

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PROYECTO II. DISEÑO GRÁFICO

AÑO ACADÉMICO: 2025-26
CURSO: 2º
CARÁCTER: Optativa
SEMESTRE: 2º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano/Català
CÓDIGO: 16983

EQUIPO DOCENTE: Pau Llavador pllavador@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura tiene como objetivo dotar al estudiantado de instrumentos prácticos específicos para el diseño de sistemas gráficos capaces de comunicar con eficacia en escenarios de aplicación compleja. Durante el curso se desarrollarán trabajos que conduzcan a tener una visión de todo el proceso de generación de un sistema gráfico, desde la conceptualización hasta la formalización. El curso también pondrá énfasis en el análisis crítico tanto de casos de estudio como del propio proceso de trabajo fomentando la acción-reflexión y el trabajo iterativo como metodología. En la realización de los trabajos se buscará que el alumnado desarrolle tanto su propia capacidad creativa como su habilidad para explorar, definir y refinar propuestas de sistemas gráficos complejos para el ámbito de la comunicación gráfica en general y la comunicación cultural en particular.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque-I.

Historia especializada del diseño gráfico: análisis de caso, relaciones entre marco cultural, tecnología y especificidades profesionales, referentes contemporáneos.

- En este primer bloque el alumnado documentará el marco teórico de los sistemas gráficos analizando referentes tanto históricos como contemporáneos con la finalidad de aprehender los mecanismos de la creación de sistemas.

Bloque-II

Metodologías proyectuales de la disciplina del diseño gráfico. Lenguajes visuales y convenciones culturales. Procesos de investigación de contextos y usuarios. Procesos de composición en diferentes soportes de comunicación.

- En este segundo bloque el alumnado desarrollará un proyecto de sistema gráfico aplicado a la identidad visual y comunicación gráfica de un encargo. El trabajo incluye fases de: 1) contextualización, 2) conceptualización, y 3) formalización. Por tanto, el alumnado aprenderá y aplicará: 1) técnicas de investigación de contextos y usuarios, 2) mecanismos del lenguaje visual y 3) técnicas de representación gráfica.

Bloque-III

Criterios de presentación, argumentación y defensa de proyectos de diseño gráfico.

- En este tercer bloque el alumnado deberá presentar y defender su proyecto ante una audiencia, por tanto desarrollará habilidades para: 1) la síntesis del proceso de trabajo mediante el redactado de una memoria de proyecto y 2) técnicas de argumentación y exposición oral de las ideas.

METODOLOGÍAS DOCENTES

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

COMPETENCIAS

- G2 - Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.
- 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.
- E3 - Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.
- 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.
- Actúa en las situaciones habituales y las que son propias de la profesión con compromiso y responsabilidad.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones en la práctica del diseño.
- 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.
- 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 | 10 |
| P2-Seguimiento del trabajo realizado | 20 | 40 | 30 |
| 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 Proceso de investigación sobre sistemas | 30% | NO | P-2 |
| Actividad-2 Desarrollo de sistema gráfico | 40% | Sí* | P-5 |
| Actividad-3 Memoria de proyecto | 20% | Sí* | P-5 |
| Actividad-4 Presentación oral | 10% | NO | P-1 |

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 ([Normas 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

- Blauvelt, A 2008, Towards Relational Design, *Observatory: Design Observer*, <http://design-observer.com/feature/towards-relational-design/7557/>
- Felsing, Ulrike. 2010: *Dynamic Identities in Cultural and Public Contexts*. Lars Müller Publishers
- Gernster, K.: 1979. *Diseñar Programas*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Gernster, K.: 2003. *Compendio para alfabetos*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Hollis, R. 2002. The designer as programmer, *Eye*, <http://www.eyemagazine.com/review/article/the-designer-as-programmer>
- Kunz, W. 2000. *Typography: micro and macroaesthetics*. Niggli,
- Leborg, C. 2006, *Visual Grammar*. Princeton Architectural Press, New York. (edición en castellano de Gustavo Gili: *Gramática visual*).
- Llop, R. 2014. *Sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros*. Gustavo Gili.
- Lorenz, Martin. 2016: *La Identidad Visual Flexible, una tendencia que ha venido para quedarse*. Gráfica. <https://graffica.info/la-identidad-visual-flexible/>
- Lorenz, Martin. 2012: *Sistemas visuales en identidades dinámicas*. Departamento de Diseño e Imagen Facultad de Bellas Artes Universidad de Barcelona
- Müller-Brockmann, J.: 1982. *Sistemas de retículas*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili
- Neville, D 2011. A Relational Design Process, *Nevolution* blog, <http://nevolution.typepad.com/theories/2011/03/a-relational-design-process-thesis.html>
- Rauschenbusch, A s.f., *Visuelle Systeme*, HfK Bremen <http://www.visuellesysteme.net/>
- Van Ness, Ire. 2012. *Dynamic Identities. How to create a living Brand*. Bis Publishers
- Van Deursen; Mevis. 2012. *Stedelijk museum New visualidentity*. <https://www.stedelijk.nl/en/news/new-visual-identity-by-mevis-en-van-deursen>
- Weingart, W. 1985. *My Typography Instruction at the Basle School of Design/Switzerland, 1968 to 1985*. Published by: [Walker Art Center](#).