

## Facultad de Diseño

### Grado en Diseño

#### Asignaturas

##### Curso 3

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P06G450V01-52851	Análisis de tendencias	1c	6
P06G450V01-52852	Diseño de publicaciones	1c	6
P06G450V01-52853	Técnicas gráficas aplicadas al diseño	1c	6
P06G450V01-52854	Didáctica del Diseño	2c	6
P06G450V01-52855	Ilustración para el diseño	2c	6
P06G450V01-52856	Diseño para todas las personas: Transmisión y mediación	2c	6
P06G450V01-52857	Diseño audiovisual: Motion Graphics	1c	6
P06G450V01-52858	Fundamentos de prototipado de moda	1c	6
P06G450V01-52859	Diseño para la web	1c	6
P06G450V01-52860	Proyectos de moda I	1c	6
P06G450V01-52861	Diseño de tipografía digital	2c	6

P06G450V01-52862	Laboratorio de prototipado de moda	2c	6
P06G450V01-52863	Diseño de embalajes	2c	6
P06G450V01-52864	Proyectos de moda II	2c	6

#### Curso 4

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P06G450V01-52865-S	Portfolio	1c	6
P06G450V01-52866-S	Diseño y mundo profesional	1c	6
P06G450V01-52867-S	Técnicas auxiliares para complementos de moda	1c	6
P06G450V01-52868-S	Diseño de interfaces	1c	6
P06G450V01-52869-S	Fotografía para moda y producto	1c	6
P06G450V01-52870-S	Laboratorio de diseño gráfico y digital	1c	6
P06G450V01-52871-S	Laboratorio de creación de moda	1c	6
P06G450V01-52872-S	Infografía	1c	6
P06G450V01-52874-S	Trabajo de Fin de Grado	2c	12

#### Curso 1

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P06G450V01101	Teoría, crítica e historia do deseño I	1c	6
P06G450V01102	Expresión artística: Fundamentos do debuxo	1c	6
P06G450V01103	Laboratorio de materiais	1c	6
P06G450V01104	Fundamentos do deseño I	1c	6
P06G450V01105	Técnicas informáticas I: Imaxe dixital	1c	6
P06G450V01106	Expresión artística: Fundamentos da cor	2c	6
P06G450V01107	Laboratorio integrado: Procedementos I	2c	6
P06G450V01108	Fundamentos do deseño II	2c	6
P06G450V01109	Sistemas de representación	2c	6
P06G450V01110	Técnicas informáticas II: Edición dixital	2c	6

**Curso 2**

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P06G450V01201	Deseño e estudos culturais	1c	6
P06G450V01202	Teoría, crítica e historia do deseño II	1c	6
P06G450V01203	Expresión artística: Ilustración	1c	6
P06G450V01204	Fundamentos de tipografía	1c	6
P06G450V01205	Laboratorio integrado: procedementos II	1c	6
P06G450V01206	Deseño e sociedade	2c	6
P06G450V01207	Introdución á fotografía dixital do produto	2c	6
P06G450V01208	Laboratorio integrado: Procesos de produción	2c	6
P06G450V01209	Modelado 3D	2c	6
P06G450V01210	Deseño de identidades	2c	6
P06G450V01211	Fundamentos do deseño de moda	2c	6

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Análisis de tendencias**

Asignatura	Análisis de tendencias			
Código	P06G450V01-52851			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Cartagena Sánchez, Miriam Casás Mariño, Rita Isidora Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Cartagena Sánchez, Miriam Casás Mariño, Rita Isidora Dopico Rodríguez, Patricia			
Correo-e	ritaisidora.casas@uvigo.gal pdopico@uvigo.es miriamcartagenasanchez@gmail.com			
Web	<a href="http://https://deseno.uvigo.gal/guias-docente-gd-gal/">http://https://deseno.uvigo.gal/guias-docente-gd-gal/</a>			
Descripción general	Esta materia aborda la relación de las tendencias contemporáneas del diseño con los contextos socioculturales, económicos y políticos, introduciendo al alumnado en el análisis crítico de teorías, prácticas y discursos del diseño moderno y actual. Se trabajará el uso de herramientas profesionales para estudiar e interpretar tendencias y su impacto en la sociedad, así como la capacidad de desarrollar una visión crítica fundamentada a partir del análisis de proyectos.			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A3	Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

B1	Saber analizar y sintetizar
B3	Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
B4	Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
C13	Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Analizar de forma crítica los distintos casos de estudio.	A3 A4	B1 B3 B4	C13	D4
Conocer las teorías sobre la evolución del diseño.	A3	B1 B3 B4	C13	D4
Utilizar los recursos profesionales para analizar y comprender los cambios socioculturales que afectan al ámbito del diseño.	A4	B1	C20	D4
Analizar el impacto social de los cambios sociales que implican nuevos hábitos en el ámbito del diseño.	A3 A4	B1 B3	C13	

### Contenidos

Tema	
Introducción a las tendencias en el diseño y moda	Definición de tendencia, estilos dominantes y contraculturales. Ciclos de vida de la tendencia.
Teorías sobre la evolución del diseño	Teorías de la evolución del diseño y aplicación al contexto contemporáneo. Análisis crítico de las teorías, las tendencias y las prácticas del diseño en sus diferentes etapas.
Introducción a la crítica del diseño	Análisis crítico de casos de estudio en diseño y moda. Metodologías y aplicación práctica.
Tendencia y sociedad	Relación entre tendencias y cambios socioculturales, económicos y políticos. Discursos contemporáneos del diseño: impacto social, estético y conceptual.
Herramientas profesionales de análisis de tendencias	Coolhunting, observación etnográfica y recursos digitales.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	0	20
Estudio de casos	15	50	65
Aprendizaje basado en proyectos	5	46	51
Examen de preguntas de desarrollo	2	4	6
Presentación	2	5	7
Observación sistemática	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Introducción de los contenidos teóricos, explicación de conceptos clave, teorías de tendencias y metodologías de análisis, con apoyo audiovisual, estudios de casos y debate guiado.
Estudio de casos	Análisis crítico de colecciones de moda, productos o marcas, fomentando la capacidad de observación, interpretación y planteamiento de juicios fundamentados.
Aprendizaje basado en proyectos	Desarrollo de un proyecto individual o grupal de análisis de tendencias, aplicando las herramientas teóricas y metodológicas vistas, culminando en la presentación de un informe o exposición oral.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Estudio de casos	En base al trabajo del alumnado en el estudio de casos de forma autónoma o presencial, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de desarrollo.
Aprendizaje basado en proyectos	Orientación individual para el proyecto final, revisión de avances, asesoramiento en metodología de investigación y redacción crítica.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Estudio de casos	Se evaluará: · Rigor en el análisis, identificación de tendencias, lectura crítica y reflexión fundamentada. · Capacidad de expresión escrita y comunicación de ideas complejas con terminología precisa.	30	A3 A4	B3 C13
Aprendizaje basado en proyectos	Desarrollo de un proyecto individual o grupal de análisis de tendencias, aplicando las herramientas teóricas y metodológicas vistas, culminando en la presentación de un informe o exposición oral.	20	A3 A4	B3 C20
Examen de preguntas de desarrollo	Se evaluará: · Comprensión de los contenidos teóricos y metodológicos. · Capacidad de relacionar conceptos teóricos con ejemplos prácticos. · Claridad expositiva, organización y fundamentación crítica.	25	A3	B3 C13
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto final, apoyado de la presentación visual oportuna.	15	A4	C20
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso.	10	A3 A4	B3 C13 C20

**Otros comentarios sobre la Evaluación**

**Metodología de evaluación continua**

En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basada en la combinación de las tipologías de actividades indicadas anteriormente, y con los porcentajes de

evaluación indicados arriba. La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común como extraordinaria.

Para acogerse a la metodología de evaluación continua deberá constar una asistencia mínima del 80% de las horas totales de la materia.

### **Metodología de evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la materia y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua, de ser el caso.

La elección de la modalidad global de metodología significará que el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y segundo las mismas características requeridas en la metodología de evaluación continua. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, a desarrollarse durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora será comunicada a comienzo de curso en el cronograma de la materia.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

Estudio de casos: 30%

Aprendizaje basado en proyectos: 20 %

Examen: 50 %

### **Convocatoria extraordinaria**

En la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que tendrá lugar en fecha oficial.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

Estudio de casos: 30%

Aprendizaje basado en proyectos: 20 %

Examen: 50 %

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura.

**Consultar las fechas de las pruebas de evaluación extraordinaria aprobadas por el centro:**<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

---

#### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

**WGSN,**

Seivewright, S., **Diseño e investigación**, 9788425225949, Gustavo Gili, 2013

Kawamura, Y., **Fashion-ology: An introduction to Fashion Studies**, 978-1474278478, Bloomsbury Visual Arts, 2018

Kawamura, Y., **Fashion-ology: Fashion Studies in the Postmodern Digital Era (Dress, Body, Culture)**, 978-1350331860, Bloomsbury Visual Arts, 2023

---

Noble, I., & Bestley, R., **Investigación visual: Una introducción a la investigación en diseño gráfico**, 978-2884790499, Gustavo Gili, 2006

Lorynn R. D., Brannon, E., **Fashion Forecasting: Studio Instant Access**, 978-1628925463, Bloomsbury Visual Arts, 2015

**Predecir las tendencias de moda : cómo adquirir la práctica y las habilidades necesarias**, 978-84-16851-47-8, 1ª ed, Promopress, 2018

Erner, Guillaume, **Sociología de las tendencias**, 978-84-252-2364-8, Gustavo Gili, 2010

Raymond, Martin, **Tendencias : qué son, cómo identificarlas, en qué fijarnos, cómo leerlas**, 978-84-92810-02-4, Promopress, 2010

Lurie, Alison, **El lenguaje de la moda : una interpretación de las formas de vestir**, 978-84-493-2855-8, Paidós, 2013

Mansilla Viedma, Pedro, **Sociologías de la moda**, 978-84-1067-326-7, Madrid : Los Libros de la Catarata, 2025

Montoya Ramírez, María Isabel, **Moda y sociedad : la indumentaria, estética y poder**, 84-338-2872-X, Universidad, 2002

Entwistle, Joanne, **El cuerpo y la moda : una visión sociológica**, 84-493-1258-2, Paidós, 2002

**Moda, comunicación y sociedad**, 978-84-96082-53-3, Comunicación Social, 2008

#### **Bibliografía Complementaria**

##### **Business of Fashion,**

Mory, Frédérique, **Apuntes de moda**, 978-84-7556-586-6, Océano, 2009

Martínez Barreiro, Ana, **Mirar y hacerse mirar : la moda en las sociedades modernas**, 84-309-3164-3, Madrid : Tecnos, 1998

Lipovetsky, Gilles, **El imperio de lo efímero : la moda y su destino en las sociedades modernas**, 978-84-339-6778-7, Anagrama, 2004

González, Ana Marta; García Martínez, Néstor,, **Distinción social y moda**, 978-84-313-2445-2, EUNSA, 2007

Scopa, Óscar, **Nostálgicos de aristocracia : el siglo XX a través de la moda, el arte y la sociedad**, 84-95303-53-1, El Taller de Mario Muchnik, 2005

#### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Técnicas gráficas aplicadas al diseño/P06G450V01-52853

#### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Diseño y sociedad/P06G450V01206

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

#### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

##### **Diseño de publicaciones**

Asignatura	Diseño de publicaciones			
Código	P06G450V01-52852			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Vázquez Gómez, Jesús			
Profesorado	Vázquez Gómez, Jesús			
Correo-e	osusotrabajos@gmail.com			
Web				
Descripción general				

#### **Resultados de Formación y Aprendizaje**

## Código

A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

## Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Identificar y comprender técnicamente los diferentes formatos digitales, los materiales y sus características técnicas, así como los formatos y tamaños estandarizados y su optimización para los medios impresos y digitales en una producción editorial.	A2		C2
Aplicar los conocimientos sobre los fundamentos técnicos de la tipografía y seleccionar, con criterios formales y conceptuales fundamentados, las familias tipográficas adecuadas para un proyecto editorial.			C2 C6
Aplicar criterios de composición mediante retículas compositivas. Identificar los tipos de retículas utilizados en proyectos editoriales.	A2 A5	B2	C2
Extraer la información relevante, realizar un análisis y síntesis de la misma y planificar, en base a ella, una propuesta conceptual de diseño de publicaciones.	A2 A5	B1 B2	C8

## Contenidos

Tema	
Tema 1	Historia del libro Acercamiento a la historia del formato editorial. ¿Qué es un libro?
Tema 2	Anatomía del libro Partes del libro. La construcción de un libro. Sistemas de encuadernación.
Tema 3	Tipografía editorial Micro y macrotipografía. Edición de textos y ortotipografía.
Tema 4	Retículas editoriales Maquetación y composición de contenidos editoriales. Tipografía, imágenes y gráficos vectoriales.
Tema 5	Diseño y edición Tipos de formato editorial. Concepto editorial: idea gráfica y edición de contenidos.
Tema 6	Producción editorial Artes finales (A AFF). Preimpresión, impresión y

posimpresión (acabados). Tipos y características físicas de diferentes materiales.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	14	15	29
Resolución de problemas	12	30	42
Trabajo tutelado	16	60	76
Examen de preguntas objetivas	1	0	1
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Portafolio/dossier	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos teóricos relacionados con la asignatura. Grupos de discusión y debate. Análisis conjunto de casos concretos. Visitas a lugares y centros industriales de interés para la asimilación de contenidos teórico-prácticos.
Resolución de problemas	Capacidad de conceptualización de una idea gráfica aplicando metodologías y fundamentos propios del diseño. Desarrollo de un proceso y una metodología de diseño que tenga en consideración y esté informada por los procesos de diseño editorial.
Trabajo tutelado	Propuesta de trabajo por proyectos, en la que se valorará la evolución tutelada del trabajo y la capacidad de elaborar un producto editorial. Se abordarán principios, procesos conceptuales y formales, desarrollo final del trabajo y exposición pública.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	
Resolución de problemas	El profesorado tutorizará el trabajo del alumnado, guiándolo en el desarrollo procedimental de los ejercicios.
Trabajo tutelado	El profesorado tutorizará de forma directa y personalizada el trabajo del alumnado durante las sesiones presenciales, acompañándolo y orientándolo en el desarrollo conceptual y procedimental del trabajo por proyectos.

Pruebas	Descripción
Examen de preguntas objetivas	
Resolución de problemas y/o ejercicios	
Portafolio/dossier	

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Lección magistral		30	A2 C6 C8

Resolución de problemas	30	A2 A5	B1 B2	C2 C6 C8
Trabajo tutelado	40	A2 A5	B1 B2	C2 C8

---

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

#### Evaluación continua:

El alumnado acogido a la modalidad de evaluación continua deberá entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas correspondientes, así como cumplir con la asistencia obligatoria, para poder ser evaluado mediante esta modalidad.

Para superar la asignatura será necesario obtener una media mínima de 5, calculada a partir de los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación.

Será imprescindible alcanzar una calificación mínima de 4 en cada bloque y ejercicio para que pueda calcularse la nota media final.

La evaluación se realizará del siguiente modo:

- **Prueba final teórica / clase magistral:** evaluación de los conocimientos teóricos de la asignatura  **30 %**
- **Resolución de problemas y/o ejercicios:** varias entregas independientes que se calificarán de forma individual, teniendo en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos  **70 %**

#### Evaluación global:

El alumnado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la asignatura en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia.

Esta elección supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el sistema de evaluación continua.

En este caso, la evaluación se realizará del siguiente modo:

- **Prueba final teórica / clase magistral:** evaluación de los conocimientos teóricos de la asignatura  **30 %**

- **Resolución de problemas y/o ejercicios:** varias entregas independientes que se calificarán de forma individual, teniendo en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos  **70 %**

### Convocatoria extraordinaria:

En la convocatoria extraordinaria, el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos, y con las mismas características exigidas en la metodología de evaluación global.

Los ejercicios deberán presentarse dentro de un examen final, que tendrá lugar durante el período oficial de exámenes.

La evaluación en esta convocatoria será la siguiente:

- **Prueba final teórica / clase magistral:** evaluación de los conocimientos teóricos de la asignatura  **30 %**
- **Resolución de problemas y/o ejercicios:** varias entregas independientes que se calificarán de forma individual, teniendo en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos  **70 %**

La no entrega de alguno de los ejercicios supondrá la calificación de **suspenso** en la asignatura, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

### Fechas de evaluación:

Las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro pueden consultarse en su página web oficial.

---

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

J. Hochuli / R. Kinross, **El diseño de libros. Práctica y teoría**, 9788493344665, Campgràfic, 2005

J. Hochuli, **El detalle en la tipografía**, 9788496657038, Campgràfic, 2007

E. Jordi, **Porqué las páginas son así**, 9788425234026, Gustavo Gili, 2023

E. Kimberly, **Sistemas reticulares**, 9788425220692, Gustavo Gili, 2006

J. Müller-Brockman, **Sistema de retículas**, 9788425225147, Gustavo Gili, 2012

##### Bibliografía Complementaria

G. Ambrose / P. Harris, **Layout**, 9788434240629, Parramon, 2013

G. Ambrose / P. Harris, **Formato**, 9788434226731, Parramon, 2006

P. Arilla, **¿Por qué es buena esta tipografía? Evaluación anatómica y contextual**, 9788496657656, Campgràfic, 2024

---

J. L. Blanco, **Do orixinal ao libro. Manual de edición técnica**, 9788497829601, Xerais, 2009

R. Dias / R. Oliveira / F. Martins / R. Dantas, **The Book Block**, 9789893300886, Itemzero, 2020

R. Dias / R. Oliveira / F. Martins / R. Dantas, **The Book Cover**, 9789893320884, Itemzero, 2021

R. Dias / M. Sanches / M. Delgado, **Paper, paper, paper**, 9789895378654, Itemzero, 2024

R. Kinross, **Tipografía moderna**, 9788496657090, Campgràfic, 2008

W. Kunz, **Tipografía: macro y microestética**, 9788425215476, Gustavo Gili, 2004

P. Luidl, **Tipografía básica**, 9788493344613, Campgràfic, 2004

R. Marín, **Ortotipografía para diseñadores**, 9788425226038, Gustavo Gili, 2013

E. Ruder, **Typography: A Manual of Design**, 9783721200430, Niggli, 2009

E. Satué, **El diseño de libros del pasado, el presente, y tal vez del futuro. La huella de Aldo Manuzio**, 9788489384193, Fundación Germán Sánchez Rupérez, 1998

G. Unger, **¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad**, 9788496657120, Campgràfic, 2009

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Diseño de tipografía digital/P06G450V01-52861

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Técnicas gráficas aplicadas al diseño

Asignatura Técnicas gráficas aplicadas al diseño

Código P06G450V01-52853

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	1c

Lengua Castellano

Impartición Gallego  
Inglés

Departamento Dibujo

Coordinador/a Covelo Pérez, Marcos Alberto

Profesorado Covelo Pérez, Marcos Alberto

Correo-e mcovelo@uvigo.gal

Web

Descripción general Introducción a las técnicas gráficas orientadas al diseño gráfico, ilustración y estampación textil. Prácticas básicas en diferentes procedimientos de impresión y estampación: serigrafía, risografía, estampación textil.

## Resultados de Formación y Aprendizaje

Código

B3 Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).

C6 Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.

C12 Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.

D1	Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Conocer las bases teóricas y técnicas de la impresión aplicadas al diseño.	B3	C12	D3
Aplicar las técnicas y los distintos procedimientos de impresión y *estampación.	B3		D1 D2 D3
Integrar los conocimientos sobre color, composición e ilustración en los proyectos de gráfica digital y proyectos de moda.		C6	D1

### Contenidos

#### Tema

- Iniciación en fotolitos manuales	- Iniciación teórica en serigrafía. (Procedimiento / herramientas / terminología / espacio de trabajo) Características, durabilidad, calidad, versatilidad, etc. - Práctica de fotolito manual en pantalla de serigrafía con reserva.
- Iniciación en fotolitos digitales	- Fotolito posterizado - Fotolito con trama de semitonos - Fotolito con trama estocástica - Fotolito de cuatricomía
- Iniciación en Risografía	- Iniciación en el procedimiento reprográfico de Risografía. Características, durabilidad, calidad, versatilidad, etc. - Edición digital en Indesign adaptado a Riso - Compresión y aprendizaje del uso de la máquina Riso. Pros y contras de la duplicadora.
- Iniciación en Sublimación	- Iniciación teórica en transferencia de sublimación termoestable. Características, durabilidad, calidad, versatilidad, etc. - Preparación de imagen. - Aprendizaje de terminología: Transferencia / Sublimación / Fijación
- Proyecto	- 1º Fase: Edición e impresión de cartel en Risografía + Serigrafía. - 2º Fase: Encuadernación (Plegado + grapado + guillotinado) - 3º Fase: Desarrollo de producto estampado

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	6	0	6
Resolución de problemas	26	4	30
Aprendizaje basado en proyectos	0	26	26
Talleres	0	65	65
Estudio de casos	0	10	10

Proyecto	5	0	5
Observación sistemática	4	0	4
Práctica de laboratorio	4	0	4

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	- Iniciación en trabajos de estampación planígrafa manual y automático. Preparación de materiales previos la impresión y estampación. - Análisis y estudio de la duplicadora Riso. - Análisis y estudio de la serigrafía. - Análisis y estudio de la sublimación.
Resolución de problemas	- Aprendizaje y funcionamiento de la duplicadora Riso SF9350. - Aprendizaje y preparación de materiales y herramientas para la estampación en serigrafía. - Aprendizaje y preparación de los materiales necesarios para la transferencia de imágenes en sublimación.
Aprendizaje basado en proyectos	- Análisis de las pruebas realizadas en clase. - Aprendizaje a partir de proyectos creados en los que se empleó alguna o todas las técnicas de estampación e impresión.
Talleres	- Prácticas basadas en lo aprendido en clase - Creación de proyecto
Estudio de casos	

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Lección magistral	- Estudio teórico-práctico de procedimientos y técnicas relacionadas con la materia. - Estudio y análisis de trabajos relacionados con estampación textil y gráfica sobre papel.
Resolución de problemas	- Análisis pros y contras de la estampación planígrafa. - Análisis de la estampación sobre tejido.

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Proyecto	- Evaluación técnico *procedimental del trabajo desarrollado. - Viabilidad del proyecto y complejidad gráfica. - Relación con el temario aprendido al largo de la materia.	40	
Observación sistemática	- Evaluación continua de trabajos realizados en el taller.	30	
Práctica de laboratorio	- Aprendizaje de la preparación de elementos previos para la *estampación o transferencia de imágenes. - Elección de soportes en relación a la técnica empleada	30	

**Otros comentarios sobre la Evaluación**

## CONVOCATORIA ORDINARIA

### Evaluación continua

Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados.

El alumnado que siga la evaluación continua deberá entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas para ser evaluado en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario obtener una media de 5, calculada según los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación. Será imprescindible obtener una calificación mínima de 4 en cada bloque para que se proceda al cálculo de la nota media.

### Evaluación global

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante la evaluación continua.

En este caso, la evaluación se estructura del siguiente modo:

Resolución de problemas y/o ejercicios (70 %): El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso, relacionados con los bloques temáticos de la materia: trabajo vinculado a la serigrafía sobre soporte papel y textil, ejercicio realizado mediante el procedimiento de risografía y trabajo realizado con sublimación sobre textil.

Se tendrá en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos.

Presentación (30 %): El alumnado realizará una presentación final del trabajo desarrollado en la materia en forma de proyecto.

—

## CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

### Evaluación continua

Se aplicarán los mismos porcentajes, criterios y metodologías recogidos en la propuesta de la primera convocatoria.

### Evaluación global

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global en la segunda convocatoria deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un

mes desde el inicio de la docencia del segundo cuatrimestre. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante la evaluación continua.

La evaluación se estructura del siguiente modo:

Resolución de problemas y/o ejercicios (70 %): El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso, relacionados con los bloques temáticos de la materia: introducción al proyecto de moda como investigación, formalización de volúmenes, desarrollo de prendas y comunicación del proyecto.

Se tendrá en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos.

Presentación (30 %): El alumnado realizará una presentación final del trabajo desarrollado en la materia, utilizando materiales gráficos y visuales de apoyo.

