

## **GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN**

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PROYECTO I. DISEÑO GRÁFICO**

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16982

EQUIPO DOCENTE: Pau Llavador [pllavador@elsiava.net](mailto:pllavador@elsiava.net) / Francesc Ribot [fribot@elsiava.net](mailto:fribot@elsiava.net)

#### **PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS**

El objetivo principal de la asignatura es que el alumno de la mención de Diseño Gráfico adquiera agilidad compositiva a través del desarrollo de proyectos diversos. El estudiantado afronta los primeros retos básicos del diseño gráfico: generar un concepto que se pueda sintetizar en una expresión visual, componer la tipografía para que los mensajes queden jerarquizados en un orden de lectura y explorar los lenguajes gráficos para seducir llamando la atención de manera pertinente.

#### **OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)**

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

#### **CONTENIDOS**

- Fundamentos prácticos y técnicos específicos de las herramientas propias de la metodología proyectual del diseño gráfico.
- Aprendizaje de los procesos técnicos que permiten establecer la relación entre la creatividad y la producción industrial.
- Interpretación y transformación de la información cultural, periodística, publicitaria y comercial.
- Metodologías proyectuales de la disciplina del diseño gráfico. Lenguajes visuales y convenciones culturales. Procesos de investigación de contextos y usuarios.
- Criterios de presentación, argumentación y defensa de proyectos de diseño gráfico.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a

#### **COMPETENCIAS**

- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E2 - Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto.
- Argumenta una postura conectando la conceptualización con su formalización.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño gráfico.
- Adquiere agilidad compositiva de la triada; tipografía, color e imagen; matiza los mensajes a través de técnicas de narración visual.
- Entiende los procesos de producción, los materiales, sus propiedades y aplicaciones en los entornos propios de la especialidad.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente. Presenta y defiende un proyecto individual.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

## EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	20	20
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	20
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	40	60	60

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad 1 Proyecto Cartel	11%	SI*	P-1/ P-2/ P-5
Actividad 2- Proyecto Portada	11%	NO	P-1/ P-2/ P-5
Actividad 3 Proyecto Flyer	11%	NO	P-1/ P-2/ P-5
Actividad 4 Proyecto Portadas de libros	11%	NO	P-1/ P-2/ P-5
Actividad 5 Proyecto Disco	11%	NO	P-1/ P-2/ P-5
Actividad 6 Proyecto Revista	11%	SI*	P-1/ P-2/ P-5
Actividad 7 Proyecto Camiseta	11%	NO	P-1/ P-2/ P-5
Actividad 8 Proyecto Totebag	11%	NO	P-1/ P-2/ P-5
Actividad 9 Proyecto Etiqueta	11%	SI*	P-1/ P-2/ P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

\* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

#### **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS**

- Bierut, Michael. 2015. *How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People Cry, and (every Once in a While) Change the World.* London: Thames & Hudson Ltd.
- Frutiger, Adrian. 2002. *En torno a la tipografía.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. 2016. *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica.* 2a ed. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rand, Paul. 1993. *Design, Form, and Chaos.* New Haven: Yale University Press.