></p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>El proceso creativo en el diseño.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Inicio proyecto Diseño Objeto.</i></p>
6	<p><i>De la artesanía al proceso industrial. Artículo IVAM.</i></p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>De la artesanía al proceso industrial.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Prácticas en el aula: planta, alzado y perfil del diseño 3D.</i></p>
7	<p><i>La tipografía I. Depero Futurista.</i></p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La tipografía Creativa. Tipografía i arte.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>La Historia de la tipografía.</i></p>
8	<p><i>La tipografía II.</i></p>	<p>2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Prácticas sobre tipografía creativa.</i></p>
9	<p><i>Exámenes parciales</i></p>	<p><i>Realización examen parcial 1.</i></p>
10	<p><i>Historia del diseño. La Bauhaus.</i></p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Historia del diseño. La Bauhaus. Visionado del documental 100 años de Bauhaus.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Diseño y maquetación de un catálogo.</i></p>
11	<p><i>La empresa de diseño. El cartelismo, L'art Nouveau.</i></p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Presentación de un profesional del diseño que nos hablará sobre una empresa.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>El cartelismo en l'art Nouveau. La importancia del cartelismo.</i></p>
12	<p><i>Tipos de diseño. Javier Mariscal un icono del diseño Español.</i></p>	<p>1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>El diseño Americano, Nórdico, Mediterráneo y Oriental.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Preparación proyecto final.</i></p>

13	<i>Festivo</i>	<i>Festivo</i>
14	<i>La poesía Visual Texto, arte y diseño.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>La poesía Visual. Joan Brossa-Guillem Viladot</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>La poesía Visual.</i>
15	<i>Exposiciones de trabajos de prácticas.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Exposición de trabajos G1 delante del grupo.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Exposición de trabajos G2 delante del grupo.</i>
16 17	<i>Exámenes Parciales</i>	<i>Realización examen Parcial 2.</i>
18	<i>Tutorías</i>	<i>Tutorías a demanda de los alumnos.</i>
19	Exámenes de recuperación	<i>Exámenes de recuperación.</i>

Durante las clases teóricas los alumnos tendrán que coger apuntes de los contenidos que se expondrán en el aula. El profesor colgará en el campus virtual algunos materiales expuestos en el aula, pero se responsabiliza del alumnado realizar las lecturas, y coger los apuntes de clase.

Sistema de evaluación

Los instrumentos de evaluación se fundamentan en la observación, el seguimiento y el control de los procesos de cambio producidos en los trabajos que ha llevado a cabo el alumnado, así como en el desarrollo del proceso proyectual y creativo.

Acrónimo	Actividad de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
P1	Examen Parcial 1	25%	No	No	Si	No
PRA1	Práctica 1	10%	No	No	Si	No
PRA 2	Práctica 2	15%	No	No	Si	No
PRA 3	Práctica 3	25%	No	Si	Si	No
P2	Examen Parcial 2	25%	No	No	Si	No

NOTA_FINAL = 25% P1 + 25% P2 + 10% PRA1 + 15% PRA2 + 25 PRA3 = TOTAL 100%.

Para tener la asignatura superada hace falta que la **NOTA_FINAL** sea igual o mayor que 5.

En caso de que **NOTA_FINAL** sea inferior a 5, el alumnado podrá realizar un examen de recuperación durante el periodo indicado en la web de la EPS.

Si tiene que realizar la recuperación, la **NOTA_FINAL** se calculará con la siguiente ponderación: **Nota examen recuperación* 50% + Pra 1 10% + Pra 2 15% + Pra 3 25%**.

***Para poder hacer media en el examen de recuperación, este deberá tener una nota mínima de 5. En caso contrario a que no se llegue al 5, la asignatura permanecerá suspensa y no se hará media.**

Bibliografía y recursos de información

Bibliografía Obligatoria:

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

Bibliografía:

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 disseny gràfic?* Barcelona: Gustavo Gili.

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