La no presentación de alguna de las entregas o ejercicios supondrá el suspenso de la materia, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

—  
Fechas de evaluación

Las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro pueden consultarse en:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

#### Fuentes de información

##### **Bibliografía Básica**

##### **Bibliografía Complementaria**

Ramos Guadix, J.C / Peláez Camazón, A., **Fotografía y Estampa. Del positivo analógico a la plancha de fotopolímero.**, 978-8496508774,

D'ARCY HUGHES, Ann, VERNON-MORRIS, Hebe, **La impresión como arte: técnicas tradicionales y contemporáneas**, Ed. Blume, 2010

Cossu, Matteo / Dalquie, Claire, **La serigrafía: un completo manual de herramientas, técnicas y ejemplos de artistas internacionales.**, 978-8425228315,

MARA, TIM, **Manual de Serigrafía**, 978-8470314490,

RUSSELL, ALEX, **PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO TEXTIL**, 9788425226403,

#### Recomendaciones

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Didáctica del Diseño

Asignatura	Didáctica del Diseño			
Código	P06G450V01-52854			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	2c

Lengua Impartición	Castellano Gallego
Departamento	Didácticas especiales
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina
Profesorado	Varela Casal, Cristina
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es
Web	
Descripción general	

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A3	Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B3	Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
B5	Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
C10	Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
D1	Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva	A3	B5	C10	D1
Nueva	A4	B5		D1
Nueva		B5	C10	D1
Nueva	A4	B5		D1
Nueva		B3	C10	D1
Nueva	A4	B3		D1
		B5		

### Contenidos

Tema	
Introducción a la Didáctica del Diseño	Concepto de didáctica general y su especificidad en el ámbito del diseño. Historia y evolución de la enseñanza del diseño. Roles del docente en el ámbito del diseño. Dimensiones teóricas y prácticas de la enseñanza del diseño.
Estrategias metodológicas para la enseñanza del diseño	Enfoques activos y experienciales: aprendizaje basado en proyectos, estudio de casos, aprendizaje-servicio. Métodos colaborativos y cocreativos en el aula de diseño. Recursos materiales, digitales y espaciales para enseñar diseño. El papel de la práctica y de la experimentación en el aprendizaje del diseño.
Evaluación de procesos en la realización de proyectos	Evaluación formativa, continua y cualitativa. Criterios e instrumentos de evaluación en proyectos de diseño. Retroalimentación como herramienta pedagógica. Autoevaluación y coevaluación en contextos proyectuales

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	14	45	59
Resolución de problemas	28	60	88
Observación sistemática	3	0	3

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos relacionados con la materia Grupos de discusión, y debates sobre los contenidos de los diferentes temas de la materia.
Resolución de problemas	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados al largo del curso relacionados con los bloques temáticos

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Lección magistral	La dinámica de clase será activa y participativa proponiendo dinámicas de grupos de discusión. El alumnado podrá solicitar tutorización del docente en el horario marcado por el incluso.
Resolución de problemas	La dinámica de clase será activa y participativa. El alumnado podrá solicitar tutorización del docente en el horario marcado por el incluso.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Lección magistral	(*)Prueba de preguntas obxectivas ou desenvolvemento de casos segunda se decida pola dinámica de aula	40	A3	B3 B5
Resolución de problemas	(*)O alumnado deberá resolver diferentes exercicios plantexados ao longo do curso relacionados cos bloques temáticos	50	A4	C10 D1
Observación sistemática	(*)Avaliarase a implicación proactiva do alumnado no desenvolvemento das dinámicas de aula, na resolución dos exercicios e na participación nas sesións maxistras.	10	A3	D1

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

### **CONVOCATORIA ORDINARIA**

#### **Evaluación continua**

Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados.

El alumnado que siga la evaluación continua deberá entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas para ser evaluado en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario alcanzar una media de 5, calculada según los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación. Será imprescindible obtener una calificación mínima de 4 en cada bloque para que se proceda al cálculo de la nota media.

## **Evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante la evaluación continua.

En este caso, la evaluación se estructura del siguiente modo:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios (50 %):** Realización de varias entregas independientes (mínimo de 3) que serán evaluadas de forma individual, teniendo en cuenta la ejecución conceptual y técnica. El profesorado podrá, si lo considera pertinente, convocar al alumnado a una defensa presencial de sus entregas.
- **Lección magistral / prueba final teórica (50 %):** Evaluación de los contenidos teóricos mediante una prueba escrita o similar.

---

## **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

### **Evaluación continua**

Se aplicarán los mismos porcentajes, criterios y metodologías recogidos en la propuesta de la primera convocatoria.

### **Evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global en la segunda convocatoria deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia del segundo cuatrimestre. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante evaluación continua.

La evaluación se estructura del siguiente modo:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios (50 %):** Realización de varias entregas independientes (mínimo de 3) que serán evaluadas individualmente, teniendo en cuenta la ejecución conceptual y técnica. El profesorado podrá, si lo considera oportuno, convocar al alumnado a una defensa presencial de sus entregas.
- **Lección magistral / prueba final teórica (50 %):** Evaluación de los contenidos teóricos mediante una prueba escrita o equivalente.

La no presentación de alguna de las entregas o ejercicios supondrá el suspenso de la materia, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

### **Fechas de evaluación**

Las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro pueden consultarse en:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

---



Desenvolvemento e etapas na elaboración dun proxecto de ilustración para deseño. Do bosquejo á arte final. Exercicios prácticos de ilustración aplicados a diferentes soportes.

<p>(*)Módulo práctico 1: Opción ilustración para o deseño de moda</p>	<p>(*)O alumnado interesado no eido da ilustración para o deseño de moda traballará en base aos seguintes contidos: Aplicación práctica no campo da ilustración para moda. Creación de rapports orgánicos e repeticións complexas Desenvolvemento dunha colección gráfica con base na ilustración sobre téxtil e/ou complementos de moda. Impacto da comunicación visual a través da ilustración de moda. Uso e investigación en técnicas de reprodución téxtil seriada Estampación directa: sistemas tradicionais de estampación téxtil. Aplicacións contemporáneas dos mecanismos artesanais como medio para reformular sistemas productivos</p>
<p>(*)Módulo práctico 2: Opción ilustración para o deseño gráfico. Ilustración para prensa/editorial</p>	<p>(*)O alumnado interesado no eido da ilustración para o deseño en prensa/editorial e/ou dixital traballará en base aos seguintes contidos: A ilustración para prensa e publicacións. O papel da ilustración nos medios. Ilustración para cubertas de libros. Ilustración para aplicacións interactivas dixitais. Narrativa visual e síntese conceptual. Metáforas visuais na ilustración editorial, de prensa e dixital. Casos de estudo contemporáneos de profesionais da ilustración especializados.</p>

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	5	10	15
Lección magistral	10	20	30
Resolución de problemas de forma autónoma	25	75	100
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodoloxías

Descripción
Estudio de casos
Lección magistral
Resolución de problemas de forma autónoma

### Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	
Proyecto	

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)O alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con bloques temáticos	40	
Proyecto	(*)O alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia.	40	
Presentación	(*) O alumnado realizará una presentación de su proyecto apoyada en medios audiovisuales	20	

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Steve Heller, **El libro de ideas para la ilustración: Inspiración de la mano de 50 maestros**, 978-84-17492-16-8, Brumé, 2018

Lawrence Zeegen, **Principios de ilustración**, 978-84-252-2592-5, Gustavo Gili, 2013

##### **Bibliografía Complementaria**

Jon Dowling, **Hey: Design & Illustration**, 978-0-9935812-7-4, Counter Print, 2021

Catherine Legrand, **Indigo: The Colour that Changed the World**, 978-0500516607, Thames and Hudson Ltd, 2013

Amelia Calver, **Pattern&Ornament**, 9780500298404, Thames and Hudson Ltd, 2025

Christoph Niemann, **Abstract: El Arte del Diseño. Ilustración. Christoph Niemann**, Netflix, 2019

Saul Steinberg/Aldo Buzzi, **Reflejos y sombras**, 978-8493869212, Media Vaca, 2012

#### **Recomendaciones**

##### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Proyectos de moda I/P06G450V01-52860

Diseño audiovisual: Motion Graphics/P06G450V01-52857

##### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203

#### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

##### **Diseño para todas las personas: Transmisión y mediación**

Asignatura	Diseño para todas las personas: Transmisión y mediación			
Código	P06G450V01-52856			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	3	2c
Lengua				
Impartición				
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	García González, Silvia			
Profesorado	García González, Silvia			
Correo-e	silviagarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

**Resultados de Formación y Aprendizaje****Código**

A3	Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
B5	Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
C10	Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
C13	Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
C16	Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
D5	Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva	A3	B1 B2	C10	D3
Nueva	A3 A4	B5	C4 C8 C13 C16	D4 D5

**Contenidos****Tema**

Transmisión e mediación no âmbito do Análisis nos contextos culturais do deseño	
Princípios do deseño universal.	Planificación e estratexias do deseño para a inclusión.
Deseñar para o mundo real	Deseño e futuro
Usabilidade e deseño para todos	Dereitos, normativas e propostas no ámbito do deseño e a discapacidade
(*)Usabilidade e deseño para todos	(*)Dereitos, normativas e propostas no ámbito do deseño e a discapacidade

**Planificación**

Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
----------------	----------------------	---------------

Estudio de casos	10	15	25
Aprendizaje basado en proyectos	20	30	50
Design Thinking	10	15	25
Aprendizaje-servicio	20	30	50

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Estudio de casos	(*)Análisis de casos reais, para establecer un diagnóstico e posibles solucións alternativas
Aprendizaje basado en proyectos	(*)Proxectos que se enfocan a resolver un desafío e que inclúen planificación na análise, propostas de prototipos e presentacións en público
Design Thinking	(*)traballo de propostas ao redor do tema da discapacidade, no que se analiza a problemática e se propoñen prototipos e solucións innovadoras
Aprendizaje-servicio	(*)traballo nos procesos de aprendizaxe de servizo á comunidade onde os/as participantes aprenden a traballar nas necesidades reais da contorna.

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Estudio de casos	
Aprendizaje basado en proyectos	
Design Thinking	
Aprendizaje-servicio	

<b>Evaluación</b>		
	Descripción	Calificación Resultados de Formación y Aprendizaje
Estudio de casos	(*)Ejercicios na que un alumno/a debe analizar un feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipóteses, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución.	20
Aprendizaje basado en proyectos	(*)Realización de actividades que afrontan os alumnos/as a problemas abertos. Permiten adestrar, entre outras, as capacidades de aprendizaxe en cooperación, de liderado, de organización, de comunicación	40
Design Thinking	(*) innovación centrada nas persoas. adquisición de coñecementos básicos sobre os usuarios/as dun produto, situación ou problema; no desenvolvemento de empatía co usuario/a para acadar unha solución a un problema que posúen; na construción de prototipos coas ideas máis axeitadas; e a aprender das reaccións dos usuarios/as ao interactuar co prototipo.	20
Aprendizaje-servicio	(*)Combina procesos de aprendizaxe e de servizo á comunidade nun proxecto artellado onde os/as participantes aprenden a traballar nas necesidades reais da contorna	20

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

---

**Fuentes de información**

---

**Bibliografía Básica**

---

**Bibliografía Complementaria**

---

Elizabeth Guffey, **After Universal Design: The Disability Design Revolution**, 978-1350241503, 2023, Bloomsbury Visual Arts,

---

AAVV, **Principios universales de diseño**, 9788417492649, 2020, Blume,

---

Papanek, Victor, **Diseñar para el mundo real : ecología humana y cambio social**, 978-84-86469-68-9, 2020, Pol len edicions,

---

---

**Recomendaciones**

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Diseño y sociedad/P06G450V01206

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS**

---

**Diseño audiovisual: Motion Graphics**

---

Asignatura Diseño audiovisual: Motion Graphics

---

Código P06G450V01-52857

---

Titulación Grado en Diseño

---

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c

---

Lengua Castellano

---

Impartición

---

Departamento Comunicación audiovisual y publicidad

---

Coordinador/a Rodríguez Fernández, Fortunato

---

Profesorado Rodríguez Fernández, Fortunato

---

Correo-e fortunatorf@uvigo.es

---

Web

---

Descripción general Introducción al diseño audiovisual y el motion graphics en diferentes soportes y formatos digitales.

---

---

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

---

Código

---

B2 Ser capaz de organizar y planificar

---

B3 Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).

---

B4 Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.

---

C4 Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

---

C5 Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.

---

C8 Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

---

C9 Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

---

C10 Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.

---

C12 Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de

---

proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.

C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
C17	Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, móviles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)
C18	Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).
D1	Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje	
Integrar el uso del software específico de motion graphics en los principios de la animación gráfica y el diseño en un proyecto de diseño audiovisual.	B4	C4 C5 C9 C10 C12 C14 C17	D1 D2 D3 D4
Identificar los formatos, los soportes y las especificaciones técnicas de un proyecto de diseño audiovisual orientado a un soporte pantalla TV, cine y broadcasting.	B2 B3	C17 C18	
Integrar los elementos propios del diseño gráfico (tipografía, retículas, layout, color, gráficos) con los elementos espacio-temporales de la animación audiovisual (narración, sonido, animación).	B2 B3	C4 C8 C17 C18	
Planificar un proyecto de diseño audiovisual (grabación previa de material videográfico, planos, storyboard, guion, encuadres□)	B2 B3	C4 C17	

### Contenidos

Tema	
1 - Principios básicos del diseño audiovisual	1 - Aplicación del lenguaje cinematográfico al diseño audiovisual: plano, encuadre, composición, movimiento y edición.  2 - Aplicación de las técnicas de animación al diseño audiovisual.  3 - Métodos de animación  4 - Timing.
2 - Motion graphics: conceptos e introducción	1 - Definición, principios teóricos y objetivos del motion

graphics

2 - Componentes gráficos y tipográficos.

3 - Elementos visuales: composición, relación espacial y temporal entre elementos.

4 - Layout.

5 - Elementos narrativos: storytelling

6 - Formatos

7 - Diseño Sonoro

---

### 3 - Historia del motion Graphics

1 - Precursores. Las vanguardias artísticas. Viking Eggeling, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Len Lye, Norman McLaren.

2 - Saúl Bass y los títulos de crédito

3 - Orígenes - John Whitney.

4 - Aplicación a la TV. Grafismo electrónico.

5 - Grafismo digital.

---

### 4 - Proyectos de Motion Graphics

1 - Fases de un proyecto de Motion Graphics: idea, guión, desglose, story board, producción y realización

2 - Tipología de proyectos: Títulos de crédito, Matte painting, animación científica, storyboard, publicidad, imagen de marca, video clips, concept art, tipografía cinética, etc...

---

### 5 - Arte Generativo

Conceptos, técnicas y ejemplos.

---

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	15	30
Prácticas con apoyo de las TIC	28	17	45
Trabajo tutelado	2	18	20
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	55	55

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante tiene que desarrollar
Prácticas con apoyo de las TIC	Actividades de aplicación del conocimiento en un contexto determinado y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales en relación con la materia a través de las TIC.
Trabajo tutelado	El/La estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un trabajo práctico sobre la temática de la materia.

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumno realizará, preferentemente en la clases diferentes prácticas relacionadas con la materia. Contará con el apoyo y tutorización del profesor
Trabajo tutelado	Contará con las tutorías para plantear dudas
<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	Contará con el apoyo del profesor a través de las tutorías.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumno realizará a lo largo del curso breves ejercicios prácticos de aplicación de los conceptos teóricos. Se realizarán preferentemente en las clases, aunque en muchos casos se completaran fuera de las mismas.	20	B2	C4 C5 C8 C17 C18
Trabajo tutelado	Trabajo final, con temática elegida por el alumno entre las diferentes opciones del Motión Graphics.	40	B2	C4 C5 C8 C9 C17 C18
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumno realizará 2 ejercicios completos relacionados con los contenidos de la materia y que serán defendidos públicamente. Cada ejercicio puntuará un 20% de la calificación.	40		C4 C9 C17

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

El alumno podrá optar a dos tipos de calificación: evaluación continua y evaluación global

#### **1 - Evaluación continua**

Serán aplicados los porcentajes y conceptos anteriores (Prácticas con apoyo de las TIC, Resolución de problemas y ejercicios y Trabajo Tutelado).

En la segunda edición (extraordinaria de julio) se aplicarán los mismos criterios, aunque las **Prácticas con apoyo de las TIC no serán re-evaluadas**, manteniéndose la calificación de la primera edición. El alumno mejorará su calificación a través de los otros apartados (Trabajo y Resolución de Problemas).

**2 - Evaluación global** - De acuerdo a lo establecido en el **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e acalidadade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudiantado**, el estudiante que no opte por la modalidad de evaluación continua, tendrá derecho a una prueba global en las fechas que la Facultad determine. Será un prueba única y que permitirá calificar al alumno entre 0 y 10, igual que en la evaluación continua. Esta posibilidad deberá ser solicitada expresamente por el alumno, con la antelación y procedimientos que el Decanato de la Facultad determine, y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua. Esta modalidad consistirá en la realización directamente en el aula de tres de las prácticas del apartado **Prácticas con apoyo TIC** (60%) y la entrega y

defensa de un trabajo similar a alguno de los propuestos para el **Trabajo Tutelado** (40%).

Mismos criterios para la evaluación extraordinaria de julio.

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en base al citado **Reglamento sobre a evaluación, acualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudiantado**

<https://secretaria.uvigo.gal/uv/web/normativa/public/show/565>

---

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

Crook, Ian; Bearer, Peter, **Fundamentos del Motion Graphics**, Promopress, 2017

Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José, **Manual Básico del lenguaje y narrativa audiovisual**, Paidós Ibérica, 1998

Gubern, R, **Del bisonte a la realidad virtual**, Anagrama, 1997

Landívar Feican, Roberto; Rojas Terreros, Santiago; Montaña Albán, Roland, **De la idea al movimiento: introducción básica al motion graphics**, Universidad del Azuay, 2023

##### Bibliografía Complementaria

Brarda, María Cecilia, **Motion Graphics desig: la dirección creativa en branding de TV**, Editorial GC, 2016

Douglas Katz, Steven, **Plano a plano: De la idea a la pantalla. Dirección I**, Plot Ediciones, 2000

Douglas Katz, Steven, **Rodando: La planificación de secuencias. Dirección II**, Plot Ediciones, 2000

Rafols, Rafael. Colomer, Antoni, **El Diseño Audiovisual**, Gustavo Gili, 2003

Solana, Gemma; y Boneu, Antonio, **Uncredited: Diseño gráfico y títulos de crédito en el cine**, INDEX BOOK, 2007

Williams, Richard, **Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos**, Anaya Multimedia, 2019

---

#### Recomendaciones

##### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

---

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Fundamentos de prototipado de moda

Asignatura Fundamentos de prototipado de moda

Código P06G450V01-52858

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c

Lengua Castellano

Impartición

Departamento Dibujo

Coordinador/a Casás Mariño, Rita Isidora  
Dopico Rodríguez, Patricia

Profesorado Casás Mariño, Rita Isidora  
Dopico Rodríguez, Patricia

Correo-e      ritaisidora.casas@uvigo.gal  
                  pdopico@uvigo.es

---

Web

Descripción general      Técnicas de patronaje creativo e industrialización de patrones: piquetes, costuras, control de recorridos de las diferentes piezas, líneas de referencia para a colocación y dirección del tejido para situar el patrón sobre a la hora de cortar : hilo, contrahilo y biés. Toma de medidas directa. Puntadas y costuras: definiciones, tipos e características. Lorzás, nervios, baleas, xaretas, gomas, niño de abella, vainicas, miriñaques, etc. Vocabulario téxtil de uso frecuente. Operaciones textiles básicas. Materiales, tejidos y fornituras.

---

---

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código

- 
- A1      Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- 
- A2      Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
- 
- A3      Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- 
- A4      Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- 
- A5      Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- 
- B1      Saber analizar y sintetizar
- 
- B2      Ser capaz de organizar y planificar
- 
- B3      Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- 
- B4      Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
- 
- B5      Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
- 
- C1      Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
- 
- C3      Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- 
- C4      Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- 
- C6      Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
- 
- C7      Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.
- 
- C11      Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.
- 
- C16      Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos
-

que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).

C19	Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
C21	Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.
D1	Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
D5	Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Interpretar un modelo de prenda a partir de un patrón base.	A1	B1	C3	D2
	A2	B2	C6	D3
	A3	B3	C7	D4
	A4	B4	C11	D5
	A5	B5	C16	
			C19	
Identificar diferentes referencias estructurales de forma, volumen y estructura.	A1	B1	C3	D1
	A2	B2	C4	D3
	A3	B4	C6	D4
	A4		C7	
	A5		C20	
			C21	
Practicar con las técnicas de patronaje creativo como fuente de fortalecimiento de las propuestas creativas relacionadas con un proyecto de diseño de moda.	A1		C1	D1
	A5		C20	D3
			C21	
Aplicar las destrezas básicas en los distintos procesos y técnicas constructivas.	A1	B2	C1	D1
	A5		C21	

### Contenidos

Tema	
Introducción al *patronaxe	Tipos básicos de patrón. Interpretación de modelos. Toma de medidas directa: procedimientos y aplicación práctica.
Técnicas de *patronaxe creativo e industrialización de patrones.	Piquetes. Costuras. Control de recorridos de las piezas. Líneas de referencia para la colocación del patrón sobre el tejido: hilo, *contrafío, *biés. La marcada. Concepto del escalado básico.
*Puntadas y costuras. Elementos *estructurais y decorativos básicos.	Definición, tipos y características. Aplicaciones prácticas. *Lorzas, nervios, ballenas, *xaretas, gomas, nido de abeja, *vainicas, *miriñaques, ...

Materiales, tejidos y *fornituras.	Características de los principales tipos textiles y *fornituras en moda. Criterios de selección según aplicación y proyecto. Operaciones textiles básicas.
Vocabulario textil de uso frecuente.	*Terminología profesional aplicada al diseño y *prototipado.
Vocabulario textil aplicado el *estilismo.	Identificación de *morfologías *femeninas y masculinas. Identificación de *morfologías de indumentaria. Formas y siluetas. *Descripciones de *estilismos y prendas.
Vocabulario textil aplicado al estilismo.	Identificación de morfologías femeninas y masculinas. Identificación de morfologías de indumentaria. Formas y siluetas. Descripciones de estilismos y prendas.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	0	10
Prácticas de laboratorio	19	9	28
Resolución de problemas de forma autónoma	10	50	60
Resolución de problemas y/o ejercicios	5	45	50
Observación sistemática	1	0	1
Examen de preguntas de desarrollo	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	La sesión magistral será el comienzo de cada una de las clases, centrada en exponer los conceptos y herramientas de manejo de técnicas y materiales que posteriormente el alumnado desarrollará esa sesión a modo de prácticas en el laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Una vez finalizada la sesión magistral, se espera que los estudiantes realicen un análisis exhaustivo de los recursos presentados y experimenten con las diferentes técnicas y soportes aprendidos. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el laboratorio.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá realizar un proyecto global con forma que demuestre la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Una vez finalizada la sesión magistral, se espera que los estudiantes realicen un análisis exhaustivo de los recursos presentados y experimenten con las diferentes técnicas y soportes aprendidos. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el laboratorio. Se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo realizado por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.

<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	Sesiones prácticas supervisadas para aplicar las técnicas aprendidas, desarrollando ejercicios individuales y prototipos reales en el aula-taller.

