Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

ARTES APLICADAS Y DISEÑO

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2023-24

ARTES APLICADAS Y DISEÑO 2023-24

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	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL
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 crédiros 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. La asignatura se divide en 5 bloques que se complementan los unos a los otros.

1- Qué es el diseño?

Función vs Estética.

El briefing creativo.

2- El diseño Gráfico.

La imagen de Marca / Branding corporativo.

El logotipo.

Psicología del color ¿Cómo afecta el color en el diseño?

3. El estilo y la tipografía:

Definir una página, un libro, un espacio.

La tipografía creativa. Brossa / Viladot.La Poesía visual.

Tipografía de edición ¿Cómo desarrollar y trabajar tipográficas con Ilustrator o Glyphs.

4. ¿Es diseño igual a Publicidad o igual a arte?

El cartelismo.

¿Es diseño igual a Publicidad?

El proceso creativo en el diseño.

5. Diseño contemporáneo.

Diferentes culturas, diferentes diseños para un mundo Global.Tipos de Diseño: Nórdico, Americano, Oriental, Mediterráneo.

De la artesanía a la creación industrial y el diseño postmoderno.

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 disseño.

* 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	H.	TEMÁTICA	DESCRIPCIÓN	Entregas
1	2Teo 2Pra	¿Qué es el diseño?	Funcionalidad VS Estética.	
2	2Teo 2Pra	¿Qué es el Diseño?	¿Cómo desarrollar un bien brífing?	
3	2Teo 2Pra	El diseño Gráfico.	Desarrollar un buen Logotipo.	
4	2Teo 2Pra	El diseño Gráfico.	La iidentidad de Marca.	
5	2Teo 2Pra	El diseño Gráfico.	Psicología del color ¿Cómo afecta el color en el diseño?	
6	2Teo 2Pra	El estilo y la tipografía.	Definir una página, un libro, un espacio.	PRA 1

7	2Teo 2Pra	El estilo y la tipografía.	La tipografía creativa. Brossa / Viladot. La Poesía visual.	
8	2Teo 2Pra	El estilo y la tipografía.	Tipografía de edición ¿Cómo desarrollar y trabajar tipográficas con Ilustrator o Glyphs.	
9		Semana de Parciales.		
10	2Teo 2Pra	¿Es diseño igual a Publicidad o igual a arte?	El cartelismo.	
11	2Teo 2Pra	¿Es diseño igual a Publicidad o igual a arte?	¿Es diseño igual a Publicidad?	
12	2Teo 2Pra	¿Es diseño igual a Publicidad o igual a arte?	El proceso creativo en el diseño.	PRA 2
13	2Teo 2Pra	Diseño contemporáneo	Diferentes culturas, diferentes diseños para un mundo Global.Tipos de Diseño: Nórdico, Americano, Oriental, Mediterráneo.	
14	2Teo 2Pra	Diseño contemporáneo	De la artesanía a la creación industrial y el diseño postmoderno.	
15	2H 2H	Entregas y presentaciones	Presentaciones Guía de estilo.	PRA 3
16		Semana exámenes.	Examen teórico.	P1
17		Semana exámenes.		
18		Semana tutorias.		
19		Semana exámenes recuperación	Examen recuperación	RECUP.

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 responsabilidad 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	Actividades Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable

PRO1	Branding.	10%	No	Si	Si	No
PRO2	Poesía Visual / cartelismo	20%	No	No	Si	No
PRO 3	Guía de estilo para una Marca.	35%	No	No	Si	Si
P1	Examen teórico	35%	Si	No	Si	Si*

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

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 Recuperación** = Examen recuperación* (0,35) + PRO 1 (0,10) + PRO2 (0,20) + PRO 3 (0,35). El examen de recuperación tendrá nota mínima de 5. En caso de no llegar al 5, aunque la media con las prácticas sea superior a 5, la nota que quedará en el acta será de 4.9 como indica la normativa de evaluación.

** **La Evaluación Alternativa** a la cual se pueden acoger estudiantes que cumplan los requisitos establecidos en la noramtiva de evaluación de la UDL, implicará la realización de un examen con el 100% del contenido del marco teórico de la asignatura, y además se tendrá que cumplir un proyecto de diseño a consensuar con el profesor. La ponderación será: **NOTA FINAL** 50% Examen (nota mínima de 5) + 50% Proyecto artístico. En caso de tener que recuperar la asignatura se podrá realizar el examen de recuperación y la recuperación del proyecto de creación artístico. El examen de recuperación tendrá una nota mínima de 5. En caso de no superar esta nota mínima en el examen y que la media con las prácticas quede aprobada, la nota que restará al expediente será de 4.9 como establece la normativa de evaluación.

Bibliografía y recursos de información

Bibliografía Obligatoria:

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

Bibliografía recomendada:

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 tipografia.* Barcelona: Gustavo Gili.

Construint Nous Mons. (2017). *Construint Nous Mons, les avantguardes històriques a la col·lecció de l'IVAM.* Valéncia. 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 psicologia 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 tipogria. Del plomo a la era digital.* Barcelona: Campgrafic editors.

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

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