<b>Evaluación</b>		Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
	Descripción				
Prácticas de laboratorio	El alumnado utilizará los recursos presentados en la sesión magistral y experimentará con las diferentes técnicas y soportes aprendidos. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el laboratorio. Se evaluará: · La correcta ejecución práctica de las técnicas. · El nivel de acabado, coherencia formal y presentación de los prototipos. · La aplicación creativa y el uso responsable del espacio y materiales.	15	A5	C3 C21	D3
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá realizar un proyecto que demuestre la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación de manera creativa, técnicamente correcta y bajo un lenguaje personal. Realización de ejercicios prácticos, desarrollo de patrones y prototipos fuera del horario lectivo cómo práctica autónoma de consolidación. Se evaluará: · A aportación creativa de linguaxes persoais á proposta, a creatividade e coherencia conceptual da proposta. · La correcta ejecución práctica de las técnicas. · El nivel de acabado, coherencia formal y presentación de los prototipos. · La aplicación creativa y el uso responsable del espacio y materiales.	30	A5	B2 C3 C20	D3
Resolución de problemas y/o ejercicios	Se evaluará la capacidad de: · Resolver problemas aplicados al patronaje. · Aplicar técnicas constructivas con corrección técnica, limpieza y precisión. · Gestionar tiempos y recursos de manera organizada.	20	A5	B2 C20 C21	D3
Observación sistemática	Se evaluará: · Asistencia, puntualidad y participación activa en las sesiones. · Actitud proactiva, autonomía y respeto por el material, equipaciones y compañeros/as.	10	A5	B2 C3 C20 C21	D3
Examen de preguntas de desarrollo	(*)Avaliarase a capacidade de: · Resolver problemas aplicados ao patronaxe de forma autónoma. · Aplicar técnicas constructivas con corrección técnica, limpeza e precisión. · Xestionar tempos e recursos de maneira organizada.	25	A5	B2 C3 C20	

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

#### **Metodología de evaluación continua**

En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basada en la combinación de las tipologías de actividades indicadas anteriormente, y con los porcentajes de evaluación indicados arriba. La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común como extraordinaria.

Para acogerse a la metodología de evaluación continua deberá constar una asistencia mínima del 80% de las horas totales de la materia.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:  
Resolución de problemas de forma autónoma (proyecto): 30%  
Resolución de problemas y/o ejercicios: 35 %  
Exame: 25%Asistencia y puntualidad: 10%

#### **Metodología de evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la materia y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua, de ser el caso.

La elección de la modalidad global de metodología significará que el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y segundo las mismas características requeridas en la metodología de evaluación continua. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, a desarrollarse durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora será comunicada a comienzo de curso en el cronograma de la materia.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:  
Resolución de problemas de forma autónoma (proyecto): 40%  
Resolución de problemas de problemas y/o ejercicios: 35 %  
Examen: 25%

#### **Convocatoria extraordinaria**

En la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que tendrá lugar en fecha oficial.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:  
Resolución de problemas de forma autónoma (proyecto): 40%  
Resolución de problemas y/o ejercicios: 35 %  
Examen: 25%

**La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura.**

**Consultar las fechas de las pruebas de evaluación extraordinaria aprobadas por el centro:**

**<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>**

---

---

**Fuentes de información**

---

**Bibliografía Básica**

---

AA.VV, **Textilepedia: The Complete Fabric Guide**, 978-9887711094, Fashionary International Limited, 2020

---

Sposito, S., **Los tejidos en el diseño de moda (3ª edición). Manual de referencia, características y usos**, 978-8419220141, Hoaki, 2023

---

Amaden-Crawford, Connie, **Confección de moda. Volumen 1: Técnicas básicas**, 84-252-2911-1, Gustavo Gili, 2014

---

**Bibliografía Complementaria**

---

Aldrich, W., **Tejido, forma y patronaje plano**, 9788425223549, Gustavo Gili, 2010

---

AA.VV., **Fashionpedia: The Visual Dictionary of Fashion Design**, 978-9881354761, Fashionary International Limited, 2016

---

García, A., **Tratado de sastrería**, 9788417656645, Hoaki, 2023

---

Gómez Correa, G., **El lenguaje de los patrones en la moda**, 9789875844063, Nobuko, 2012

---

Alsina, Claudi, **Geometría y moda: secretos matemáticos del vestir**, 9788490975930, Catarata, 2019

---

---

**Recomendaciones**

---

**Asignaturas que continúan el temario**

---

Proyectos de moda II/P06G450V01-52864

---

Laboratorio de prototipado de moda/P06G450V01-52862

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Proyectos de moda I/P06G450V01-52860

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Fundamentos del diseño de moda/P06G450V01211

---

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS**

---

**Diseño para la web**

---

Asignatura    Diseño para la web

---

Código        P06G450V01-52859

---

Titulación    Grado en Diseño

---

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c

---

Lengua

---

Impartición

---

Departamento Dibujo

---

Coordinador/a Dopico Castro, Marcos  
Fernández Estévez, María Noelia

---

Profesorado    Dopico Castro, Marcos  
Fernández Estévez, María Noelia

---

Correo-e        mdopico@uvigo.es  
noelia@desonhos.gal

---

**Web**

---

Descripción general    (\*)A materia introduce ao alumnado nos fundamentos do deseño de produtos e servizos dixitais centrados na persoa usuaria. A través dunha metodoloxía baseada en proxectos, o estudantado adquirirá competencias para investigar necesidades, estruturar información, deseñar experiencias de uso, crear interfaces dixitais e validar solucións mediante prototipos e probas de usabilidade. A asignatura combina fundamentos teóricos, análise crítica de referentes e ferramentas profesionais actuais, incorporando unha introdución ao uso da intelixencia artificial como apoio aos procesos de investigación, ideación e prototipado.

---

---

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

---

Código

---

B2	Ser capaz de organizar y planificar
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
C17	Saber emplear la terminología específica de los diferentes lenguajes aplicados a los procesos de diseño, los formatos y las especificaciones técnicas de los productos de diseño audiovisual orientados a los diferentes soportes pantalla (TV, móviles, tablets, pcs, proyecciones e instalaciones multimedia)
C18	Dominar y aplicar los principios de la interactividad y arquitectura de la información en los proyectos de diseño (narratividad, secuencialidad, sonido, usabilidad, experiencia de usuario, diseño responsive).
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Comprender los principios de la usabilidad, la interactividad y la experiencia de usuario en un proyecto de Diseño para la Web.	C1 C18
Emplear los lenguajes HTML y CSS para la creación de un sitio web.	C5 C17
Emplear los principios del diseño responsive, del diseño inclusivo y del diseño para todas las personas en un proyecto de Diseño para la Web.	C1      D4 C18
Organizar un proyecto web completo, elaborar un mapa conceptual e implementar su diseño en un servidor web	B2      C1 C17
Construir imágenes e interfaces gráficas optimizadas para el Diseño para la Web.	C5 C17 C18

### Contenidos

Tema	
Bloque 1. Introducción al Diseño Digital	Historia y evolución de las interfaces digitales. Principales referentes del diseño de interacción. El diseño centrado en la persona usuaria. UX, UI y Diseño de Interacción. Fases de un proyecto digital. Metodologías de diseño. Briefing y definición del problema de diseño. Introducción al ecosistema de herramientas digitales.
Bloque 2. Investigación para el Diseño	Investigación centrada en la persona usuaria. Métodos cualitativos y cuantitativos. Entrevistas y encuestas. Identificación de objetivos y necesidades. User Persona. Empathy Map. Customer Journey Map. Benchmarking y análisis de la competencia. Definición de oportunidades de diseño. Inteligencia Artificial aplicada a la investigación: <input type="checkbox"/> Herramientas de IA para la síntesis de información. <input type="checkbox"/> Generación de hipótesis y apoyo a la investigación documental. <input type="checkbox"/> Sesgos, limitaciones y pensamiento crítico.
Bloque 3. Experiencia de Persona Usuaría (UX)	Fundamentos de la Experiencia de Persona Usuaría. Principios psicológicos aplicados al diseño. Leyes de UX. Arquitectura de la información. Diagramas de flujo. Wireframing y prototipado de baja fidelidad. Diseño para la diversidad: <input type="checkbox"/> Introducción a la accesibilidad

digital. □ Principios de diseño inclusivo. □ Contraste, legibilidad y jerarquía. □ Buenas prácticas de accesibilidad en interfaces. Inteligencia Artificial aplicada a la UX: □ Generación asistida de perfiles de usuario. □ Apoyo a la definición de flujos y escenarios de uso. □ Evaluación crítica de los resultados generados.

Bloque 4. Diseño de Interfaz (UI)	Principios visuales del diseño de interfaces. Jerarquía visual. Retículas y composición. Diseño responsive. Estrategia Mobile First. Color en entornos digitales. Tipografía para pantalla. Componentes de interfaz. Aplicación de la identidad visual en productos digitales. Introducción a los sistemas de diseño. Prototipado interactivo en Figma. Del diseño al desarrollo: □ Relación entre diseño y desarrollo. □ Conceptos básicos de HTML y CSS para diseñadores. □ Organización y documentación de archivos. □ Exportación de recursos. □ Inspección de componentes. □ Introducción al Developer Mode de Figma. □ Handoff básico. Inteligencia Artificial aplicada al diseño visual: □ Generación de moodboards y referencias. □ Exploración visual asistida. □ Herramientas de IA integradas en procesos de diseño. □ Consideraciones éticas y legales.
Bloque 5. Validación e Iteración	Evaluación de la usabilidad. Heurísticas de Nielsen. Principios de Tognazzini. Métodos de test de usabilidad. Preparación y ejecución de pruebas. Recogida y análisis de resultados. Iteración y mejora del diseño. Inteligencia Artificial aplicada a la validación: □ Herramientas de apoyo al análisis de datos. □ Interpretación crítica de los resultados. □ Limitaciones de la automatización en la evaluación de la experiencia.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	20	30
Estudio de casos	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	75	100
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre los diferentes aspectos técnicos, estéticos, históricos y conceptuales del diseño web. Explicación de las directrices para la elaboración, por parte del alumnado, de los distintos trabajos y proyectos a lo largo del curso.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio de diseño web y de diseñadores/as y estudios relevantes en el ámbito del diseño web, con el objetivo de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas a proyectos reales y que sirvan como base teórica y conceptual para los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividades en las que se plantean problemas y ejercicios relacionados con el diseño web. El alumnado deberá realizar de forma autónoma el análisis y la resolución de los problemas y/o ejercicios.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisado por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisado por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo al entrenamiento en la organización de la información, la comunicación y las resoluciones formales y conceptuales del mismo. El alumnado afrontará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	40	B2 C5 C17 C18
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia.	40	B2 C1 D4 C5 C17 C18
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto apoyada en medios audiovisuales.	20	C1 D4

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos. El profesorado realizará un seguimiento de la asistencia a las clases y de la participación activa en las mismas. La inasistencia reiterada a las clases, sin una justificación adecuada por parte del alumnado, que impida la participación, el seguimiento y el aprovechamiento de los contenidos de la materia, supondrá un suspenso en la convocatoria.

La evaluación continua se llevará a cabo en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación será el siguiente:

- Resolución de problemas y/o ejercicios a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del estudiante, que supondrá el **40 % de la nota final**.
- Como último trabajo, se propondrá un proyecto final que implique la demostración de la adquisición progresiva de todos los conocimientos de la materia, y que supondrá el **40 % de la nota final**.

- Asimismo, el estudiante realizará una exposición ante el profesorado y el resto del grupo sobre los resultados del proyecto, que supondrá el **20 % restante de la nota final** de la materia.

### **Evaluación global**

La evaluación global deberá ser solicitada al decanato en el plazo de un mes desde el inicio de las clases de cada cuatrimestre.

Para aquel alumnado al que se le conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como la entrega del proyecto final y la realización de una presentación el día de la prueba. La modalidad de evaluación global es incompatible con la evaluación continua, si bien permite el seguimiento de las clases y la tutorización por parte del profesorado.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

### **Convocatoria extraordinaria de julio**

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el alumnado deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Las fechas de evaluación pueden consultarse en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Busquets, C., **Diseño desde marte. Manual de diseño de producto digital**, 978-84-948018-3-9, 1º Edición, Jardín de Monos, 2023

Krug, S., **No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web**, 978-84-415-3603-8, 2º Edición, Anaya Multimedia, 2014

Norman, D., **El diseño de las cosas cotidianas**, 978-84-127799-1-2, 1º Edición, Capitán Swing Libros, 2024

Yablonski, J., **Las leyes de UX**, 978-84-342-4367-5, 1º Edición, Parramón Paidotribo, 2022

Latin, M., **Better Web Typography for a Better Web: Web typography for web designers and web developers**, 978-1999809522, 1º Edición, Matej Latin, 2017

##### **Bibliografía Complementaria**

Albers, J., **Interacción del color: Edición del cincuentenario**, 978-8491047223, Alianza Editorial, 2017

Fitzpatrick, R., **El Mom Test: Cómo mantener conversaciones con tus clientes y validar tu idea de negocio cuando todos te mienten**, 978-1671455351, Independently published, 2019

Krug, S., **Haz fácil lo imposible, la guía para detectar problemas de usabilidad**, 978-84-415-2754-6, Anaya Multimedia, 2010

Maeda, J., **Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida (libertad y cambio)**, 978-8497845434, GEDISA, 2010

---

Saffer, D., **Microinteractions: Designing with Details**, 978-1-4919-4592-6, O'Reilly Media, 2013

Beard, J., & George, J., **El diseño web: La guía definitiva**, 978-84-415-4008-0, Anaya Multimedia, 2018

Covert, A., **Como darle sentido a cualquier caos**, 978-1542380225, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017

Hari, J., **El valor de la atención: Por qué nos la robaron y cómo recuperarla**, 978-8411001298, Ediciones Península, 2023

Meadows, D., **Pensar en sistemas: Un manual de iniciación**, 978-8412497786, Capitán Swing Libros, 2022

Milá, M., **Lo esencial: El diseño y otras cosas de la vida**, 978-8426405654, 1ª Edición, Lumen, 2019

Morville, P., & Rosenfeld, L., **Arquitectura de la información para el WWW**, 9701026284, McGraw-Hill, 2000

Norman, D., **El diseño de los objetos del futuro**, 978-84-493-2388-1, Ediciones Paidós, 2010  
Interaction Design Foundation, <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>,

Busquets, C., <https://www.uifrommars.com>,

UX Tools, <https://www.uxtools.co/survey/introduction/about-this-report>,

Canal Youtube Figma, <https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhSa4X-G3IHUtejzLA>,  
NN/Group, <https://www.nngroup.com/articles/>,

W3C WAI, <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/es>,

<https://www.siteinspire.com/>,

<https://www.awwwards.com/>,

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Diseño de interfaces/P06G450V01-52868-S

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Proyectos de moda I

Asignatura	Proyectos de moda I			
Código	P06G450V01-52860			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Departamento Dibujo			
Coordinador/a	Cartagena Sánchez, Miriam Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Cartagena Sánchez, Miriam Dopico Rodríguez, Patricia			
Correo-e	pdopico@uvigo.es miriamcartagenasanchez@gmail.com			

### Web

Descripción general (\*)A materia introduce ao estudantado no proxecto de moda como proceso creativo e de investigación, combinando observación, análise visual e experimentación formal. A través de distintas fases; desde a ideación ata a presentación, explóranse ferramentas conceptuais e técnicas vinculadas ao volume, a silueta e os materiais, integrando criterios de sustentabilidade e metodoloxías de representación gráfica e dixital. O obxectivo é desenvolver propostas de deseño coherentes e fundamentadas, reforzando a capacidade de expresión visual e sistematización do proceso creativo.

**Resultados de Formación y Aprendizaje****Código**

A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
C19	Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
C21	Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Nueva	A2 A4 A5		C1 C2 C20	D4
Nueva	A4 A5	B2	C1 C2 C20	D4
Nueva			C2 C20 C21	D3 D4
Nueva	A4	B2	C2 C19 C20	D4
Nueva		B2	C2	D4

**Contenidos****Tema**

Introducción al proyecto de moda como investigación	Etapas del proceso proyectual: briefing, investigación, ideación, desarrollo, presentación. Métodos cualitativos y visuales: observación, moodboard, análisis de referentes. Traducción conceptual: de la idea abstracta al concepto tangible. El cuaderno de campo: estructura, técnicas de registro y formatos.
---	--

Herramientas de formalización: volumen, silueta y material	Análisis de siluetas clásicas y contemporáneas. Técnicas básicas de manipulación del volumen: drapeado, plisado, moulage experimental. Tipologías textiles y materiales no convencionales. Técnicas de intervención: tinte, bordado, patronaje, corte y unión.
Desarrollo formal de la(s) propuesta(s) / pieza(s)	Dirección creativa inicial: referentes, narrativa visual, paleta, texturas y formas. Diseño de propuestas: coherencia, variaciones, representación visual. Selección de tejidos y procesos constructivos básicos: muestras, patrones iniciales. Manipulación de la pieza del proyecto final, a través de las diferentes técnicas de intervención revisadas y estudiadas.
Sistematización y comunicación del proyecto	Organización de materiales de investigación y bocetos. Lenguaje gráfico aplicado al diseño de moda: maquetación de paneles y dibujo(s) final y/o representación gráfica de la pieza(s) propuesta(s) a través de diferentes técnicas (collages, fotografía, etc).

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	0	5
Resolución de problemas	15	45	60
Resolución de problemas de forma autónoma	15	45	60
Debate	5	5	10
Presentación	5	10	15

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	(*)Exposición de contenidos teóricos relacionados con la materia, necesarios para contextualizar e desenvolver as propostas procedimentais.
Resolución de problemas	(*)O alumnado deberá resolver diferentes exercicios formulados ao longo do curso, relacionados cos bloques temáticos da materia: introdución ao proxecto de moda como investigación, formalización de volumes, desenvolvemento de prendas e comunicación do proxecto. Terase en conta a execución técnica e conceptual axeitada das formulacións, procesos e procedementos.
Resolución de problemas de forma autónoma	(*)O alumnado deberá completar de forma independente os exercicios asignados ao longo do curso. Deberá demostrar a súa comprensión do material e a súa aplicación creativa, a súa disposición a asumir riscos na experimentación e as técnicas que emprega, así como o nivel de logro acadado nos seus proxectos finais.
Debate	(*)Grupo de discusión e debate en torno a contidos teóricos e propostas formais da materia
Presentación	(*)O alumnado deberá exponer ante o/a docente e/ou grupo de compañeiros os resultados dun traballo, exercicio, proxecto...

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	
Resolución de problemas de forma autónoma	

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas	(*)O alumnado deberá resolver diferentes ejercicios formulados ao longo do curso, relacionados cos bloques temáticos da materia: introdución ao proxecto de moda como investigación, formalización de volumes, desenvolvemento de prendas e comunicación do proxecto. Terase en conta a execución técnica e conceptual axeitada das formulacións, procesos e procedementos.	40	A2 A4 A5	B2 C2 C20 C21	D4
Resolución de problemas de forma autónoma	(*)O estudante deberá demostrar dominio dos contidos do curso e adquirir as habilidades necesarias para o desenvolvemento e a execución dun proxecto de moda. Avaliarase o proceso de investigación, a coherencia do concepto proposto, a formalización da(s) peza(s), a execución técnica e os materiais empregados. Ademais, o estudante debe ser capaz de usar terminoloxía técnica e especializada de moda.	40	A2 A4 A5	B2 C1 C2 C19 C20 C21	D3 D4
Debate	(*)Valorarase o grao de interese e a participación activa e constructiva nas propostas de debate e grupos de discusión que se desenvolvan ao longo da docencia. Enfatizarase na necesidade de evolucionar no uso da linguaxe técnica específica da materia.	10	A2 A4	C19	
Presentación	(*)O alumnado realizará unha presentación final do traballo desenvolvido na materia, empregando materiais gráficos e visuais de apoio.	10	A2 A4		

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

### **CONVOCATORIA ORDINARIA**

#### **Evaluación continua:**

Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados.

El alumnado que siga la evaluación continua deberá entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas para ser evaluado en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario alcanzar una media de 5, calculada según los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación. Será imprescindible obtener una calificación mínima de 4 en cada bloque para que se proceda al cálculo de la nota media.

#### **Evaluación global:**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante la evaluación continua.

En este caso, la evaluación se estructura del siguiente modo:

**Resolución de problemas y/o ejercicios (70%):** El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios formulados a lo largo del curso, relacionados con los bloques temáticos de la materia: introducción al proyecto de moda como investigación, formalización de volúmenes, desarrollo de prendas y comunicación del proyecto. Se tendrá en cuenta la ejecución técnica y conceptual adecuada de los planteamientos, procesos y procedimientos.

**Presentación (30%):** El alumnado realizará una presentación final del trabajo desarrollado en la materia, empleando materiales gráficos y visuales de apoyo.

## **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

### **Evaluación continua:**

Se aplicarán los mismos porcentajes, criterios y metodologías recogidos en la propuesta de la primera convocatoria.

### **Evaluación global:**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global en la segunda convocatoria deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia del segundo cuatrimestre. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante evaluación continua.

La evaluación se estructura del siguiente modo:

**Resolución de problemas y/o ejercicios (70%):** El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios formulados a lo largo del curso, relacionados con los bloques temáticos de la materia: introducción al proyecto de moda como investigación, formalización de volúmenes, desarrollo de prendas y comunicación del proyecto. Se tendrá en cuenta la ejecución técnica y conceptual adecuada de los planteamientos, procesos y procedimientos.

**Presentación (30%):** El alumnado realizará una presentación final del trabajo desarrollado en la materia, empleando materiales gráficos y visuales de apoyo.

La no presentación de alguna de las entregas o ejercicios supondrá el suspenso de la materia, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

### **Fechas de evaluación**

Las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro pueden consultarse en:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

---



Lengua	Castellano
Impartición	
Departamento	Dibujo
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos
Profesorado	Dopico Castro, Marcos
Correo-e	mdopico@uvigo.es
Web	
Descripción general	<p>La asignatura Diseño de Tipografía Digital introduce al estudiante en los fundamentos teóricos, formales y técnicos del diseño de fuentes tipográficas para entornos analógicos y digitales. A lo largo del curso se abordan los principales procesos que componen un proyecto de diseño tipográfico, desde el boceto manual hasta la creación de tipografías funcionales mediante herramientas digitales.</p> <p>Se estudian la anatomía de la letra, sus proporciones y estructuras, así como sus clasificaciones históricas y contemporáneas. El análisis de las bases caligráficas permite al estudiante comprender los principios que rigen la construcción de las formas tipográficas. El curso también profundiza en los aspectos geométricos y ópticos que influyen en la percepción visual y en el diseño de la tipografía. A nivel técnico, se introduce el uso de software de diseño tipográfico y dibujo vectorial, así como los formatos digitales y las codificaciones necesarias para crear una familia tipográfica digital funcional.</p> <p>La asignatura está orientada al desarrollo de proyectos tipográficos propios, fomentando la capacidad del estudiante para conceptualizar, diseñar y producir tipografías, prestando especial atención al equilibrio entre la concepción de la tipografía como generadora de identidad y como herramienta de comunicación.</p>

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje
Comprender las relaciones formales, la geometría básica y las percepciones ópticas que rigen los principios del diseño de tipografías.	B1	C6 C8
Identificar las diferentes clasificaciones tipográficas en base a criterios formales y/o históricos.	B2	C6
Desarrollar un proyecto de diseño tipográfico desde los primeros pasos del dibujo hasta la generación de los archivos digitales.	B2	C1 C7 C8

Emplear las herramientas de diseño tipográfico digital para la generación de tipografía, así como el software y su correcta codificación técnica.

C7  
C8

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Bloque 1: Base caligráfica en el diseño de tipografía	Definiciones de escritura, caligrafía, lettering y tipografía. Base caligráfica en el diseño de tipos. Elementos de la caligrafía aplicados al diseño de tipos: ritmo, medidas, peso, formas y contraformas. Uso de herramientas caligráficas: pluma de punta ancha, punta flexible, pincel, lápiz □ Trabajos con caligrafía fundacional.
Bloque 2: Anatomía de la letra	Clasificaciones tipográficas basadas en la forma. Anatomía y términos tipográficos: serifs y terminales, contraste de trazos, forma y naturaleza de los trazos, léxico de curvas, ejes ancho y peso, formas y contraformas, aperturas, medidas horizontales, eje de modulación, redondas frente a cursivas, monoespaciadas, inline, stencils.
Bloque 3: Correcciones ópticas	Centro geométrico y centro óptico. Simetría geométrica y simetría óptica. Ilusión de Poggendorff. Overshoot y Undershoot. Intersecciones de trazos.
Bloque 4: Dibujo vectorial para diseño de tipos	Contornos vectoriales. Segmentos curvos. Interpolaciones. Simplicidad en los trazos. Puntos de inflexión. Dirección de los trazados. Dibujo vectorial por partes.
Bloque 5: Diseño de caracteres básico	Caracteres de control. Diseño básico de mayúsculas y minúsculas. Diseño de números.
Bloque 6: Medidas y espacios	Medidas horizontales. Overshoot y Undershoot. Medidas verticales y espacios laterales. Espacio entre palabras. Kerning.
Bloque 7: Acentos diacríticos y signos de puntuación	Diseño y configuración de acentos diacríticos. Diacríticos en mayúsculas y minúsculas. Diacríticos y configuración de idiomas. Diseño de signos de puntuación.
Bloque 8: Programación OpenType y configuración técnica de fuentes digitales	Programación OpenType. Features. Alternativas estilísticas. Ligaduras estándar. Ligaduras discretionales. Programación OpenType en números. Fracciones, numeradores y denominadores. Alternativas contextuales. Versalitas.
Bloque 9: Diseño y configuración de familias tipográficas	Concepto de familia tipográfica. Creación de másteres. Creación de instancias. Compatibilidad de másteres. Ejes de peso y ancho.
Bloque 10: Typespecimens	Diseño de typespecimens. Apartados y contenidos básicos de un typespecimen. Casos de estudio.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	20	30
Estudio de casos	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	75	100
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre los diferentes aspectos técnicos, estéticos, históricos y conceptuales del diseño de tipografías. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio de tipografías, fundiciones tipográficas y diseñadores/as relevantes en el diseño de tipografías, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas a proyectos reales y que sirvan como base teórica y conceptual para los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividades en las que se formulan problemas y ejercicios relacionados con el diseño de tipografía. El alumnado debe resolver el análisis y la resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

### **Atención personalizada**

<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisado por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo a la formación en la organización de la información, la comunicación y la resolución de los aspectos formales y conceptuales del mismo. El alumnado afrontará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.

### **Evaluación**

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	40	B2 C1 C6 C7 C8
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia.	40	B2 C1 C6 C7 C8
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto apoyado en medios audiovisuales.	20	B1 B2 C1

### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

#### **Evaluación**

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos, en las fechas fijadas y en su totalidad.

El profesorado llevará un seguimiento de la asistencia a las clases y de la participación activa en las mismas. La inasistencia reiterada a las clases sin una justificación por parte del alumnado que impida la participación, el seguimiento y el aprovechamiento de los contenidos de la materia supondrá un suspenso en la convocatoria.

La evaluación continua se llevará a cabo en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación será el siguiente:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios** a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un **40 % de la nota final**.
- **Como último trabajo, se planteará un proyecto final** que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva y que supondrá un **40 % de la nota final**.
- **Asimismo, se realizará una exposición** por parte del estudiante ante el docente y el resto del grupo sobre los resultados del proyecto, lo que supondrá el **20 % restante de la nota final de la asignatura**.

### **Evaluación global**

La evaluación global deberá ser solicitada al Decanato en el plazo de un mes desde el inicio de las clases de cada cuatrimestre.

Para aquellos alumnos a los que se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y la realización de una presentación el día de la prueba. Además, el alumno o alumna acogido a la evaluación global deberá realizar un examen teórico sobre los contenidos de la materia. Los porcentajes de la evaluación global serán los siguientes:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios** como trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un **30 % de la nota final**.
- **Proyecto final** que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva y que supondrá un **30 % de la nota final**.
- **Exposición sobre los resultados del proyecto: 20 % de la nota final** de la asignatura.
- **Examen de preguntas objetivas sobre los contenidos teóricos de la materia: 20 %**.

La modalidad de evaluación global es incompatible con la evaluación continua, aunque permite el seguimiento de las clases y la tutoría por parte del profesorado.

### **Convocatoria extraordinaria de julio**

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Las fechas de evaluación pueden consultarse en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

**Fuentes de información****Bibliografía Básica**

Henestrosa, C., Meseguer, L., & Scaglione, J., **Cómo crear tipografías: del boceto a la pantalla**, 978-84-938654-2-9, Tipo E, 2015

Samara, T., & Barbado Mujica, M., **Las formas de las letras: Diseño tipográfico. Pasado, presente y futuro**, 978-84-415-4093-4, Anaya Multimedia, 2019

Cheng, Karen, **Diseñar tipografía**, 978-84-948018-1-5, Jardín de Monos, 2019

Beier, S., **Trucos de tipografía: Descubre los secretos del diseño de fuentes**, 978-84-17412-01-2, Promopress, 2018

**Bibliografía Complementaria**

Campe, C., & Rausch, U., **Designing fonts: An introduction to professional type design**, 978-0-500-24155-4, Thames & Hudson, 2020

Noordzij, Gerrit, **El trazo: teoría de la escritura**, 978-84-96657-10-6, Campgràfic, 2009

Bovellan, Aapo; Merrick, Chris, **Twenty-six characters. An alphabetical book about Nokia Pure**, 978-3-89955-388-8, Die Gestalten Verlag, 2011

Coles, S., & Spiekermann, E., **The geometry of type**, 978-0-500-24142-4, Thames & Hudson, 2013

Arilla, Pedro, **¿Por qué es buena esta tipografía?**, 978-84-96657-65-6, Campgràfic, 2024

Osterer, Heidrun; Stamm, Philipp, **Adrian Frutiger Typefaces. The complete works**, 978-3-03821-260-7, Birkhäuser, 2014

Gary Hustwit, **Helvetica Film**, Swiss Dots / Veer, 2007

Oakes, B, **Abstract: El arte del diseño. Jonathan Hoefler: Diseño tipográfico**, Netflix, 2019

---

**Recomendaciones****Asignaturas que continúan el temario**

Laboratorio de diseño gráfico y digital/P06G450V01-52870-S

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Ilustración para el diseño/P06G450V01-52855

Diseño audiovisual: Motion Graphics/P06G450V01-52857

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Laboratorio de prototipado de moda**

Asignatura Laboratorio de prototipado de moda

Código P06G450V01-52862

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c

Lengua

Impartición

Departamento Dibujo

Coordinador/a Casás Mariño, Rita Isidora  
Dopico Rodríguez, Patricia

Profesorado Casás Mariño, Rita Isidora  
Dopico Rodríguez, Patricia

Correo-e ritaisidora.casas@uvigo.gal  
pdopico@uvigo.es

#### Web

Descripción general (\*)Esta materia introduce ao alumnado no prototipado avanzado de moda desde un enfoque práctico e experimental. Abórdanse conceptos básicos aplicados á creación de volumes, a localización de puntos anatómicos para a toma correcta de medidas directas, e o estudo de figuras xeométricas como recurso no patronaxe. Tamén se traballará a creación sobre maniquí, a manipulación do tecido e as transformacións artísticas a través de técnicas como o drapeado □ clásico, plano e asimétrico □ e o patronaxe Zero Waste, promovendo propostas creativas sostibles dentro do deseño de moda.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

#### Código

A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
C21	Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Aplicar un patrón base a un modelo de pieza.		C14	
		C20	
		C21	
Experimentar con la estructura formal y el volumen.		C14	D3
		C21	D4
Emplear las técnicas de patronaje creativa cómo fuente de fortalecimiento de las propuestas creativas.	A2	C14	D4
		C20	
		C21	
Identificar las destrezas necesarias para desarrollar los distintos procesos y técnicas constructivas y su función.	A2	C14	D3
		C20	

### Contenidos

#### Tema

Conceptos básicos e introducción el laboratorio de prototipado	Revisión de patrón base y adaptación al modelo a realizar.  Localización de puntos anatómicos para toma correcta de medidas directas aplicadas a moulage.  Interpretación creativa de modelos.
Geometría y patronaje	Integración de formas geométricas como recurso volumétrico y conceptual.  Estudio y aplicación de figuras geométricas al patronaje experimental.

Introducción a la creación sobre maniquí (Moulage)	Técnicas básicas e intermedias de moulage. Manipulación del tejido directamente sobre lo maniquí como proceso creativo.
Técnicas y procesos constructivos	Traslados técnicos de profundidades de pinza.  Técnicas de drapeado: clásico y plano, asimétrico, experimental y escultórico.  Aplicación de drapeados la tipologías de prenda.  Procesos constructivos experimentales.
Técnicas Zero Waste	Concepto y fundamentos de la sostenibilidad en el patronaje sin desperdicio.  Aplicación práctica la propuestas creativas de moda y análisis de casos.
El tejido como base experimental.	Definición de los tejidos sostenibles actuales y las sus características.  El hilo como material sostenible experimental.  El tejido como forma de expresión constructiva.  Estudio de manipulados textiles y su aportación estética.
Ficha técnica: Contenidos y desarrollo de la información.	Maquetación de una ficha técnica. Contenidos y partes que la componen. La importancia de la información de una ficha técnica. El dibujo de la prenda en plano: escalas, formas ilustrativas y detalles.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	0	10
Estudio de casos	9	9	18
Resolución de problemas de forma autónoma	10	50	60
Resolución de problemas y/o ejercicios	15	45	60
Observacion sistemática	1	0	1
Examen de preguntas de desarrollo	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	La sesión magistral estará centrada en exponer los conceptos a tratar a través de casos y la explicación de manejo de herramientas, técnicas y materiales que posteriormente el alumnado desarrollará esa sesión a modo de prácticas en el laboratorio.
Estudio de casos	Se espera que el alumnado realicen un análisis exhaustivo de casos que les *aporten ideas para experimentar con las diferentes técnicas y soportes aprendidos. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación disteis recursos en el laboratorio.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá realizar un proyecto que demuestre la *asimilación de contenidos de la materia y su aplicación de manera creativa, *técnicamente correcta y bajo un lenguaje personal.

**Atención personalizada**

<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Estudio de casos	Se realizará una atención personalizada en el estudio de casos con el objetivo de que estos permitan al alumnado obtener un análisis de estrategias y recursos que pueda aplicar con posterioridad en sus propias propuestas creativas.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de avance y opciones de realización.
<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	Sesiones prácticas supervisadas para aplicar las técnicas aprendidas, desarrollando ejercicios individuales y prototipos reales en el aula-taller.

**Evaluación**

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Estudio de casos	(*)Avaliarase: ·Análise fundamentada de casos reais aplicando os conceptos teóricos vistos. · Claridade expositiva, terminoloxía precisa e capacidade crítica.	15		C14 C21	
Resolución de problemas de forma autónomas	(*)O alumnado deberá realizar un proxecto que demostre a asimilación de contidos da materia e a súa aplicación de maneira creativa, tecnicamente correcta e baixo unha linguaxe persoal. Avaliarase: · A achega creativa de linguaxes persoais á proposta, a creatividade e coherencia conceptual dá proposta. · A correcta execución práctica das técnicas. · O nivel de acabado, coherencia formal e presentación dos prototipos. · A aplicación creativa e o uso responsable do espazo e materiais.	30	A2	C14 C20 C21	D4
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)O obxectivo principal é assimilar os conceptos abordados durante a clase e descubrir novas posibilidades creativas a través da aplicación destes recursos no laboratorio. Avaliarase: ·Capacidade de aplicar técnicas de moulage, drapeado e Zero Waste con corrección e creatividade. · Innovación formal e volumétrica nas propostas. · Nivel de acabado técnico, limpeza e coherencia do prototipo.	20	A2	C14 C21	D4
Observacion sistemática	(*)Avaliarase: · Asistencia, puntualidade e participación activa nas sesións. · Actitude proactiva, autonomía e respecto polo material, equipamentos e compañeiros/as.	10	A2	C14 C20 C21	D3 D4
Examen de preguntas de desarrollo	(*)Avaliarase a capacidade de: · Resolver problemas aplicados ao patronaxe de forma o autónoma. · Aplicar técnicas construtivas con corrección técnica, limpeza e precisión.	25	A2	C20 C21	D4

· Xestionar tempos e recursos de maneira organizada.

---

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

##### **\*Metodología de evaluación continua**

En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basado en la combinación de las tipologías de actividades indicadas anteriormente, y con los porcentajes de evaluación indicadas. Para acogerse a la metodología de evaluación continua deberá constar una asistencia mínima del 80% de las horas.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas de forma autónoma (proyecto): 35%
- Resolución de problemas y/o ejercicios: 30 %
- Examen: 25%
- Asistencia y puntualidad: 10%

##### **Metodología de evaluación global**

**El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de ser el caso.**

**La elección de la modalidad global de metodología significará que el alumnado deberá presentar y superar el periodo oficial de exámenes. La fecha y hora será comunicada a comienzo de curso en el cronograma de actividades.**

En este caso, la evaluación de la siguiente manera:

- Resolución de problemas de forma autónoma (proyecto): 40%
- Resolución de problemas y/o ejercicios: 35 %
- Examen: 25%

##### **Convocatoria extraordinaria**

**En la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos que en la ordinaria.**

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas de forma autónoma (proyecto): 40%
- Resolución de problemas de problemas y/o ejercicios: 35 %
- Examen: 25%

**La no presentación de alguno de los ejercicios obligatorios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en la ordinaria como en la extraordinaria.**

**Consultar las fechas de las pruebas de evaluación extraordinaria aprobadas por el centro:**  
**<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>**

---

#### **Fuentes de información**

### **Bibliografía Básica**

Attardi, D., **La técnica del moulage**, 978-84-17412-80-7, Promopress, 2020-21

Nakamichi, T., **Pattern Magic La magia del patronaje**, 9788425224386, Gustavo Gili,, 2012

Gómez Correa, G., **El lenguaje de los patrones en la moda**, 9789875844063, Nobuko, 2012

Marrin, R., **Costura sin patrones: cómo crear tu propia ropa con la ayuda de un rectángulo, un círculo y un triángulo**, 9788425228896, Gustavo Gili, 2016

Donnanno, A., **Técnicas de patronaje de moda alta costura vol. 1. Modelos de alta costura, drapeados, adornos**, 978-8416504725, Promopress, 2017

### **Bibliografía Complementaria**

Duburg, A., Van der Tol, R., **Drapeado. Arte y técnicas de creación de moda,,** 978-8416504305, Promopress, 2016

Donnanno, A, **Técnicas de patronaje de moda alta costura. : [Vol. 2], Pinzas creativas, drapeados, fruncidos y volantes, cuellos, escotes y mangas, pantalones y faldas**, 978-84-17412-39-5, Promopress, 2021

VV.AA., **Fashionpedia : the visual dictionary of fashion design**, 9789881354761, Fashionary International Ltd, 2021

VV.AA., **Textilepedia**, 978-9887711094, Fashionary International Ltd, 2020

Parish, Pat, **Fundamentos del patronaje creativo. La arquitectura de la moda**, 978-84-15967-21-7, Promopress, 2015

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que continúan el temario**

Laboratorio de creación de moda/P06G450V01-52871-S

Técnicas auxiliares para complementos de moda/P06G450V01-52867-S

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Ilustración para el diseño/P06G450V01-52855

Proyectos de moda II/P06G450V01-52864

#### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Fundamentos del diseño de moda/P06G450V01211

Proyectos de moda I/P06G450V01-52860

Análisis de tendencias/P06G450V01-52851

Fundamentos de prototipado de moda/P06G450V01-52858

### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

#### **Diseño de embalajes**

Asignatura	Diseño de embalajes			
Código	P06G450V01-52863			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos Guerra Teiga, Xosé Carlos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos Guerra Teiga, Xosé Carlos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es creative@xoseteiga.com			

Web

Descripción general

### **Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código

A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C15	Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).
C16	Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Identificar las normativas vigentes y los formatos estandarizados en el diseño de envases.	C16	D3
Aplicar principios de ergonomía y técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible en el diseño y la producción de envases.	A2 C1 C16	D3
Emplear los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el diseño de envases de productos.	A2 C1 C3 C15	
Aplicar las técnicas gráficas, de impresión y de gráficos volumétricos sobre objetos en el contexto de los materiales propios utilizados en la producción de envases.	C1 C3 C15	

### Contenidos

Tema	
Bloque 1: Fundamentos del diseño de envase	Funciones del envase: protección, comunicación y sostenibilidad. Tipologías de envases según el producto, el canal de venta y el público objetivo. Introducción al ecodiseño y a los criterios de sostenibilidad en el packaging.
Bloque 2: Estrategia de aplicación de marca y dirección de arte en el envase	Naming, lettering y tipografía aplicada al packaging. Imagen de marca y posicionamiento a través del diseño del envase. Dirección de arte y coherencia visual en el desarrollo del producto.
Bloque 3: Materiales, procesos y viabilidad técnica	Materiales tradicionales y nuevos materiales sostenibles. Sistemas de creación de envases: troquelado, doblado, pegado e impresión. Preimpresión, impresión y control de calidad.
Bloque 4: Innovación, análisis de tendencias y adaptación sectorial	Rediseño de envases y adaptación a las nuevas necesidades del mercado. Casos prácticos: packaging gourmet, gran consumo, cosmética, etc. Observación de tendencias e innovación en materiales y soluciones estructurales.
Bloque 5: Proyecto práctico de diseño de envase	Desarrollo integral de un proyecto de packaging con enfoque profesional. Aplicación de todas las fases:

briefing, conceptualización, boceto, prototipado y presentación. Evaluación de la sostenibilidad, la viabilidad técnica y la coherencia estratégica.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	20	30
Estudio de casos	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	75	100
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	1	0	1
Presentación	1	0	1
Estudio de casos	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre los diferentes aspectos técnicos, estéticos, históricos y conceptuales del diseño de envases. Explicación de las directrices para la elaboración, por parte del alumnado, de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relevantes en el diseño de envases, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas a proyectos reales y que sirvan como base teórica y conceptual para los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividades en las que se plantean problemas y ejercicios relacionados con el diseño de envases. El alumnado debe resolver de forma autónoma el análisis y la resolución de problemas y/o ejercicios.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisado por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo a la formación en la organización de la información, la comunicación y las resoluciones formales y conceptuales del mismo. El alumnado se enfrentará a las actividades necesarias y a la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	30	A2	C1 C3 C15 C16	D3

Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia, así como el desarrollo técnico y la elaboración de prototipos finales.	40	A2	C1 C3 C15 C16	D3
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto apoyada en medios audiovisuales.	20	A2	C1	
Estudio de casos	El alumnado deberá realizar un análisis previo antes de abordar el proyecto.	10		C1	D3

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

#### Convocatoria ordinaria

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos. El profesorado llevará un seguimiento de la asistencia a las clases y de la participación activa en las mismas. La inasistencia reiterada a las clases sin una justificación coherente por parte del alumnado que impida la participación, el seguimiento y el aprovechamiento de los contenidos de la materia supondrá un suspenso en la convocatoria.

La evaluación continua se llevará a cabo en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación será el siguiente:

- Resolución de problemas y/o ejercicios a desarrollar tanto en el aula como mediante el trabajo autónomo del estudiante, lo que supondrá el 30 % de la nota final.
- Como trabajo final, se propondrá un proyecto que implique la demostración de la adquisición progresiva de todos los conocimientos de la materia, y que supondrá el 40 % de la nota final.
- Previamente, el alumnado realizará una analítica antes de abordar el proyecto, lo que supondrá un 20 % de la nota.
- También se realizará una exposición por parte del estudiante ante el/la docente y el resto del grupo sobre los resultados del proyecto, lo que supondrá el 20 % restante de la nota final de la materia.

#### Evaluación global

La evaluación global deberá ser solicitada al decanato en el plazo de un mes desde el inicio de las clases de cada cuatrimestre.

Para aquel alumnado al que se le conceda la opción de evaluación global, deberá realizar las mismas entregas y ejercicios que en la evaluación de la convocatoria ordinaria, a lo que se añadirá un examen teórico con la siguiente distribución de valoración:

- Examen teórico de preguntas objetivas (20 %).
- Resolución de problemas y/o ejercicios (20 %).
- Proyecto final (30 %).
- Estudio de casos como analítica del proyecto (10 %).

- Presentación del proyecto final (20 %).

La modalidad de evaluación global es incompatible con la evaluación continua, pero sí permite el seguimiento de las clases y la tutorización por parte del profesorado.

### Convocatoria extraordinaria de julio

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final, el estudio de caso y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

Las fechas de evaluación pueden consultarse en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

##### Bibliografía Complementaria

Wang, Shaoqiang, **Unpack Me! □ Nuevos diseños de packaging**, Promopress., 2019

Garrofé, Josep Maria, **New Structural Packaging Gold.**, Promopress, 2022

Amell, Carolina, **Illustrated Packaging**, Monsa, 2018

Abellán, Miquel, **Green Packaging Solutions**, Monsa de Ediciones, 2016

Dufranc, Guillermo, **Packaging para salvar el planeta**, Editorial Diseño Editorial, 2021

VV.AA, **The Package Design Book**, Ed. Taschen, 2023

#### Recomendaciones

##### Asignaturas que continúan el temario

Laboratorio de diseño gráfico y digital/P06G450V01-52870-S

Trabajo de Fin de Grado/P06G450V01-52874-S

##### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Diseño de tipografía digital/P06G450V01-52861

##### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203

Introducción a la fotografía digital de producto/P06G450V01207

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Proyectos de moda II

Asignatura Proyectos de moda II

Código P06G450V01-52864

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c

Lengua Castellano

Impartición

Departamento Dibujo

Coordinador/a	Cartagena Sánchez, Miriam Dopico Rodríguez, Patricia
Profesorado	Cartagena Sánchez, Miriam Dopico Rodríguez, Patricia
Correo-e	pdopico@uvigo.es miriamcartagenasanchez@gmail.com
Web	
Descripción general	(*)A materia Proxectos de Moda II afonda no deseño de moda como práctica de investigación-creación, promovendo unha exploración persoal, crítica e avanzada. A partir da revisión do traballo previo, o estudantado define unha liña propia de investigación e desenvolve unha colección de moda mediante métodos experimentais e recursos técnicos complexos. Explóranse procesos de hibridación, sustentabilidade avanzada e deseño inclusivo, así como diálogos entre artesanía e tecnoloxía. O proxecto complétase cunha comunicación narrativa e visual de carácter profesional.

### **Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
B4	Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
C19	Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
C21	Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
D5	Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño

### **Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Definir metodologías de investigación y análisis para formular un proyecto de diseño de piezas de indumentaria en un contexto de moda, materializado con parámetros de calidad en la selección de materiales y en las técnicas y acabados empleados.	A2 B1 C2 D3 B2 C19 D4 C20 D5 C21
Experimentar en el uso avanzado de las herramientas prácticas introducidas en el curso anterior, incidiendo en la comprensión del volumen y de la silueta, así como en el uso y en la creación de materiales.	A5 B1 C2 D3 B2 C19 D4 B4 D5

				C20
				C21
Preparar e experimentar con un cuaderno de trabajo en el que se refleje el proceso de investigación en diseño y que sirva de soporte para la comunicación estética y técnica de su proyecto.	A4	B1	C19	D4
	A5	B2	C20	D5
		B4	C21	
Experimentar con el uso avanzado de las técnicas de creación y desarrollo, selección de materiales, técnicas, volumen, color y texturas en un proyecto de moda.		B2	C2	D3
			C19	D4
			C20	D5
			C21	

### Contenidos

Tema	
Investigación-creación en diseño de moda.	Revisión crítica de proyectos. Definición de una línea de investigación personal. Profundizamiento en referentes y enfoques conceptuales. Métodos visuales y experimentales avanzados. El cuaderno de campo como herramienta narrativa para el proyecto..
Herramientas de formalización: volumen, silueta y material (exploración avanzada)	Manipulación compleja del volumen y de la silueta. Diálogos entre artesanía y tecnología. Diseño para la diversidad corporal y sostenibilidad avanzada.
Construcción integral de una propuesta de moda compleja.	Selección de materiales y procesos constructivos especializados. Construcción de una familia compleja de propuestas. Diseño de atmósferas y dispositivos complementarios. Adaptación de patrones y confección para nuevos contextos.
*Sistematización y comunicación avanzada del proyecto.	Comunicación narrativa y visual en distintos formatos. Uso estratégico de herramientas digitales.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	5	10
Trabajo tutelado	10	15	25
Resolución de problemas	15	50	65
Portafolio/dossier	10	25	35
Presentación	5	10	15

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos teóricos relacionados con la materia, necesarios para contextualizar y desarrollar las propuestas procedimentales.
Trabajo tutelado	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde los contenidos de la materia: introducción al proyecto de moda como investigación, formalización de volúmenes. Construcción integral de una propuesta de moda compleja y comunicación del proyecto. Se tendrá en cuenta a ejecución técnica/conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos.
Resolución de problemas	El alumnado deberá completar de forma independiente el proyecto final asignado. Deberá demostrar su comprensión del material y su aplicación creativa, su disposición a asumir riesgos en la experimentación y las técnicas que emplea, así como el nivel de logro conseguido en sus proyectos finales.

Materializar con parámetros de calidad en la selección de materiales y en las técnicas y acabados empleados.

Portafolio/dossier	El alumnado deberá desarrollar, a lo largo del curso, un cuaderno de campo. Deberá plasmar y mostrar los conceptos e ideas a desarrollar. Deberá saber sistematizar el tratamiento de bocetos y materiales de investigación en el diseño de moda.
Presentación	El alumnado deberá exponer ante lo/la docente y/o grupo de compañeros los resultados de un trabajo, ejercicio el proyecto final. Tener capacidad para la exposición oral y también gráfica y visual del proyecto final.

#### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Se realizará una atención personalizada al trabajo del alumnado en el desarrollo de cada ejercicio, se propondrán correcciones y avances, así como opciones de final y ejecución.
Resolución de problemas	Se tutorizará el trabajo del alumnado a lo que se guiará en el desarrollo procedimental de los ejercicios/problemas.
Portafolio/dossier	Se tutorizará el desarrollo del cuaderno de campo. Se realizará el seguimiento al trabajo del alumnado a lo que se guiará y se propondrán correcciones y avances.

#### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajo tutelado	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde los contenidos de la materia: introducción al proyecto de moda como investigación, formalización de volúmenes, construcción integral de una propuesta de moda compleja y comunicación del proyecto. Se tendrá en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos.	30	A2 B1 C2 D3 B2 C20 D4 C21 D5
Resolución de problemas	El alumnado deberá resolver diferentes problemas planteados a lo largo del curso, relacionados con los bloques temáticos de la materia: el proyecto de moda como investigación, la ejecución técnica y conceptual de procesos y procedimientos, la manipulación compleja del volumen y de la silueta, el diálogo entre artesanía y tecnología, y el diseño aplicado a la diversidad corporal y a la sostenibilidad avanzada.	40	A2 B1 C2 D3 A4 B2 C19 D4 A5 B4 C20 D5 C21
Portafolio/dossier	El cuaderno de campo. Sistematización y tratamiento de bocetos y materiales de investigación en el diseño de moda.  Se valorará la iniciativa en la experimentación, la búsqueda propia de recursos y la calidad estética y técnica.	20	A2 B1 C2 D4 A4 B2 C19 D5 B4 C20 C21
Presentación	El alumnado realizará una presentación final del trabajo desarrollado en la materia, empleando materiales gráficos y visuales de apoyo.	10	A2 B1 C19 A4 B2 A5

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

## **CONVOCATORIA ORDINARIA**

### **Evaluación continua**

Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados.

El alumnado que siga la evaluación continua deberá entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas para ser evaluado en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario alcanzar una media de 5, calculada según los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación. Será imprescindible obtener una calificación mínima de 4 en cada bloque para que se proceda al cálculo de la nota media.

### **Evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante la evaluación continua.

En este caso, la evaluación se estructura del siguiente modo:

#### **Trabajo tutelado (70%):**

El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde los contenidos de la materia: introducción al proyecto de moda como investigación, formalización de volúmenes, construcción integral de una propuesta de moda compleja y comunicación del proyecto.

Se tendrá en cuenta la ejecución técnica y conceptual adecuada de los planteamientos, procesos y procedimientos.

#### **Presentación (30%):**

El alumnado realizará una presentación final del trabajo desarrollado en la materia, empleando materiales gráficos y visuales de apoyo.

---

## **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

### **Evaluación continua**

Se aplicarán los mismos porcentajes, criterios y metodologías recogidos en la propuesta de la primera convocatoria.

### **Evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global en la segunda convocatoria deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia del segundo cuatrimestre. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante evaluación continua.

La evaluación se estructura del siguiente modo:

### **Trabajo tutelado (70%):**

El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde los contenidos de la materia: introducción al proyecto de moda como investigación, formalización de volúmenes, construcción integral de una propuesta de moda compleja y comunicación del proyecto.

Se tendrá en cuenta la ejecución técnica y conceptual adecuada de los planteamientos, procesos y procedimientos.

### **Presentación (30%):**

El alumnado realizará una presentación final del trabajo desarrollado en la materia, empleando materiales gráficos y visuales de apoyo.

La no presentación de alguna de las entregas o ejercicios supondrá el suspenso de la materia, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

---

## **Fechas de evaluación**

Las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro pueden consultarse en:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Bruzzi & Church Gibson, **Fashion Cultures: Theories, Explorations and Analysis**, 0415206863, Routledge, 2000

Fletcher & Tham, **Earth Logic: Fashion Action Research Plan**, 9781527254145, Research Plan, 2019

Jones, Sue Jenkyn, **Diseño de moda**, 84-9801-056-X, Blume, 2005

Miyake, Issey, **Issey Miyake**, 978-3-7544-0286-3, Taschen, 2025

Gallart, Vicente, **Viaje a través de la moda : diseñadores, iconos y estilos de los siglos XX y XXI**, 978-84-9065-821-5, Alba Editorial, 2025

Sposito, Stefanella, **Historia de la moda : desde la prehistoria hasta nuestros días**, 978-84-17412-97-5, Promopress, 2021

Steele, Valerie, **Diseñadores de moda A-Z : la colección del Museo del Fashion Institute of Technology**, 978-3-8365-8757-0, Taschen, 2023

#### **Bibliografía Complementaria**

Wucius Wong, **Principios del arte y el diseño**, 8425213770, Gustavo Gili, 1993

Bradley Quinn, **Designing with the Mind in Mind**, 0124079148,

Foster, Krauss, Bois & Buchloh, **Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad**, 8446024004, 2006

---

Gril-Mariotte, Aziza, **The book of printed fabrics : from the 16th century until today = Eine Geschichte des Stoffdrucks vom 16. Jahrhundert bis heute = Une histoire des tissus imprimés du XVIe siècle à nos jours**, 978-3-8365-6276-8, Taschen, 2024

House of Worth, **Worth : inventer la haute couture**, 978-2-7596-0607-8, Éditions Paris Musées, 2025

Kawamura, Yuniya, **Fashion-ology : fashion studies in the postmodern digital era**, 9781350331860, Bloomsbury Visual Arts, 2023

Thomas, Dana, **Fashionopolis : the price of fast fashion & the future of clothes**, 9781789546064, Apollo, 2019

Fletcher, Kate, **Sustainable fashion and textiles : design journeys**, 978-0-415-64455-6, arthscan from Routledge/Taylor & Francis Group, 2014

House of Worth, **Worth : inventer la haute couture**, 978-2-7596-0607-8, Éditions Paris Musées, 2025

Gril-Mariotte, Aziza, **The book of printed fabrics : from the 16th century until today = Eine Geschichte des Stoffdrucks vom 16. Jahrhundert bis heute = Une histoire des tissus imprimés du XVIe siècle à nos jours**, 978-3-8365-6276-8, Taschen, 2024

Chalayan, Hussein, 1970-; Clark, Judith; Violette, Robert, **Hussein Chalayan**, 978-0-8478-3386-3, Rizzoli, 2011

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Laboratorio de prototipado de moda/P06G450V01-52862

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos del diseño de moda/P06G450V01211

Proyectos de moda I/P06G450V01-52860

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Portfolio

Asignatura	Portfolio			
Código	P06G450V01-52865-S			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos			
Profesorado	Dopico Castro, Marcos			
Correo-e	mdopico@uvigo.es			
Web				

Descripción general: Diseño de portfolio profesional de proyectos y aplicaciones relacionadas (diseño y gestión de marca propia, gráfica, portfolio en formato publicación editorial y online, lookbook, portfolio de moda y gráfica audiovisual). Producción, impresión y encuadernación editorial de portfolio en soporte físico. Aplicaciones digitales de portfolios online e interactivos.

## Resultados de Formación y Aprendizaje

### Código

A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B2	Ser capaz de organizar y planificar

C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
D5	Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Experimentar con las herramientas y los recursos digitales específicos para la creación de contenidos editoriales, manipulación de la imagen fotográfica y creación de identidad de marca propia dentro de un proyecto de diseño de portfolio en el ámbito del diseño.	A2 A4		C3	D5
Emplear soportes materiales de impresión con calidad óptima de producción, técnicas de impresión digital, formatos de encuadernación y manipulado dentro de un proyecto de diseño de portfolio.	A2	B2	C3	D5
Construir aplicaciones interactivas /audiovisuales como recurso complementario a un proyecto de diseño de portfolio.	A2 A4		C3	D5
Experimentar con los elementos propios del diseño gráfico editorial como la composición, tipografía y maquetación, dentro de un proyecto de diseño de portfolio.	A2 A4			D5
Aplicar un lenguaje gráfico propio relacionado con sus proyectos de diseño.	A2 A4			D2 D5
Identificar, organizar y presentar los proyectos más relevantes para la configuración de un portfolio impreso y online que permita la difusión de su trabajo.	A4	B2	C3	D2 D5

### Contenidos

Tema	
Bloque 1. Estrategia profesional y construcción de la marca personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>* El portfolio como herramienta profesional de comunicación y promoción.</li> <li>* Análisis de portfolios de referencia en diferentes ámbitos del diseño.</li> <li>* Identidad profesional y posicionamiento.</li> <li>* Marca personal para diseñadores/as.</li> <li>* Definición de objetivos, públicos y contextos de difusión.</li> <li>* Selección, evaluación y jerarquización de proyectos.</li> <li>* Narrativa profesional y construcción del discurso personal.</li> <li>* Organización y planificación del proyecto de portfolio.</li> </ul>
Bloque 2. Diseño editorial y desarrollo gráfico del portfolio	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Principios de diseño editorial aplicados al portfolio.</li> <li>* Sistemas de retícula y arquitectura de la información.</li> <li>* Tipografía aplicada a publicaciones profesionales.</li> <li>* Dirección de arte y lenguaje visual.</li> <li>* Edición y tratamiento de imágenes fotográficas.</li> <li>* Integración de textos, memorias y documentación de proyectos.</li> <li>* Diseño de lookbooks y dossiers profesionales.</li> <li>* Desarrollo de sistemas gráficos coherentes para la presentación del trabajo.</li> </ul>
Bloque 3. Producción física y acabados editoriales	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Preparación de originales para impresión.</li> <li>* Sistemas de impresión digital y producción bajo demanda.</li> <li>* Papeles, soportes y acabados.</li> <li>* Encuadernación y manipulado editorial.</li> <li>* Control de calidad en la producción gráfica.</li> </ul>

- \* Presupuestación básica y gestión de proveedores.
- \* Producción de prototipos y maquetas físicas.
- \* Sostenibilidad y criterios de producción responsable.

Bloque 4. Portfolio digital, interactivo y presentación profesional

- \* Portfolio web y plataformas digitales.
- \* Arquitectura de información para portfolios online.
- \* Diseño responsive y experiencia de usuario.
- \* Recursos audiovisuales aplicados al portfolio.
- \* Presentación de proyectos mediante vídeo y motion graphics.
- \* Difusión profesional en medios digitales y redes especializadas.
- \* Preparación de presentaciones orales y defensa pública del portfolio.
- \* Estrategias de actualización, mantenimiento y gestión profesional del portfolio.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	10	15
Resolución de problemas	38	95	133
Portafolio/dossier	1	0	1
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre los diferentes aspectos técnicos, estéticos, históricos y conceptuales del diseño de portfolio. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso.
Resolución de problemas	Actividades en las que se formulan problemas y ejercicios relacionados con el diseño de portfolio. El alumnado debe resolver el análisis y la resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisado por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Pruebas	Descripción
Portafolio/dossier	El alumnado elaborará un portfolio/dossier que recoja proyectos desarrollados por el alumnado en diferentes materias. Mediante un seguimiento individualizado, el profesorado orientará la selección, organización y presentación de los contenidos, favoreciendo la reflexión sobre el propio aprendizaje y la evolución del trabajo realizado.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios propuestos en relación con los bloques temáticos de la materia.	40	A2	B2	D5

Portafolio/dossier	El alumnado deberá realizar un portafolio final, cuya formulación abordará todos los aspectos de la materia.	40	A2 A4	B2	C3	D5
Presentación	El alumnado deberá realizar la presentación de su portafolio/dossier con apoyo de medios audiovisuales adecuados.	20	A2 A4			D2

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

#### Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos, en las fechas fijadas y en su totalidad. El profesorado llevará un seguimiento de la asistencia a las clases y de la participación activa en las mismas. La inasistencia reiterada a las clases sin una justificación por parte del alumnado que impida la participación, el seguimiento y el aprovechamiento de los contenidos de la materia supondrá un suspenso en la convocatoria.

La evaluación continua se llevará a cabo en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación será el siguiente:

- Resolución de problemas y/o ejercicios a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un 40 % de la nota final.
- Como último trabajo, se planteará un portfolio que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva, y que supondrá un 40 % de la nota final.
- Asimismo, se realizará una exposición por parte del estudiante ante el docente y el resto del grupo de estudiantes sobre los resultados del portfolio, lo que supondrá el 20 % restante de la nota final de la asignatura.

#### Evaluación global

La evaluación global deberá ser solicitada al decanato en el plazo de un mes desde el inicio de las clases de cada cuatrimestre.

Para aquellos alumnos a los que se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del portfolio final y la realización de una presentación el día de la prueba.

La modalidad de evaluación global es incompatible con la evaluación continua, pero permite el seguimiento de las clases y la tutoría por parte del profesorado.

#### Convocatoria extraordinaria de julio

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Pueden consultarse las fechas de evaluación en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avalacions-gd-gal/>

---

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

Cris Busquets, **Diseño desde Marte. Manual de diseño de producto digital**, 978-8426728530., Jardín de Monos, 2021

##### Bibliografía Complementaria

Adrian Shaughnessy, **Como ser diseñador grafico sin perder el alma**, 9788496309449, Index Books, 2008

Marta Cerdá, **Sobrevivir al Diseno**, 9788433929532, Anagrama, 2025

Tain, Linda, **Portfolio presentation for fashion designers**, 1-56367-252-9, New York : Fairchild, 2003

Franz Zeier, **Books, Boxes & Portfolios: Binding, Construct and Design, Step-By-Step**, 978-0830634835, McGraw-Hill Education, 1990

---

#### Recomendaciones

---

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Diseño y mundo profesional

Asignatura Diseño y mundo profesional

Código P06G450V01-52866-S

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	OB	4	1c

Lengua Castellano

Impartición Gallego

Departamento Dibujo

Coordinador/a Dopico Rodríguez, Patricia

Profesorado Dopico Rodríguez, Patricia

Correo-e pdopico@uvigo.es

Web <http://https://deseno.uvigo.gal/home-esp/>

Descripción general Esta materia está orientada al conocimiento del ámbito profesional del diseño y de sus principales marcos de actuación. Se abordan las vías de inserción profesional, los perfiles y agentes del sector, las entidades de promoción del diseño, la cultura del emprendimiento y las bases de la gestión de proyectos.

El alumnado se aproximará a los aspectos legales, económicos, éticos, organizativos y comunicativos que afectan a la práctica profesional del diseño, atendiendo a la diversidad de contextos en los que puede desarrollarse la actividad: estudios, empresas, instituciones, servicios, proyectos propios o iniciativas colaborativas.

---

La materia tiene como objetivo facilitar que el alumnado identifique oportunidades profesionales, comprenda las condiciones básicas del ejercicio del diseño y desarrolle recursos para presentar su perfil, sus proyectos y sus competencias de manera clara y adecuada al contexto profesional.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código

B2	Ser capaz de organizar y planificar
B5	Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Identificar las distintas vías profesionales y los distintos marcos de actuación.	B5	C3	D4
Identificar los agentes y perfiles profesionales en el ámbito del diseño.	B5	C3	D2
Conocer las bases legales que afectan a la gestión del diseño.	B5	C3	D4
Conocer las bases de la gestión de proyectos y aplicar los conocimientos adquiridos en la elaboración de proyectos de Diseño basados en la innovación.	B2	C3	D3 D4
Analizar y promover el emprendimiento profesional en el ámbito del Diseño	B2 B5	C3	D2 D4

### Contenidos

Tema

Bloque 1. El diseño como ámbito profesional	Marcos de actuación, vías profesionales, sectores, especialidades y perfiles en el ámbito del diseño. Agentes, entidades, asociaciones, instituciones y redes profesionales vinculadas a los diferentes campos del diseño.
Bloque 2. Gestión, legalidad y buenas prácticas en diseño	Bases de la gestión de proyectos de diseño. Aspectos económicos, legales, normativos, patrimoniales y de propiedad intelectual. Ética profesional, sostenibilidad, responsabilidad y buenas prácticas en el ejercicio del diseño.
Bloque 3. Emprendimiento, innovación e inserción profesional	Cultura del emprendimiento, identificación de oportunidades, modelos de actividad profesional, colaboración, innovación y planificación básica de proyectos, servicios o iniciativas de diseño.
Bloque 4. Comunicación y presentación profesional	Preparación de recursos para la inserción profesional o el emprendimiento: currículum, portfolio, dossier profesional, presentación de proyectos, comunicación oral y escrita, plataformas digitales, redes profesionales y estrategias básicas de visibilidad.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	0	15

Estudio de casos	12	15	27
Resolución de problemas	10	55	65
Aprendizaje colaborativo.	4	16	20
Observación sistemática	3	0	3
Presentación	1	10	11
Examen de preguntas de desarrollo	1	8	9

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición y contextualización de los contenidos fundamentales de la materia, vinculados al ámbito profesional del diseño, a sus marcos de actuación, perfiles, agentes, condiciones legales, económicas y éticas, gestión de proyectos, emprendimiento y comunicación profesional.
Estudio de casos	Análisis de casos, perfiles profesionales, entidades, proyectos, modelos de actividad o iniciativas vinculadas al ámbito del diseño. Esta metodología permitirá identificar marcos de actuación, agentes, dinámicas de trabajo, estrategias de gestión y posibilidades de inserción profesional o emprendimiento.
Resolución de problemas	Realización de ejercicios, tareas o propuestas vinculadas a los contenidos de la materia. El alumnado deberá analizar la situación planteada, seleccionar información relevante, aplicar criterios profesionales y desarrollar respuestas adecuadas al contexto del diseño, de la empresa o del emprendimiento.
Aprendizaje colaborativo.	Desarrollo de actividades en grupo orientadas al análisis, discusión y elaboración de propuestas relacionadas con el ámbito profesional del diseño. Esta metodología favorecerá la organización del trabajo, la toma de decisiones compartida, la comunicación y la colaboración entre perfiles o enfoques diversos.

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas	Se realizará un seguimiento de los ejercicios y situaciones prácticas planteadas, orientando al alumnado en el análisis de los problemas, en la selección de información relevante y en la aplicación de criterios profesionales adecuados al contexto del diseño.
Estudio de casos	La atención personalizada permitirá orientar la selección, interpretación y análisis de los casos estudiados, favoreciendo su relación con los contenidos de la materia y con la identificación de marcos, agentes, perfiles y dinámicas profesionales del diseño.
Aprendizaje colaborativo.	Se acompañará el desarrollo de las actividades en grupo, atendiendo a la organización del trabajo, a la distribución de tareas, a la toma de decisiones compartida y a la resolución de dificultades en el proceso colaborativo.
<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Presentación	Se orientará al alumnado en la preparación de la presentación oral y visual de los trabajos, atendiendo a la estructura del discurso, a la claridad de la información, a la adecuación del lenguaje profesional y a la comunicación del perfil, proyecto o propuesta.

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Resolución de problemas	Se evaluará la realización de ejercicios y tareas aplicadas vinculadas a la identificación de vías profesionales, agentes, perfiles, situaciones de gestión, emprendimiento y comunicación profesional en el ámbito del diseño. Se presentará el cronograma al comienzo de la materia.	40	B2 B5	C3	D2 D3 D4
Observación sistemática	Se valorará el seguimiento continuado del trabajo del alumnado, la asistencia, la participación activa, la implicación en las actividades propuestas, la colaboración y la evolución progresiva a lo largo de la materia.	20	B2 B5	C3	D2 D4
Presentación	Se evaluará la presentación oral y visual de trabajos, ejercicios o propuestas profesionales, atendiendo a la claridad expositiva, la organización de la información, la adecuación del lenguaje y la capacidad para comunicar ideas, proyectos o perfiles profesionales.	20	B2 B5	C3	D2 D3 D4
Examen de preguntas de desarrollo	Se evaluará la capacidad para desarrollar por escrito cuestiones relacionadas con el mundo profesional del diseño abordadas en la materia.	20	B2 B5	C3	D3 D4

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

## Convocatoria ordinaria

### Evaluación continua

Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados. El alumnado que siga la evaluación continua deberá realizar y entregar los ejercicios, tareas, presentaciones y pruebas establecidas, así como cumplir con la asistencia obligatoria que determine la normativa o la guía de la materia.

Para superar la materia será necesario alcanzar una calificación final igual o superior a 5 sobre 10, calculada según los porcentajes establecidos en los diferentes sistemas de evaluación. Se requerirá una calificación mínima de 4 en todas las entregas obligatorias para que se proceda al cálculo de la nota media, de acuerdo con las indicaciones establecidas al inicio del curso.

La no presentación de las entregas o pruebas obligatorias supondrá la imposibilidad de superar la materia en esta convocatoria.

### Evaluación global

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia dentro del primer mes de docencia, según la normativa vigente. Esta modalidad implicará la realización y entrega de las actividades, ejercicios, presentaciones y pruebas necesarias para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje de la materia, además de un examen de preguntas de desarrollo.

En este caso, la ponderación será la siguiente:

- Resolución de problemas: 40%
- Presentación: 20%
- Examen: 40%

La no presentación de las entregas o pruebas obligatorias supondrá la imposibilidad de superar la materia.

## Segunda convocatoria

En la segunda convocatoria, el alumnado deberá entregar o realizar las actividades, ejercicios, presentaciones o pruebas no superadas, así como aquellas que permitan comprobar la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos. Además, deberá realizar un examen de preguntas de desarrollo.

La no presentación de las entregas o pruebas obligatorias supondrá la imposibilidad de superar la materia.

La fecha oficial de la segunda convocatoria podrá consultarse en la página web de la Facultad:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

VV.AA., **Fashionary: The Fashion Business Manual: An Illustrated Guide to Building a Fashion Brand**, Fashionary International, 2019

Ozuem W.; Patten, E., **Brand Harnessing Omni-Channel Marketing Strategies for Fashion and Luxury Brands**, Brown Walker Press, 2019

Huggard, E.; Cope, J., **Communicating Fashion Brands: Theoretical and Practical Perspectives**, Routledge, 2020

Aaker, D., **Construir marcas poderosas**, Gestión, 2000

Wheeler, A., & Meyerson, R, **Diseño de marcas. Una guía completa para el mundo de las marcas y su creación**, 6ª, Espacio de Diseño, 2024

#### Bibliografía Complementaria

WGSN,

---

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Portfolio/P06G450V01-52865-S

Fotografía para moda y producto/P06G450V01-52869-S

Laboratorio de creación de moda/P06G450V01-52871-S  
Infografía/P06G450V01-52872-S  
Técnicas auxiliares para complementos de moda/P06G450V01-52867-S  
Diseño de interfaces/P06G450V01-52868-S

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Diseño y sociedad/P06G450V01206  
Análisis de tendencias/P06G450V01-52851

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS**

---

**Técnicas auxiliares para complementos de moda**

Signatura	Técnicas auxiliares para complementos de moda			
Código	P06G450V01-52867-S			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Dopico Rodríguez, Patricia			
Correo-e	pdopico@uvigo.es			
Web				

Descripción general Esta materia está orientada a la concepción, desarrollo y prototipado de objetos y complementos tridimensionales vinculados al ámbito de la moda. A partir de la experimentación con materiales, técnicas constructivas y procesos de formalización volumétrica, el alumnado trabajará en la creación de piezas que puedan integrarse o convivir con una colección de moda.

La materia introduce procedimientos básicos de prototipado, construcción y desarrollo de modelos, atendiendo tanto a las cualidades formales, técnicas y estéticas de los materiales como a la adecuación de los procesos empleados. Se prestará atención a las posibilidades abiertas por las tecnologías de modelado e impresión 3D, microfusión, moldes y otros recursos auxiliares de producción, sin limitar la materia a una única solución técnica.

El objetivo es que el alumnado pueda identificar problemas de diseño vinculados a los complementos de moda, seleccionar materiales y procedimientos adecuados, desarrollar propuestas coherentes y valorar la relación entre concepto, volumen, materialidad, viabilidad técnica y contexto de colección.

---

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

---

Código	
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas

---

de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

C11	Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Descubrir los diferentes procesos en el prototipado e incorporarlos como una herramienta de creación.	A5	C1 C4 C11
Identificar diferentes técnicas de construcción asociándolas a cada material apropiado, obteniendo piezas contextualizables en el marco de una colección de moda.		C1 D3 C2 C4
Recopilar diferentes tipos de materiales, categorizarlos y experimentar con sus cualidades formales, técnicas y estéticas en el contexto de una colección de complementos de moda.	A5	C1 D3 C2 C4

### Contenidos

Tema	
Bloque 1. Complementos de moda, objeto y colección	Introducción a los complementos de moda como objetos tridimensionales vinculados al cuerpo, a la colección y al contexto de uso. Tipos de complementos. Relación entre complemento, identidad, función, forma, escala, materialidad y lenguaje de colección.
Bloque 2. Materiales, cualidades y procesos de experimentación	Recopilación, análisis y categorización de materiales aplicables al diseño de complementos. Experimentación con sus cualidades formales, técnicas, sensoriales y estéticas. Criterios básicos de sostenibilidad, aprovechamiento de recursos y adecuación material al proyecto.
Bloque 3. Prototipado y desarrollo volumétrico	Procesos básicos de prototipado, construcción de modelos y desarrollo tridimensional. Exploración de volumen, estructura, uniones, escala, ergonomía, resistencia y relación con el cuerpo. Maquetas, pruebas, modelos y prototipos como herramientas de creación y verificación.
Bloque 4. Técnicas constructivas y recursos auxiliares de producción	Técnicas de construcción aplicadas a la elaboración de objetos y complementos de moda. Procedimientos manuales, mecánicos, digitales o híbridos según la naturaleza del proyecto. Introducción a recursos como moldes, impresión 3D, microfusión y otras tecnologías auxiliares de producción.
Bloque 5. Desarrollo de propuestas de complemento	Aplicación de los procesos de investigación, experimentación material y prototipado al diseño de una propuesta de complemento. Formalización, revisión y presentación de piezas contextualizadas en el marco de una colección de moda.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	15	0	15
Talleres	20	15	35
Resolución de problemas	10	45	55

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Presentación y contextualización de los contenidos teóricos, técnicos y metodológicos de la materia, con el apoyo de referencias visuales, ejemplos profesionales y recursos vinculados al diseño de complementos, al prototipado y a los procesos de producción. Estas sesiones proporcionarán al alumnado criterios para analizar materiales, técnicas, volúmenes y soluciones constructivas.
Talleres	Desarrollo de actividades prácticas orientadas a la experimentación con materiales, procesos constructivos, modelos y prototipos. El taller permitirá explorar soluciones formales y técnicas, comprobar la viabilidad de las propuestas y relacionar el aprendizaje con el proceso de diseño de complementos de moda.
Resolución de problemas	Realización de ejercicios, pruebas y propuestas vinculadas a los contenidos de la materia. El alumnado deberá analizar los requisitos de cada actividad, seleccionar materiales y procedimientos adecuados, desarrollar soluciones propias y revisar los resultados atendiendo a su coherencia formal, técnica y material.
Resolución de problemas de forma autónoma	Desarrollo de un proyecto o propuesta de complemento de moda que integre investigación, experimentación material, prototipado, revisión y presentación final. Esta metodología permitirá articular los conocimientos de la materia en un proceso aplicado, abierto y coherente con el ámbito profesional del diseño.

#### **Atención personalizada**

<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Talleres	Se realizará un seguimiento del trabajo desarrollado en las sesiones prácticas, orientando al alumnado en la experimentación con materiales, en la elección de procedimientos constructivos y en la resolución de problemas técnicos o formales derivados del proceso.
Resolución de problemas	La atención personalizada permitirá acompañar la evolución de los ejercicios y propuestas, resolver dudas, valorar alternativas de desarrollo y ajustar la ambición de las propuestas a sus condiciones reales de viabilidad técnica, material y formal.
Resolución de problemas de forma autónoma	El proyecto será acompañado mediante revisiones periódicas, en las que se valorará la relación entre concepto, materialidad, volumen, procedimiento constructivo y contexto de colección. El seguimiento docente facilitará la toma de decisiones y la mejora progresiva de las propuestas.

#### **Evaluación**

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Talleres	(*)Avaliarase a participación e o desenvolvemento das actividades prácticas realizadas no taller ou espazo de traballo, atendendo á experimentación material, ao uso adecuado de ferramentas e procedementos, á seguridade, á organización do proceso e á capacidade de revisión dos resultados.	20	A5 C1 D3 C4 C11

Resolución de problemas	(*)Avaliaranse exercicios e probas prácticas vinculadas á experimentación con materiais, técnicas construtivas, procesos de prototipado e desenvolvemento volumétrico. Valorarase a comprensión dos contidos, a capacidade para resolver problemas concretos, a adecuación dos procedementos empregados e a evolución do traballo.	40	A5	C1 C2 C4 C11	D3
Resolución de problemas de forma autónoma	(*)Avaliarase o desenvolvemento dunha proposta de complemento de moda contextualizada no marco dunha colección. Valorarase a coherencia entre concepto, materialidade, volume e resolución técnica, así como a calidade do prototipo ou modelo, a adecuación dos materiais e procedementos, a presentación final e a capacidade de argumentar o proceso seguido.	40	A5	C1 C2 C4 C11	D3

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

#### Convocatoria ordinaria

#### Evaluación continua

Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados. El alumnado que siga la evaluación continua deberá realizar y entregar todos los ejercicios, prácticas y proyectos establecidos, así como cumplir con la asistencia obligatoria que determine la normativa o la guía de la materia.

Para superar la materia será necesario alcanzar una calificación final igual o superior a 5 sobre 10, calculada según los porcentajes establecidos en los diferentes sistemas de evaluación. Podrá requerirse una calificación mínima en cada bloque o entrega obligatoria para que se proceda al cálculo de la nota media, de acuerdo con las indicaciones establecidas al inicio del curso.

#### Evaluación global

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo establecido por la normativa vigente. Esta modalidad implicará la realización y entrega de las actividades, ejercicios y proyectos necesarios para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje de la materia, así como superar una prueba que permita comprobar la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos.

#### Segunda convocatoria

En la segunda convocatoria se aplicarán los criterios establecidos para la evaluación de la materia. El alumnado deberá entregar o realizar las actividades, ejercicios, prácticas o proyectos no superados, así como superar una prueba que permita comprobar la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos.

La no presentación de las entregas o pruebas obligatorias supondrá la imposibilidad de superar la materia.

La fecha oficial de la segunda convocatoria podrá consultarse en la web de la Facultad de

Diseño:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

Peña Andrés, Javier, **Selección de materiales en el proceso de diseño**, Ediciones CPG, 2009

Sennett, R., **El artesano**, Anagrama, 2009

Mayer, R., **Materiales y técnicas del arte**, 2º, Tursen, 1993

Toussant-Samait, M., **Historia Técnica y Moral del Vestido. Vol. 3, Complementos y Estrategias.**, Alianza, 1994

Vass, L. Mólnar, M., **Zapatos para caballero hechos a mano**, Köln : Könemann, 2006

Codina, C., **La Joyería**, 10º, Parramon, 2016

Codina, C., **Artes and Oficios. Nueva Joyería : Un Concepto Actual de la Joyería y la Bisutería.**, 4º, Parramon, 2004

##### Bibliografía Complementaria

Lau, John, **Diseño de accesorios**, Gustavo Gili, 2013

Bramston, David, **Materiales. Bases del diseño de producto**, Parramon, 2010

**Fashionary Bag Design: A Handbook for Accessories Designers**, Fashionary International Limited, 2016

**Fashionpedia : the visual dictionary of fashion design**, Fashionary International Ltd., 2021

Hallgrimsson, B, **Prototyping and Modelmaking for Product Design**, Laurence King Publishing, 2012

Thomson, Rob, **The Materials Sourcebook for Design Professionals**, Thames & Hudson, 2017

Feyerabend, F. V., **Accesorios de moda. Plantillas**, Gustavo Gili, 2012

Cant, S., **El libro de los sombreros**, El Drac, 2013

#### Recomendaciones

##### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Proyectos de moda I/P06G450V01-52860

Proyectos de moda II/P06G450V01-52864

Análisis de tendencias/P06G450V01-52851

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Diseño de interfaces

Asignatura Diseño de interfaces

Código P06G450V01-52868-S

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	OP	4	1c

Lengua Castellano

Impartición Gallego

Departamento Dibujo

Coordinador/a Dopico Castro, Marcos

Profesorado Dopico Castro, Marcos

Correo-e mdopico@uvigo.es

##### Web

Descripción general Proyectos de diseño gráfico de interacción para dispositivos móviles, tablets y soportes interactivos. Diseño de interfaces de usuario. Tratamiento de la imagen, la animación y el sonido en soportes digitales interactivos. Tipologías de Apps.

Diseño gráfico e interactivo para Apps y wireframing con software de prototipado.  
Usabilidad y experiencia de usuario en aplicaciones interactivas.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

#### Código

A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Comprender los principios de la usabilidad, la interactividad y la experiencia de usuario en un proyecto de aplicación interactiva para móviles y tablets.	A2		C1
Emplear las herramientas de prototipado, wireframing y apps en un proyecto de aplicación interactiva.			C1 C4
Emplear los principios de diseño responsive, diseño inclusivo y diseño para todos e un proyecto de diseño interactivo.	A2		C1 C4
Organizar un proyecto de app completo, elaborar un mapa conceptual e implementar su diseño en una plataforma de aplicaciones interactivas.	A2	B2	C1 C4
Construir imágenes e interfaces gráficos optimizados para el diseño de apps.			C1 C4

### Contenidos

#### Tema

Bloque 1. Introducción al diseño de interfaces	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Evolución histórica de las interfaces digitales.</li> <li>* Diseño centrado en el usuario.</li> <li>* UX y UI: conceptos y diferencias.</li> <li>* Ecosistemas digitales y dispositivos interactivos.</li> <li>* Patrones de interacción contemporáneos.</li> </ul>
Bloque 2. Wireframing y prototipado	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Bocetado y sketching de interfaces.</li> <li>* Wireframes.</li> <li>* Sistemas de navegación.</li> <li>* Herramientas de prototipado.</li> <li>* Prototipos interactivos.</li> <li>* Testeo y validación.</li> </ul>
Bloque 3. Diseño visual de interfaces	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Sistemas visuales para interfaces.</li> <li>* Tipografía para pantalla.</li> <li>* Color y accesibilidad.</li> <li>* Diseño de iconos.</li> <li>* Componentes y patrones visuales.</li> <li>* Sistemas de diseño (Design Systems).</li> </ul>
Bloque 4. Diseño responsive y accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Responsive Design.</li> <li>* Mobile First.</li> </ul>

- \* Diseño adaptativo.
- \* Accesibilidad digital.
- \* Diseño inclusivo.
- \* Normativas y estándares de accesibilidad.

Bloqu5. Proyecto de aplicación interactiva

- \* Definición del concepto.
- \* Arquitectura de información.
- \* Diseño visual.
- \* Prototipado interactivo.
- \* Test con usuarios.
- \* Presentación y documentación del proyecto.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	20	30
Estudio de casos	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	75	100
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre los diferentes aspectos técnicos, estéticos, históricos y conceptuales del diseño de interfaces para aplicaciones interactivas. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio de proyectos digitales interactivos relevantes en el diseño de interfaces, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas a proyectos reales y que sirvan como base teórica y conceptual para los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividades en las que se formulan problemas y ejercicios relacionados con el diseño de interfaces. El alumnado debe resolver el análisis y la resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumnado deberá resolver de manera autónoma unha serie de ejercicios propostos, sendo supervisados polo profesor segundo as características específicas de cada exercicio plantexado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	O alumnado deberá resolver de maneira autónoma unha serie de exercicios propostos, sendo supervisado polo profesor segundo as características específicas de cada exercicio plantexado
Proyecto	A realización dun proxecto final será supervisada polo profesor, atendendo á formación na organización da información, comunicación e resolucións formais e conceptuais do mesmo. O alumnado afrontará as actividades necesarias e a resolución de problemas nun proxecto final da materia guiado polo profesor.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	0	A2	C4	
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia.	0	A2	B2	C1
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto apoyado en medios audiovisuales.	0	A2	B2	C1

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos, en las fechas fijadas y en su totalidad. El profesorado llevará un seguimiento de la asistencia a las clases y de la participación activa en las mismas. La inasistencia reiterada a las clases sin una justificación por parte del alumnado que impida la participación, el seguimiento y el aprovechamiento de los contenidos de la materia supondrá un suspenso en la convocatoria.

La evaluación continua se llevará a cabo en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación será el siguiente:

- Resolución de problemas y/o ejercicios a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un 40 % de la nota final.
- Como último trabajo, se planteará un proyecto final que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva, y que supondrá un 40 % de la nota final.
- Asimismo, se realizará una exposición por parte del estudiante ante el docente y el resto del grupo de estudiantes sobre los resultados del proyecto, lo que supondrá el restante 20 % de la nota final de la asignatura.

#### Evaluación global

La evaluación global deberá ser solicitada al decanato en el plazo de un mes desde el inicio de las clases de cada cuatrimestre.

Para aquellos alumnos a quienes se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y en la realización de una presentación el día de la prueba. Además, el alumno o alumna acogido a la evaluación global tendrá que realizar un examen teórico sobre los contenidos de la materia. Los porcentajes de evaluación global serán los siguientes:

- Resolución de problemas y/o ejercicios como trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un 30 % de la nota final.
- Proyecto final que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva, y que supondrá un 30 % de la nota final.
- Exposición sobre los resultados del proyecto: 20 % de la nota final de la asignatura.
- Examen de preguntas objetivas sobre los contenidos teóricos de la materia: 20 %.

La modalidad de evaluación global es incompatible con la evaluación continua, pero permite el seguimiento de las clases y la tutoría por parte del profesorado.

### Convocatoria extraordinaria de julio

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Las fechas de evaluación pueden consultarse en la página web de la titulación:

<https://deseño.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

Cris Busquets, **Diseño desde marte. Manual de diseño de producto digital**, 978-84-948018-3-9, Jardín de Monos, 2023

Yablonski, J., **Las leyes de UX**, 978-84-342-4367-5, Parramon, 2022

Krug, S., **Haz fácil lo imposible, la guía para detectar problemas de usabilidad**, 978-84-415-2754-6, Anaya Multimedia, 2010

Saffer, D., **Microinteractions: Designing with Details**, 978-1-4919-4592-6, O'Reilly Media, 2013

##### Bibliografía Complementaria

William Lidwell / Kritina Holden / Jim Butler, **Principios universales de diseño**, 9788417492649, Blume, 2019

Meadows, D., **Pensar en sistemas: Un manual de iniciación**, 978-8412497786, Capitán Swing Libros, 2022

#### Recomendaciones

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Fotografía para moda y producto

Asignatura Fotografía para moda y producto

Código P06G450V01-52869-S

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	OP	4	1c

Lengua #EnglishFriendly

Impartición Gallego

Departamento Comunicación audiovisual y publicidad

Coordinador/a Fraga Pérez, Andrés

Profesorado Fraga Pérez, Andrés

Correo-e andres.fraga.perez@uvigo.gal

Web

Descripción general (\*)Proyectos de fotografía orientados al sector de la moda y producto. Profundización en aspectos técnicos específicos de los proyectos de moda y producto: Iluminación, tipos de luz, temperatura de color. El retrato y la fotografía de grupo. Selección de modelo, estilismo, dirección de arte, preparación de sesiones. La fotografía de moda y producto y las tendencias actuales en publicaciones (catálogos, books, webs..). Aspectos legales de la fotografía de moda y producto.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código

A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje
Analizar las imágenes y las estéticas fotográficas aplicadas a un proyecto de moda aplicando sus propios criterios.	A4 A5	C14
Experimentar con el manejo de los equipos técnicos y las herramientas fotográficas en un proyecto de moda.		C4 C9 C14
Experimentar con la fotografía como una herramienta de creación y expresión.	A5	C4 C9
Entender la fotografía como un paso complementario en la creación textil necesaria para su visualización y la transmisión de las potencialidades del diseño.	A4	C4 C9 C14

### Contenidos

Tema

Historia y tipologías de la fotografía de moda	Evolución del rol de la fotografía en la moda Tipologías de foto usadas en el sector de la moda
La luz como herramienta	Descripción de la luz Modificadores de luz
Iluminación y trabajo en set para prenda y producto	Importancia de la atención el producto en la sesión Métodos específicos de trabajo con prenda y producto
El moodboard como documento técnico	Diferencia entre moodboard técnico e inspiracional Anatomía de un panel de referencias

Lookbook y Campaña	Lookbook o catálogo Campaña
Post-producción desde la pre-producción	Diseño de la post-producción Retoque no destructivo

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	20	30
Estudio de casos	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	75	100
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre los diferentes aspectos técnicos, estéticos, históricos y conceptuales de la fotografía de moda y producto. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio de fotógrafos/as relevantes en la fotografía de moda y producto, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones aplicadas a proyectos reales y que sirvan como base teórica y conceptual para los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividades en las que se formulan problemas y ejercicios relacionados con la fotografía de moda y producto. El alumnado debe resolver el análisis y la resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisado por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo a la formación en la organización de la información, la comunicación y la resolución de los aspectos formales y conceptuales del mismo. El alumnado afrontará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	40	A5	C4 C9 C14

Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia.	40	A4 A5	C4 C9 C14
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto apoyado en medios audiovisuales.	20	A4	C4

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

#### **Evaluación continua**

La evaluación se realizará sobre todos y cada uno de los ejercicios realizados, evaluando por una parte el trabajo en equipo y por otra el trabajo individual, así como la asistencia a clase y la participación. Para poder aprobar la materia es necesario tener aprobadas tanto la parte de trabajo en grupos como la parte individual, no pudiéndose superar si la media de alguna de las dos partes está suspensa. La ponderación de estas actividades se distribuye de la siguiente manera:

- 20%: Trabajos en grupo. Paneles de referencias en representaciones fotográficas de un lookbook, catálogo, colección o campaña.
- 20%: Panel de referencias del trabajo individual.
- 40%: Trabajo fotográfico individual. Realización de una campaña fotográfica de moda o producto.
- 20%: Defensas públicas de los encargos de la materia.

Los diferentes encargos y trabajos se entregarán a través de la plataforma Moovi, pudiendo requerirse en alguna ocasión que se entregue alguna parte impresa.

#### **Evaluación global**

El alumnado tiene un plazo de un mes desde el comienzo de la materia para informar si desea optar por esta opción. La evaluación se realiza sobre una serie de pruebas que engloban tanto la parte teórica como la práctica. La ponderación de estas pruebas se distribuye de la siguiente manera:

- 50%: Examen teórico.
- 50%: Trabajo fotográfico individual. Representación fotográfica de una colección. E-commerce, lookbook, campaña y editorial.

Los trabajos deberán entregarse dentro del período de exámenes publicado en la web de la facultad: [deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/](http://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/)

El plazo de presentación de los trabajos para la segunda oportunidad está publicado en el calendario de la facultad: <http://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

Los trabajos se entregarán a través de la plataforma Moovi, pudiendo requerirse en alguna ocasión que se entregue alguna parte impresa.

#### **Convocatoria extraordinaria de julio**

En la convocatoria extraordinaria de julio deberán entregarse los mismos materiales que en la evaluación continua.

---

**Fuentes de información****Bibliografía Básica****Bibliografía Complementaria**

VVAA, **La fotografía del siglo XX. Museum Ludwig Colonia**, Taschen, 2026

Arnheim, Rudolf, **Arte y percepción visual**, Alianza Editorial, 2002

Lindbergh, Peter, **Peter Lindbergh: Untitled 116**, Schirmer/Mosel, 2006

SANS, MARTÍ, **Aprende a fotografiar productos como un profesional**, GG Gustavo Gili, 2019

FALCINELLI, RICCARDO, **CROMORAMA: COMO EL COLOR TRANSFORMA NUESTRA VISION DEL MUNDO**, Taurus, 2019

---

**Recomendaciones**

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Laboratorio de diseño gráfico y digital**

Asignatura Laboratorio de diseño gráfico y digital

Código P06G450V01-52870-S

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c

Lengua Castellano

Impartición Gallego

Departamento Dibujo

Coordinador/a Dopico Castro, Marcos

Profesorado Dopico Castro, Marcos

Correo-e mdopico@uvigo.es

**Web**

Descripción general Proyectos experimentales de diseño gráfico y digital. Integración y articulación de las diferentes subdisciplinas del diseño gráfico; Tipografía, editorial, identidad, señalización, audiovisual, sonido e interactividad. Planificación, desarrollo y producción de un proyecto integrado de diseño gráfico y digital.

---

**Resultados de Formación y Aprendizaje****Código**

A2 Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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

A4 Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

A5 Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

C1 Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.

C2 Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y

procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.

D4 Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

D5 Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Experimentar con diferentes recursos gráficos y audiovisuales en un proyecto de diseño gráfico y digital.	A5	C1 C2	D4
Aplicar un lenguaje gráfico propio, fundamentado y personal a un proyecto de diseño gráfico.	A2	C1 C2	D4
Emplear los soportes materiales y/o digitales, los formatos y los procesos de producción adecuados en función del tipo de proyecto creado.	A2	C1 C2	D5
Organizar y presentar un proyecto de diseño gráfico utilizando herramientas que permitan una difusión óptima.	A2 A4	C1	D5

### Contenidos

Tema	
1. Investigación, conceptualización y dirección de arte	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Metodologías de investigación aplicadas al diseño gráfico y digital.</li> <li>* Definición de objetivos, públicos y contextos de uso.</li> <li>* Desarrollo de conceptos creativos y estrategias visuales.</li> <li>* Dirección de arte y construcción de narrativas visuales.</li> </ul>
2. Experimentación y lenguajes gráficos	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Exploración de recursos gráficos, audiovisuales e interactivos.</li> <li>* Integración de tipografía, identidad visual, diseño editorial, imagen, sonido e interactividad.</li> <li>* Desarrollo de lenguajes gráficos propios y sistemas visuales coherentes.</li> <li>* Procesos de prototipado, iteración y validación.</li> </ul>
3. Diseño y producción de proyectos gráficos y digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Desarrollo de proyectos integrados de diseño gráfico y digital.</li> <li>* Adaptación a diferentes soportes, formatos y medios.</li> <li>* Producción gráfica, audiovisual e interactiva.</li> <li>* Recursos y tecnologías para la implementación de proyectos.</li> </ul>
4. Gestión y desarrollo de proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Planificación y organización de proyectos de diseño.</li> <li>* Coordinación de procesos creativos y productivos.</li> <li>* Documentación y seguimiento de proyectos.</li> <li>* Evaluación y mejora de soluciones de diseño.</li> </ul>
5. Comunicación y presentación de proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Elaboración de memorias y documentación visual.</li> <li>* Presentación y defensa de proyectos.</li> <li>* Estrategias de difusión en medios físicos y digitales.</li> <li>* Desarrollo y presentación de un proyecto final integrado.</li> </ul>
6. Análisis de casos de estudio y referentes contemporáneos	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Análisis crítico de proyectos de diseño gráfico y digital.</li> <li>* Estudio de casos relevantes en identidad visual, diseño editorial, comunicación digital, audiovisual e interactividad.</li> </ul>

### Planificación

Horas en clase Horas fuera de clase Horas totales

Lección magistral	10	20	30
Estudio de casos	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	75	100
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre los diferentes aspectos técnicos, estéticos, históricos y conceptuales de la planificación de proyectos gráficos y digitales. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio de proyectos de diseño gráfico y digital, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas a proyectos reales y que sirvan como base teórica y conceptual para los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividades en las que se formulan problemas y ejercicios relacionados con el diseño de proyectos gráficos y digitales. El alumnado debe resolver el análisis y la resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo al entrenamiento en la organización de la información, comunicación y resoluciones formales y conceptuales del mismo. El alumnado enfrentará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.

<b>Evaluación</b>						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	40	A2 A5	C1 C2	D4	
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la mate	40	A2 A5	C1 C2	D4	
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto apoyado en medios audiovisuales.	20	A2 A4	C1	D5	

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

#### **Evaluación**

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos, en las fechas fijadas y en su totalidad. El profesorado llevará un seguimiento de la asistencia a las clases y de la participación activa en las mismas. La inasistencia reiterada a las clases sin una justificación por parte del alumnado que impida la participación, el seguimiento y el aprovechamiento de los contenidos de la materia supondrá un suspenso en la convocatoria.

La evaluación continua se llevará a cabo en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación será el siguiente:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios** a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un **40 % de la nota final**.
- **Como último trabajo, se planteará un proyecto final** que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva y que supondrá un **40 % de la nota final**.
- **Asimismo, se realizará una exposición** por parte del estudiante ante el docente y el resto del grupo sobre los resultados del proyecto, lo que supondrá el **20 % restante de la nota final de la asignatura**.

### **Evaluación global**

La evaluación global deberá ser solicitada al Decanato en el plazo de un mes desde el inicio de las clases de cada cuatrimestre.

Para aquellos alumnos a los que se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y la realización de una presentación el día de la prueba. Además, el alumno o alumna acogido a la evaluación global deberá realizar un examen teórico sobre los contenidos de la materia. Los porcentajes de la evaluación global serán los siguientes:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios** como trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un **30 % de la nota final**.
- **Proyecto final** que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva y que supondrá un **30 % de la nota final**.
- **Exposición sobre los resultados del proyecto: 20 % de la nota final** de la asignatura.
- **Examen de preguntas objetivas sobre los contenidos teóricos de la materia: 20 %**.

La modalidad de evaluación global es incompatible con la evaluación continua, aunque permite el seguimiento de las clases y la tutoría por parte del profesorado.

### **Convocatoria extraordinaria de julio**

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Las fechas de evaluación pueden consultarse en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

Otl Aicher, **El mundo como proyecto**, 978-84-252-2028-9, Gustavo Gili, 2005

Cris Busquets, **Diseño desde marte. Manual de diseño de producto digital**, 9788494801839, Jardín de Monos, 2023

Alice Rawsthorn, Darío Giménez Imirizaldu, **El diseño como actitud**, 9788425233029, Gustavo Gili, 2021

Cecilia Mazzeo, **Diseño y sistema**, 9789873970078, Ediciones Infinito, 2017

##### Bibliografía Complementaria

Marta Cerdá, **Sobrevivir Al Diseno**, 9788433929532, Anagrama, 2025

Winfried Nerdinger (Editor), Wilhelm Vossenkuhl (Editor), **Otl Aicher. Design, type, thinking**, 9783791379449, Prestel, 2022

Stockholm Design Lab, **Stockholm Design Lab: 1998 - 2019**, 9789887972624, Victionary, 2020

Conradi Jan, **Unimark International the Design of Business and the Business of Design**, 9783037781845, Lars Müller, 2009

Tony Brook & Adrian Shaughnessy, **Total Design 63-73**, 978-0-9562071-2-8, Unit Editions, 2013

Tony Brook & Adrian Shaughnessy, **Pentagram: Living by design**, 978-0500027462, Thames & Hudson, 2023

Katharina Sussek, Jens Müller, **The Elements of Brand Design**, 978-3836599788, Taschen, 2026

Paul Rand & Michael Bierut, **Thoughts on design**, 978-0-8118-7544-8, Chronicle Books, 2014

#### Recomendaciones

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Laboratorio de creación de moda

Asignatura Laboratorio de creación de moda

Código P06G450V01-52871-S

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c

Lengua Castellano

Impartición Gallego

Departamento Dibujo

Coordinador/a Dopico Rodríguez, Patricia

Profesorado Dopico Rodríguez, Patricia

Correo-e pdopico@uvigo.es

Web <http://https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

Descripción general	Elaboración de propuestas de Diseño de Moda desde una perspectiva práctica e integral en el taller con la finalidad de concretar proyectos únicos, identificando y resolviendo los problemas de prototipado en una colección propia. Propuestas de desarrollo de colección atendiendo a patrones de coherencia formal y proyectual en cuanto a uso de color, tejidos, estampados, efectos, línea, prendas y looks adecuados.
---------------------	--

### Resultados de Formación y Aprendizaje

#### Código

A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveer de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
C21	Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
D5	Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Aplicar los conocimientos específicos del diseño de moda e investigación de tendencias en el desarrollo de un proyecto y realizar un dossier profesional del proyecto.	A5	C1 C2	D4 D5
soluciones, con un lenguaje especializado propio del diseño de moda.	A5	C1	D4 D5
Identificar y resolver los problemas constructivos de los prototipos de su propia colección.		C1 C2 C20 C21	D5

### Contenidos

#### Tema

Bloque 1. El proyecto de moda como proceso integral	Desarrollo de una propuesta de diseño de moda desde una perspectiva práctica y proyectual. Relación entre investigación, concepto, metodología, formalización, prototipado y comunicación.
Bloque 2. Investigación, tendencias y concepto de colección	Aplicación de la investigación de tendencias y de los referentes visuales, materiales y conceptuales al desarrollo de una propuesta propia. Definición de línea de colección, usuario, contexto y criterios de coherencia.
Bloque 3. Desarrollo formal de la colección	Articulación entre prendas, looks, siluetas, materiales, color, tejidos, estampados, texturas y efectos. Coherencia formal y proyectual de la colección.
Bloque 4. Prototipado y resolución constructiva	Identificación y resolución de problemas constructivos vinculados a los prototipos de la colección. Pruebas,

ajustes, transformaciones y soluciones técnicas en relación con el cuerpo, el material y la viabilidad de la propuesta.

Bloque 5. Comunicación y dossier profesional	Organización y presentación del proyecto mediante dossier profesional o materiales equivalentes. Documentación del proceso, argumentación de las decisiones tomadas y comunicación clara de la propuesta final.
--	---

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Lección magistral	12	0	12
Estudio de casos	10	27	37
Aprendizaje basado en proyectos	16	70	86
Presentación	4	8	12
Observación sistemática	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Presentación de la materia, de sus objetivos, metodología de trabajo, criterios de evaluación y organización general del proceso proyectual. Estas actividades permitirán situar al alumnado ante el alcance de la propuesta y los resultados de aprendizaje previstos.
Lección magistral	Exposición y contextualización de los contenidos teóricos, metodológicos y técnicos necesarios para el desarrollo del proyecto de moda. Las sesiones podrán abordar aspectos vinculados a la investigación, las tendencias, la colección, la coherencia formal, el prototipado, la construcción y la comunicación profesional del proyecto.
Estudio de casos	Análisis de colecciones, proyectos, procesos o referentes significativos en el ámbito del diseño de moda. Esta metodología permitirá identificar estrategias conceptuales, soluciones formales, decisiones constructivas y modos de comunicación aplicables al desarrollo de una propuesta propia.
Aprendizaje basado en proyectos	Desarrollo de un proyecto de moda en el que el alumnado integre investigación, conceptualización, desarrollo de colección, prototipado, resolución técnica y comunicación final. Esta metodología permitirá articular los conocimientos de la materia en un proceso práctico, progresivo y orientado a la concreción de una propuesta propia.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	El análisis de casos podrá acompañarse de orientaciones específicas para relacionar los referentes estudiados con el proceso de trabajo del alumnado, evitando la copia directa y favoreciendo la interpretación crítica de las soluciones analizadas.
Aprendizaje basado en proyectos	Se realizará un seguimiento periódico del proyecto, orientando al alumnado en las distintas fases de investigación, conceptualización, desarrollo de colección, prototipado y comunicación. La atención personalizada permitirá valorar alternativas, resolver dudas y acompañar la toma de decisiones formales, técnicas y materiales.

### Pruebas

Pruebas	Descripción
---------	-------------

Presentación	Se orientará al alumnado en la preparación de la presentación final y del dossier o materiales de comunicación del proyecto, atendiendo a la estructura del discurso, a la claridad visual, a la selección de contenidos y a la adecuación del lenguaje empleado.
--------------	---

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Estudio de casos	Se evaluará el análisis de casos, referentes o procesos relacionados con el diseño de moda, el desarrollo de colección, la resolución constructiva y la comunicación del proyecto. Se valorará la capacidad para interpretar soluciones, extraer criterios de trabajo y relacionar los casos estudiados con el desarrollo de una propuesta propia.	30	A5	C1 C2	D4 D5
Aprendizaje basado en proyectos	Se evaluará el desarrollo de un proyecto de diseño de moda desde una perspectiva práctica e integral. Se valorará la aplicación de los conocimientos específicos de la materia, la coherencia entre investigación, concepto, línea de colección, materiales, color, tejidos, estampados, prendas y looks, así como la identificación y resolución de los problemas constructivos de los prototipos.	40	A5	C1 C2 C20 C21	D4 D5
Presentación	Se evaluará la presentación final del proyecto y, si procede, del dossier profesional o materiales equivalentes de comunicación. Se valorará la claridad expositiva, la organización de la información, el uso de un lenguaje especializado, la calidad de los recursos gráficos y visuales, y la capacidad para transmitir metodologías, ideas, problemas y soluciones de manera precisa.	20	A5	C1	D4 D5
Observación sistemática	Se valorará el seguimiento continuado del trabajo del alumnado, su participación activa en las sesiones, la implicación en el proceso, la asistencia, la capacidad de respuesta ante las correcciones y la evolución progresiva del proyecto.	10	A5	C1 C2 C20 C21	D4 D5

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

### **Convocatoria ordinaria**

#### **Evaluación continua**

Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados. El alumnado que siga la evaluación continua deberá realizar y entregar todos los ejercicios, actividades, proyectos y presentaciones establecidos, así como cumplir con la asistencia obligatoria que determine la normativa.

Para superar la materia será necesario alcanzar una calificación final igual o superior a 5 sobre 10, calculada según los porcentajes establecidos en los diferentes sistemas de evaluación. Se requerirá una calificación mínima de 4 puntos en cada bloque o entrega obligatoria para que se

proceda al cálculo de la nota media, de acuerdo con las indicaciones establecidas al inicio del curso.

La no presentación de las entregas o pruebas obligatorias conllevará la imposibilidad de superar la materia.

### **Evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo establecido por la normativa vigente. Esta modalidad implicará la realización y entrega de las actividades, estudios de caso, proyectos y presentaciones necesarios para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje de la materia, así como la superación de un examen teórico-práctico.

En este caso, la ponderación será la siguiente:

- Estudio de casos: 30%
- Aprendizaje basado en proyectos: 40%
- Prueba / examen: 30%

### **Segunda convocatoria**

En la segunda convocatoria se aplicarán los criterios establecidos para la evaluación de la materia. El alumnado deberá entregar o realizar las actividades, estudios de caso, proyectos o presentaciones no superados, así como aquellas pruebas que permitan comprobar la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos, y superar un examen teórico-práctico.

En este caso, la ponderación será la siguiente:

- Estudio de casos: 30%
- Aprendizaje basado en proyectos: 40%

- Prueba / examen: 30%

La fecha oficial de la segunda convocatoria podrá consultarse en la página web de la Facultad:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

Seivewright, S., **Diseño e investigación**, Gustavo Gili, 2013

**Textilepedia: The complete fabric guide**, Fashionary International Ltd, 2020

Amaden-Crawford, C., **Confección de moda. Volumen 1: Técnicas básicas**, Gustavo Gili, 2014

Steele, V., **Diseñadores de moda A-Z : la colección del Museo del Fashion Institute of Technology**, Taschen, 2023

##### Bibliografía Complementaria

Calver, A, **The V&A sourcebook of pattern and ornament**, Thames & Hudson, 2025

Sposito, S., **Historia de la moda: desde la prehistoria hasta nuestros días**, Promopress, 2023

Kawamura, Y., **Fashion-ology: fashion studies in the postmodern digital era**, Bloomsbury Visual Arts, 2023

Arzalluz, M., **1997, Fashion Big Bang**, Paris : Editions Paris Musées, 2023

Thomas, D., **Fashionopolis: the price of fast fashion & the future of clothes**, Apollo, 2019

#### Recomendaciones

##### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Portfolio/P06G450V01-52865-S

Fotografía para moda y producto/P06G450V01-52869-S

Técnicas auxiliares para complementos de moda/P06G450V01-52867-S

##### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Proyectos de moda I/P06G450V01-52860

Proyectos de moda II/P06G450V01-52864

Análisis de tendencias/P06G450V01-52851

Laboratorio de prototipado de moda/P06G450V01-52862

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Infografía

Asignatura Infografía

Código P06G450V01-52872-S

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c

Lengua Castellano

Impartición Gallego

Departamento Dibujo

Coordinador/a Dopico Castro, Marcos

Profesorado Dopico Castro, Marcos

Correo-e mdopico@uvigo.es

Web

Descripción general	Proyectos de representación gráfica de la información, diseño de la información y visualización de datos. Organización, análisis y tratamiento sistemático de datos. Semiótica, simbología, iconografía, pictogramas y diagramación. Aplicación de la infografía y la visualización de datos a diferentes medios, soportes y dispositivos. Infografía en el ámbito audiovisual y digital. Infografía e interactividad.
---------------------	--

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
B3	Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Reunir, analizar y sintetizar la información y los datos como fase previa a la realización de un proyecto de infografía.		B1 B2 B3	
Integrar las herramientas propias del tratamiento sistemático de datos en el proceso de representación gráfica de la información.		B1 B2 B3	C4
Comprender y aplicar los principios de la semiótica a la disciplina de la infografía. Construir signos y sus significados y aplicarlos a un proyecto de infografía.	A4	B1	C8
Aplicar y experimentar con las técnicas del dibujo analógico y digital y las técnicas de los medios audiovisuales a la hora de comunicar visualmente un proyecto de infografía.	A4		C4 C8

### Contenidos

Tema	
1. Introducción a la infografía y a la visualización de la información	Concepto, evolución y ámbitos de aplicación de la infografía. La representación gráfica de la información como herramienta de comunicación. Referentes históricos y tendencias contemporáneas en diseño de información y visualización de datos.
2. Organización, análisis y tratamiento de la información	Búsqueda, recopilación y validación de fuentes. Métodos de organización, clasificación y jerarquización de datos. Análisis y síntesis de información compleja para su comunicación visual.
3. Lenguaje visual, semiótica y sistemas de representación	Principios de la semiótica aplicada a la infografía. Signos, símbolos, iconografía y pictogramas. Diagramas, mapas conceptuales y sistemas gráficos de representación.

4. Diseño y construcción de infografías	Principios de composición, jerarquía visual y narrativa gráfica. Tipografía, color y retícula en el diseño de información. Integración de texto, imagen, ilustración y elementos gráficos. Diseño de infografías estáticas para soportes impresos y digitales.
5. Visualización de datos y herramientas digitales	Procesos y herramientas digitales para la producción de infografías y visualizaciones. Introducción a la automatización y representación de datos.
6. Infografía audiovisual	Narrativa audiovisual aplicada a la infografía. Infografía para medios digitales y redes sociales.
7. Desarrollo de proyectos de infografía	Metodología proyectual aplicada al diseño de información. Planificación y gestión del proyecto. Desarrollo de un proyecto completo: investigación, conceptualización, prototipado y presentación. Evaluación crítica y comunicación de resultados.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	20	30
Estudio de casos	5	10	15
Resolución de problemas de forma autónoma	25	75	100
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del docente de los contenidos sobre los diferentes aspectos técnicos, estéticos, históricos y conceptuales del diseño infográfico. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio de infografías, el diseño de datos y el diseño de información visual, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas a proyectos reales y que sirvan como base teórica y conceptual en los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividades en las que se formulan problemas y ejercicios relacionados con la infografía. El alumno debe resolver el análisis y resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor según las características específicas de cada ejercicio planteado.

Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo al entrenamiento en la organización de la información, comunicación y resoluciones formales y conceptuales del mismo. El alumnado enfrentará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.
----------	--

Evaluación					
	Descripción	Calificación		Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	40		B1 B2 B3	C4 C8
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia.	40	A4	B1 B2 B3	C4 C8
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto apoyado en medios audiovisuales.	20	A4	B1 B2	C4 C8

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos, en las fechas fijadas y en su totalidad. El profesorado llevará un seguimiento de la asistencia a las clases y de la participación activa en las mismas. La inasistencia reiterada a las clases sin una justificación por parte del alumnado que impida la participación, el seguimiento y el aprovechamiento de los contenidos de la materia supondrá un suspenso en la convocatoria.

La evaluación continua se llevará a cabo en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación será el siguiente:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios** a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un **40 % de la nota final**.
- **Como último trabajo, se planteará un proyecto final** que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva y que supondrá un **40 % de la nota final**.
- **Asimismo, se realizará una exposición** por parte del estudiante ante el docente y el resto del grupo sobre los resultados del proyecto, lo que supondrá el **20 % restante de la nota final de la asignatura**.

#### Evaluación global

La evaluación global deberá ser solicitada al Decanato en el plazo de un mes desde el inicio de las clases de cada cuatrimestre.

Para aquellos alumnos a los que se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y la realización de una presentación el día de la prueba. Además, el alumno o alumna acogido a la evaluación global deberá realizar un examen teórico sobre los contenidos de la materia. Los porcentajes de la evaluación global serán los siguientes:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios** como trabajo autónomo del estudiante, que supondrá un **30 % de la nota final**.
- **Proyecto final** que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de manera progresiva y que supondrá un **30 % de la nota final**.
- **Exposición sobre los resultados del proyecto:20 % de la nota final** de la asignatura.
- **Examen de preguntas objetivas sobre los contenidos teóricos de la materia:20 %**.

La modalidad de evaluación global es incompatible con la evaluación continua, aunque permite el seguimiento de las clases y la tutoría por parte del profesorado.

### **Convocatoria extraordinaria de julio**

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Las fechas de evaluación pueden consultarse en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

VVAA, **INFOGRAFÍA: Sintetizar para visualizar, diseñar para comprender**, 979-1399124217, Gráfica, 2025

Rendgen, Sandra, **Understanding the world : the atlas of infographics**, 978-3-8365-4883-0, Taschen, 2015

Rendgen, Sandra, **Information Graphics**, 978-3-8365-8383-1, Taschen, 2012

Rendgen, Sandra, **History of Information Graphics**, 978-3-8365-6767-1, Taschen, 2019

##### **Bibliografía Complementaria**

Gibson, David, **The wayfinding handbook : information design for public places**, 978-1-56898-769-9, New York : Princeton Architectural Press, 2009

Krum, R., **Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design**, 978-1118582305, John Wiley & Sons Inc, 2013

David McCandless, **Knowledge Is Beautiful: Impossible Ideas, Invisible Patterns, Hidden Connections** □ **Visualized**, 978-0007427925, HarperCollins, 2014

---

#### **Recomendaciones**

##### **Asignaturas que continúan el temario**

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Trabajo de Fin de Grado</b>				
Asignatura	Trabajo de Fin de Grado			
Código	P06G450V01-52874-S			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	12	OB	4	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Corbato Pérez, Román			
Profesorado	Corbato Pérez, Román			
Correo-e	rcorbato@uvigo.gal			
Web				
Descripción general	<p>El Trabajo Fin de Grado (TFG) es una materia de carácter teórico-práctico que consiste en la realización de un trabajo autónomo por parte del alumnado, tutorizado por el profesorado. Se desarrolla en el ámbito del diseño, en las especialidades de Diseño Gráfico/Digital o Diseño de Moda, e implica la elaboración de un proyecto, la redacción de una memoria académica y la defensa pública del trabajo realizado.</p> <p>Los objetivos principales de esta materia son: aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la titulación para poder desarrollar un proyecto de diseño; desarrollar metodologías de investigación propias de la disciplina; y fomentar la capacidad para argumentar y presentar resultados y conclusiones de forma rigurosa y estructurada.</p> <p>A través de esta materia, el estudiantado deberá demostrar la adquisición e integración de los conocimientos, habilidades y competencias correspondientes al Grado en Diseño, evidenciando su capacidad para abordar y resolver de manera autónoma un proyecto de diseño dentro de su área de especialización.</p>			

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

<b>Resultados de Formación y Aprendizaje</b>	
Código	
A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
A3	Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y

procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.

C10	Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
C12	Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.
C19	Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño
D5	Ser capaz de dirigir y gestionar proyectos de creación y diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Analizar, proponer, y desarrollar el proyecto de diseño incluyendo su comunicación y evaluación.	A2 A4	B2	C1 C2	D4 D5
Combinar los conocimientos adquiridos para llevar a cabo con coherencia las distintas fases del proyecto de diseño.	A2 A5	B2	C1 C2	
Aplicar las metodologías de investigación en diseño.	A3 A5		C10	
Identificar el ámbito profesional en el que se sitúa el proyecto, aplicando las consideraciones éticas y de gestión profesional que el proyecto necesite.	A3		C12 C19	D3 D5

### Contenidos

Tema	
Introducción al TFG	¿Qué es un Trabajo de Fin de Grado? Orientaciones sobre modalidades: Diseño Gráfico/Digital o Diseño de Moda Estructura y desarrollo del trabajo
Proceso del TFG	¿Cómo se investiga? Metodologías Búsqueda de referentes y fuentes
Memoria del TFG	Estructura y apartados Referencias bibliográficas Citación Diseño
Defensa del TFG	Presentación Modos de comunicación del trabajo

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8.5	0	8.5
Resolución de problemas de forma autónoma	0	206.5	206.5
Portafolio/dossier	0	75	75
Presentación	0	10	10

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesorado de los diferentes contenidos de la materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	Trabajo autónomo de carácter teórico-práctico, tutorizado por el profesorado y enmarcado en las especialidades de Diseño Gráfico/Digital o Diseño de Moda.

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Lección magistral	A través de tutorías con el profesorado encargado.
Resolución de problemas de forma autónoma	Seguimiento, asesoramiento y tutorización por parte del profesorado encargado.
<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Portafolio/dossier	Seguimiento, asesoramiento y tutorización por parte del profesorado encargado.
Presentación	Seguimiento, asesoramiento y tutorización por parte del profesorado encargado.

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas de forma autónoma	Se valora el planteamiento del TFG, el rigor e interés en el proceso de trabajo y de investigación, la calidad del proyecto de diseño presentado y defendida, así como la asistencia y participación en las lecciones magistrales del TFG.	40	A2 A5	B2 C1 C2 C12 C19	D3 D4 D5
Portafolio/dossier	Se valora el documento, a modo de memoria, que recoja el proceso de investigación y creación del proyecto.	40	A2 A3	B2 C10 C19	D3 D4
Presentación	Se valora la exposición y defensa oral de la investigación, proceso, resultados y conclusiones del TFG.	20	A2 A3 A4	C1 C19	

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

La evaluación del Trabajo Fin de Grado (TFG) se realizará de acuerdo con la normativa vigente de la Universidad de Vigo y con la normativa interna del centro aplicable a esta materia.

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Baelo Álvarez, Manuel, **Guía práctica para redactar y exponer trabajos académicos: TFG, TFM y tesis doctoral**, 978-84-17508-06-7, Tirant Humanidades, 2018

Comisión académica Facultade Deseño, **Normativa TFG**, 2026

##### **Bibliografía Complementaria**

Gea, Ana, **Vivir del diseño: instrucciones para gestionar tu negocio creativo (si quieres)**, 978-84-944002-6-1, 2ª, PalauGea Comunicación, 2022

Marín Álvarez, Raquel, **Ortotipografía para diseñadores**, 978-84-252-3471-2, 2ª, GG, 2023

Martínez, Vicent, **Investigar y educar en diseño**, 9788417203900, 1ª, Tirant Humanidades, 2018

## Recomendaciones

### DATOS IDENTIFICATIVOS

#### Teoría, crítica e historia del diseño I

Asignatura	Teoría, crítica e historia del diseño I			
Código	P06G450V01101			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	FB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Historia, arte y geografía			
Coordinador/a	Cendán Caaveiro, Marina Susana			
Profesorado	Cendán Caaveiro, Marina Susana Vázquez Estévez, Aldara			
Correo-e	scendan@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Introducción a la historia y a la teoría del diseño. Antecedentes y orígenes del Diseño en el siglo XX. Las Vanguardias históricas. El diseño moderno y sus implicaciones sociales, económicas y políticas, desde el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta la Posmodernidad. El diseño en el contexto gallego. Perspectivas y teorías para la interpretación del Diseño moderno. Prácticas de análisis de casos de estudio.			

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A3	Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B3	Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
C10	Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
C19	Conocer la teoría e historia del diseño y de la moda, así como el vocabulario y los fundamentos conceptuales del diseño de moda.
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Comprender los orígenes de la disciplina del diseño después de la Revolución Industrial hasta el Proyecto Moderno. Analizar sus implicaciones sociales, económicas y políticas.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Identificar las diferentes etapas y movimiento históricos del diseño desde su origen hasta el fin de la II Guerra Mundial y el desarrollo del Proyecto Moderno.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Interpretar las teorías del diseño desde una posición crítica.	A3 A4	B3	C10 C19	D2
Identificar un proyecto de diseño en su contexto histórico, social, filosófico y ético.	A3 A4	B3	C10 C19	D2

Analizar un proyecto de diseño e interpretarlo desde la elaboración de un criterio personal fundamentado. A3 B3 C10 D2  
A4 C19

## Contenidos

### Tema

<p>Bloque I: Diseño gráfico y de moda en el siglo XIX (Parte I)</p>	<p>Moda Rococó: El tándem María Antonieta / Rose Bertin Revolución Francesa (1795-1829): La moda como reflejo de los cambios políticos y sociales en la Francia revolucionaria El vestido neoclásico: Liberador, etéreo y breve El arte como espejo de las modas. Quién, qué y cómo se pintaba entonces</p> <p>Revolución Industrial: Las bases del diseño gráfico moderno William Morris y el movimiento Arts &amp; Crafts (1860-1919) en Gran Bretaña The Four: Charles R. McKintosh, Herbert McNair, Margaret y Frances McDonald El nacimiento de la imprenta independiente. Nuevos procedimientos creativos: La litografía</p>
<p>Bloque II: Diseño gráfico y de moda en el siglo XIX (Parte II)</p>	<p>Regreso al pasado: moda Romántica y estilo Miriñaque (1820-1850) La imagen de la mujer en el pensamiento victoriano. Códigos de conducta y estereotipos El nuevo rococó: El polisón de fináis del siglo XIX Atisbos de funcionalidad: Amelia Bloomer y el valor simbólico del pantalón</p> <p>Arte y diseño gráfico en el Art Nouveau (1890-1910) El nacimiento del cartelismo moderno: Jules Chéret, Eugène Grasset, Toulouse Lautrec y Alfons Mucha El Art Nouveau más allá de Francia: Estudio de casos Cambio de rumbo en el diseño gráfico e industrial europeo: El movimiento de la Deutscher Werkbund en Alemania (1907-1934) Un caso paradigmático: Las aportaciones de Peter Behrens y la AEG</p>
<p>Bloque III: Diseño gráfico y de moda en el tránsito del siglo XIX al XX</p>	<p>Wiener Werkstätte (Talleres Vieneses, 1903-1932): Diseño, arquitectura y moda Koloman Moser: Artista (gráfico) total Movimientos de reforma de la indumentaria: Henry van de Velde Los diseños estilo reforma de Emilie Flöge. Fotografía de moda, Gustav Klint y Street Style Estudio de casos: Mariano Fortuny (1871-1949) y Paul Poiret (1879-1947)</p>
<p>Bloque IV: Diseño gráfico y moda de vanguardia I (1910-1939)</p>	<p>Arte y vanguardia: La construcción de una imagen artística Futurismo italiano: Diseño gráfico, arte y moda El espíritu Dada: nihilismo y provocación. Contexto social y político Nuevos procedimientos artísticos: Fotomontaje y collage Sonia Delaunay (1885 - 1979): Arte y vida Diseño de vanguardia en la Rusia revolucionaria. Cartelismo político. El Lissitzky (1890-1941): Constructivismo y diseño gráfico</p>

Bloque V: Diseño gráfico y moda de vanguardia II (1910-1939)	Holanda y De Stijl (1917-1931): Diseño, arquitectura y moda Estilo Bauhaus (1919-1933). Estudio de casos: László Moholy-Nagy, Herbert Bayer y Joost Schmidt. Jan Tschichold y la nueva tipografía Walter Gropius: El profesorado y el método educativo de la Bauhaus. Estudio de casos Gunta Stölzl: El departamento textil de la Bauhaus Oscar Schlemmer y el Ballet Triádico Edward Johnston: La tipografía del metro de Londres (1916). Henry Beck, creador de los mapas de metro modernos (1933) Otto Neurath y el Movimiento Isotype
Bloque VI: Diseño gráfico y moda de vanguardia III (1910-1939)	La nueva mujer de los años 20: Coco Chanel (1883-1971) Surrealismo, provocación y moda: Elsa Schiaparelli (1940-1973) Art Decó y diseño gráfico (1920-1930): Contexto general y estudio de casos. Diseñadoras gráficas y de moda en el contexto de los años 20: Helen Dryden, Dore Mönkemeyer-Corty, Martel Schwichtenberg, Carmé Millá, Jessie Willcox Smith, Dolly Rudeman y Sory Popitz
Bloque VII: Diseño gráfico y de moda en los años 40	La moda en los años 40: Austeridad, implicación y compromiso. Propuestas innovadoras para la reconstrucción de la industria de la moda: El Theatre de la Mode francés Diseño gráfico en tiempos de guerra: Rosie The Riveter El exilio europeo en América: Herbert Bayer, Alexey Brodovitch, Alexander Liberman y Herbert Matter. Cristóbal Balenciaga: El fin de una época

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	45	65
Salidas de estudio	10	25	35
Estudio de casos	10	25	35
Examen de preguntas de desarrollo	2	0	2
Estudio de casos	2	5	7
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	5	6

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante tiene que desarrollar
Salidas de estudio	Actividades de aplicación, contraste y observación de los conocimientos en un contexto determinado en un espacio externo.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
--------------	-------------

Salidas de estudio Visitas a exposiciones temporales, museos y eventos que ejemplifiquen los contenidos tratados durante las clases magistrales y sirvan al alumnado para la toma de contacto con el diseño.

Estudio de casos Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenare en procedimientos alternativos de solución.

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. El alumno/a debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. La actividad actúa como complemento de la lección magistral

Evaluación					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Examen de preguntas de desarrollo	Pruebas que incluyen preguntas abiertas sobre un tema que el alumnado deberá relacionar, organizar y presentar. El objetivo de la prueba es constatar los conocimientos que el alumnado ha adquirido sobre la materia, así como su capacidad de argumentación.	40	A3 A4	C19	D2
Estudio de casos	Prueba en la que el alumnado deberá analizar de forma grupal circunstancias relacionadas con el contenido de la materia para interpretarlas, generar hipótesis, reflexionar o completar conocimientos.	40	A3	B3 C10 C19	D2
Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejercicio relacionado con la lectura e interpretación de imágenes que servirá como práctica para la prueba final. Puede realizarse de forma grupal o individual y concluir con una exposición oral que permita evaluar la capacidad de comunicación del alumnado.	20	A3 A4	B3 C10 C19	D2

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación de la asignatura incluye las siguientes pruebas:

**1. Examen de desarrollo (40%).** Como se indica en la descripción, la prueba consiste en un examen individual de desarrollo cuyo objetivo es evaluar los conocimientos adquiridos sobre la materia. Para promediar la nota del examen con la nota obtenida en los seminarios, es necesario obtener un 4. Si la nota obtenida en el examen es inferior a 4, deberá recuperarse en la convocatoria extraordinaria de julio. Se mantendrán las calificaciones obtenidas en los diferentes seminarios (Caso Práctico y Resolución de Problemas).

La **fecha del examen** (enero de 2026) se comunicará a los alumnos durante las primeras semanas del curso a través de la plataforma MOOVI.

**2. Caso Práctico (40%).** Incluye la realización de ejercicios heterogéneos relacionados con los contenidos de la asignatura. Estos ejercicios son grupales, pueden constar de varias partes y/o incluir presentaciones orales.

**3. Resolución de problemas (20%):** Incluye un ejercicio coordinado por el equipo de la Biblioteca del Campus de Pontevedra sobre la realización de una investigación académica: saber citar correctamente, buscar fuentes bibliográficas, etc., aspectos clave para el desarrollo teórico del Trabajo de Fin de Grado. El ejercicio es obligatorio y su evaluación tiene un valor del 10%.

**El 10% restante** se destinará a la participación en actividades relacionadas con viajes de estudio y otras actividades relacionadas con el desarrollo de la asignatura.

**Evaluación global.** El alumnado que desee acogerse a la modalidad de evaluación global deberá solicitarlo al decanato e informar al profesorado en el plazo de un mes desde el comienzo del cuatrimestre. Para la evaluación global, se realizará una única prueba de desarrollo con el objetivo de demostrar el conocimiento del estudiante sobre todos los contenidos de la asignatura.

**Convocatoria de julio.** Si no se aprueba la asignatura en la convocatoria ordinaria, el estudiante podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la realización de una prueba teórica en la que el estudiante deberá demostrar la adquisición de los conocimientos adquiridos a lo largo del cuatrimestre.

**Fecha de la convocatoria de julio:** <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

#### Fuentes de información

##### **Bibliografía Básica**

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis, **Historia del diseño gráfico**, Editorial RM, 2009

Enric Satué, **El diseño gráfico. De los orígenes hasta nuestros días**, 2ª, Alianza Forma, 2012

Cosgrave, Bronwyn, **Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días**, Gustavo Gili, 2005

Manuel Fontán, **William Morris y compañía**, Fundacion Juan March, MNAC, 2017

Alison Brown, **Charles Rennie Mackintosh. Making the Glasgow Style**, Glasgow Museums Publishing, 2018

Roger Billcliffe, **Charles Rennie Mackintosh and the art of the four**, Frances Lincoln, 2017

VVAA, **100 años de arquitectura y diseño en Alemania. Deutscher Werkbund**, Embajada Republica Federal Alemania Madrid, 2013

Gabriele Fahr-Becker, **Wiener Werkstatte**, Taschen, 2022

Agnes Husslein-Arco, **Gustav Klimt and Emilie Flöge Photographs**, Prestel, 2012

Patrick Rossler, **Herbert Bayer, graphic designer**, Bloomsbury Visual Arts, 2014

---

VVAA, **Shocking. El mundo surrealista de Elsa Schiaparelli**, Museo de Artes Decorativas Paris, 2022

VVAA, **The History of Art Deco Styles. Great Designers & Collectors**, ACC Art Books, 2023

**Bibliografía Complementaria**

Richard Hollis, **El diseño gráfico**, Ediciones Destino, 2000

Cerrillo, Lourdes, **La moda moderna. Génesis de un arte nuevo**, Siruela, 2010

Lehnert, Gertrud, **Historia de la moda**, Könemann, 2000

Richard Hollis, **Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style 1920-1965**, Laurence King, 2006

Magdalena Droste, **La Bauhaus : 1919-1933 : reforma y vanguardia**, Taschen, 2007

Lewis Blackwell, **Tipografía del siglo XX**, Gustavo Gili, 2004

Laura Diaz Mejias, **La moda como reflejo de los cambios sociales tras la Revolucion Francesa**, Universidad de Alicante, 2019

Paun Greenhalgh, **Art Nouveau 1890-1914**, V&A Publications, 2000

Andrea Aranda Gomez, **Peter Behrens y el rostro de la industria moderna**, Revista Eviterna, 2019

Eloy Martinez de la Pera, **Mariano Fortuny i Madrazo**, Museo del Traje, 2010

Guillermo de Osma, **Mariano Fortuny: Arte, ciencia y diseño**, Ollero y Ramos, 2012

VVAA, **Fortuny y la lampara maravillosa**, Documental La 2 RTVE: Imprescindibles, 2016

Silvia Bañares, **Una breve nota biografica sobre Henriette Nigrin, creadora del delphos**, Revista Data Textil 36, 2017

Fashion Conservatore Blog, **More than a Muse. Henriette Nigrin, the inventor behind Fortuny**, Fashion Conservatore blog,

Paul Poiret, **Vistiendo la epoca (autobiografia)q**, Renacimiento, 2017

Harold Koda, **Paul Poiret**, Metropolitan Museum New York, 2017

Joge Chamorro, **Diseño gráfico y collage**, Promopress, 2023

VVAA, **Sonia Delaunay**, Tate Modern Exposicion, 2014

VVAA, **Sonia Delaunay. Diseño, arte y moda**, Museo Thyssen Bornemisza, 2017

Charles Le Bourgeois, **El cartel sovietico, una especificidad**, Revista Chilena de diseño. Universidad de Chile, 2017

Antonio Checa, Manuel Garrido, **Teoria e historia del cartel publicitario**, Sintesis, 2017

Maria Luisa Sobrino Manzanares, **O cartelismo en Galicia: Desde as suas orixes ata 1936**, Edicios do castro, 1996

Ana Moreno Cañizares, **Diseño y tipografía en De Stijl**, Revista i+diseño, 2014

Smith, T'ai Lin, **Weaving work at the Bauhaus: The gender and engendering of a medium, 1919□1937**, ProQuest Dissertations & Theses, 2006

VVAA, **Elsa Schiaparelli, schoking life: the autobiography of Elsa Schiaparelli**, V&A Publications, 2007

VVAA, **Elsa Schiaparelli**, Musee de la Mode et du Textile, 2004

VVAA, **Schiaparelli & Prada: Impossible Conversations**, The Metropolitan Museum of Art, 2012

VVAA, **Cosas del surrealismo. Surrealismo y diseño**, Museo Guggenheim Bilbao, 2007

VVAQ, **Nº5. Culture Chanel**, Palais de Tokyo, 2013

VVAA, **Chanel**, Metropolitan Museum New York, 2005

VVAA, **Chanel / Picasso**, Museo Thyssen Bornemisza, 2022

Miren Arzalluz, Lesley Ellis Miller, **Cristobal Balenciaga. La forja de un maestro**, Nerea, 2010

VVAA, **Cristobal Balenciaga**, Fundacion Cristobal Balenciagaq, 2000

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203

Diseño y sociedad/P06G450V01206

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

## Otros comentarios

Se recomienda consultar el catálogo bibliográfico de la universidad de Vigo: manuales de diseñadores/as, catálogos de exposiciones y libros de historia del arte que ayuden a completar y complementar la materia.

Asimismo se recomienda la consulta de direcciones web de interés:

Cooper Hewitt National Design Museum: Disponible en: [www.ndm.si.edu](http://www.ndm.si.edu)  
Design Museum Lodres: Disponible en: [www.designmuseum.org](http://www.designmuseum.org)  
Museo de las Artes Industriales (Kunstgewerbemuseum) Disponible en: [www.smb.spkberlin](http://www.smb.spkberlin).  
Museum für Gestaltung: Disponible en: [www.museum-gestaltung.ch](http://www.museum-gestaltung.ch)  
Museum of Modern Art: Disponible en: [www.moma.org](http://www.moma.org)  
Victoria & Albert Museum: Disponible en: [www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk) -Vitra Design Museum

Y para investigaciones de carácter académico GOOGLE SCHOLAR es una herramienta fundamental.

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Expresión artística: Fundamentos del dibujo

Asignatura	Expresión artística: Fundamentos del dibujo			
Código	P06G450V01102			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Bandera Vera, Antonio María			
Profesorado	Bandera Vera, Antonio María			
Correo-e	nono@uvigo.es			
Web				

Descripción general	Evidentemente, y dada la importancia histórica del Dibujo en el contexto del Diseño y las Bellas Artes, podemos decir que el objetivo fundamental de esta asignatura sería, no sólo capacitar al alumno en destrezas y habilidades técnicas que le permitan una formación transversal en la enseñanza artística, sino también, desvelar aquellas estrategias y conceptos que le permitan entender la experiencia del dibujo como un lenguaje propio y autónomo capaz de generar proyectos creativos singulares. La materia se articula en cuatro bloques: los tres primeros se centran en las principales metodologías tradicionales del dibujo, analizando los conceptos de representación y analogía a partir de un modelo. El último bloque, plantea unos contenidos dirigidos al proyecto personal, focalizando el trabajo del alumno en la interpretación creativa e imaginativa de problemas artísticos.
---------------------	--

## Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

<b>Resultados previstos en la materia</b>		
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Identificar y emplear los principios de proporción y composición	A1	C3
	A5	C14
Identificar y emplear la luz como moduladora del volumen	A1	C3
	A5	C14
Mostrar el manejo de los métodos básicos de la expresión gráfica a mano alzada	A1	C3
	A5	C14
Bosquejar e ilustrar propuestas bidimensionales de representación gráfica.	A1	C3
	A5	C14
Investigar y experimentar métodos de dibujo personales adecuados para proponer proyectos de creación.	A1	C3
	A5	C14

<b>Contenidos</b>	
Tema	
I. TRAZO CON LÁPIZ	Metodologías del Dibujo a lápiz  Objeto, representación y analogía  Valoración tonal y escala de grises
II. TRAZO CON PINCEL. FUNDAMENTOS DE LA AGUADA DE TINTA CHINA	Metodologías del Dibujo con tinta china  Objeto, representación y analogía  Valoración del claro-oscuro
III. TRAZO CON PINCEL. FUNDAMENTOS DE LA ACUARELA	Metodologías del Dibujo con acuarela  Objeto, representación y analogía  Valoración cromática
IV. MÍMESIS Y DECONSTRUCCIÓN	Ver - Imaginar - Crear  Semblanza postcubista: el collage como método  Metodologías del Dibujo con rotulador punta fina

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	8	12
Resolución de problemas	25	60	85
Resolución de problemas de forma autónoma	10	17	27
Actividades introductorias	4	0	4
Observación sistemática	1	0	1
Estudio de casos	1	20	21

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos de la materia, activando una base teórica y marcando las directrices de cada uno de los ejercicios planteados.

Resolución de problemas	Se plantean cuatro ejercicios o problemas artísticos que serán evaluados de forma individual y colectiva. Se valorará la resolución técnica y conceptual.
Resolución de problemas de forma autónoma	Se plantean cuatro ejercicios o problemas artísticos que serán evaluados de forma individual y colectiva. Se valorará la resolución técnica y conceptual.
Actividades introductorias	Actividades enfocadas para una optimización de resultados.

#### **Atención personalizada**

<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas	Se tutorizará el trabajo del alumnado guiándolo en el desarrollo conceptual y procedimental de los ejercicios planteados.
<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Observación sistemática	Se realizará por parte del profesor una observación sistemática individualizada con el objetivo de valorar la implicación del alumnado en la asignatura y la adquisición de las competencias previstas en la materia.

#### **Evaluación**

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas	En la resolución de problemas se calificará por un lado los resultados obtenidos a nivel de destrezas y técnicas, a la interiorización de usos procedimentales, a la resolución material y a los niveles de complejidad sensible y técnica. Y por otro, al interés plástico y expresivo del trabajo realizado, así como el interés investigador y experimental que abarca.	30	A1 A5	C3 C14
Resolución de problemas de forma autónoma	En la resolución de problemas se calificará por un lado los resultados obtenidos a nivel de destrezas y técnicas, a la interiorización de usos procedimentales, a la resolución material y a los niveles de complejidad sensible y técnica. Y por otro, al interés plástico y expresivo del trabajo realizado, así como el interés investigador y experimental que abarca.	40	A1 A5	C3 C14
Observación sistemática	Se realizará una observación sistemática del trabajo del alumno/la en el aula, valorando la implicación, la capacidad de trabajo y progresión, la receptividad mostrada por el alumno en el día a día y la asistencia continuada.	30	A1 A5	C3 C14

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

El estudiante podrá optar por dos sistemas de evaluación:

#### **EVALUACIÓN CONTINUA**

Los estudiantes que sigan la evaluación continua deberán hacer entregas periódicas de todos los ejercicios en los plazos fijados al inicio de curso, así como cumplir con el requisito de asistencia obligatoria.

## **EVALUACIÓN GLOBAL**

Los estudiantes que opten por esta modalidad, deberán comunicarlo por escrito al responsable de la asignatura en el plazo máximo de un mes contado a partir del inicio del curso, debiendo presentar una carpeta con todos los ejercicios propuestos durante el curso antes de comenzar el examen final.

## **CONVOCATORIA ORDINARIA**

Miércoles 13 de enero de 2027 a las 12:30 h

## **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

Miércoles 7 de julio de 2027 a las 16:00 h

Es requisito obligatorio previo al inicio de los exámenes la entrega de una carpeta que contenga todos los ejercicios planteados en clase.

Los porcentajes de evaluación son los siguientes:

Valores procedimentales 35%

Valores conceptuales 35%

Valores actitudinales 30%

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Berguer, John, **Modos de ver**, Gustavo Gili, 2006

Berguer John, **Sobre el dibujo**, Gustavo Gili, 2011

Munari, Bruno, **El cuadro: más de 300 ejemplos ilustrados sobre la forma cuadrada**, Gustavo Gili, 1990

#### **Bibliografía Complementaria**

Arnheim, Rudolf, **Arte y percepción visual**, Alianza Editorial, 1979

Beljon, J.J., **Gramática del arte**, Celeste, 1993

Davis, Flora, **La comunicación no verbal**, Alianza Editorial, 2004

Díaz Padilla, Ramón, **El dibujo del natural en la época de la postacademia**, Akal, 2007

Fernández Coca, Antonio, **El arte de la ilustración, del concepto al éxito**, Anaya multimedia, 2012

Gombrich, Ernst H, **Nuevas visiones de viejos maestros**, Alianza Editorial, 1987

---

Lambert, Susan, **El dibujo, técnica y utilidad**, Tursen H. Blume, 1976

Stoichita, Victor I, **Breve historia de la sombra**, Siruela, 2006

Valéry Paul, **La conquista de la ubicuidad**, CAAM, 2003

## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Laboratorio de materiales

Asignatura Laboratorio de materiales

Código P06G450V01103

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c

Lengua Castellano

Impartición Gallego

Departamento Dibujo  
Didácticas especiales

Coordinador/a Varela Casal, Cristina

Profesorado Dopico Rodríguez, Patricia  
Varela Casal, Cristina

Correo-e cristinavarelacasal@uvigo.es

Web

Descripción general La materia se centra en el reconocimiento, clasificación, creación y manipulación de materiales y soportes, con el objetivo de capacitar al estudiantado para abordar proyectos de diseño gráfico y diseño de moda desde una perspectiva más amplia.  
A través del análisis y la experimentación, el alumnado podrá familiarizarse con las técnicas, la terminología y los lenguajes técnicos asociados, así como con la preparación de materiales y soportes que le permitirán abordar futuros procesos creativos y producciones que puedan involucrar la colaboración con otros profesionales.

## Resultados de Formación y Aprendizaje

Código

A5 Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

B1 Saber analizar y sintetizar

C2 Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.

C14 Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

D3 Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

## Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia

Resultados de Formación  
y Aprendizaje

Identificar y clasificar materiales básicos: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles.	A5	B1	C14	D3
Adaptar, manipular y modificar materiales para su uso como soporte de creación plástica.	A5	B1	C2 C14	D3
Experimentar para la creación de propuestas de diseño a partir de la transformación de materiales con procesos artesanales.	A5	B1	C2 C14	D3

### Contenidos

Tema	
Materia y material.	Tipos y características de los materiales. Selección de materiales.
Reconocimiento y análisis básico de materiales: soportes gráficos, soportes plásticos y materiales textiles.	Textura, color, peso, opacidad, flexibilidad, durabilidad, etc.
Transformación básica y experimentación con materias y materiales.	Taller: técnicas y procedimientos de intervención y manipulación.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	20	25
Estudio de casos	5	25	30
Resolución de problemas de forma autónoma	30	60	90
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Estudio de casos	1	0	1
Presentación	1	0	1
Observación sistemática	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	La sesión magistral será el comienzo de cada uno de los ejercicios, centrada en exponer los conceptos y herramientas de manejo de técnicas y materiales que posteriormente el alumnado desarrollará en esa sesión a modo de prácticas en el taller.
Estudio de casos	Una vez finalizada la sesión magistral, se espera que los estudiantes realicen un análisis exhaustivo de los recursos presentados y experimenten con las diferentes técnicas, soportes, materias y materiales. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de los recursos en el taller.
Resolución de problemas de forma autónoma	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter artístico, plástico y de diseño. El alumnado deberá demostrar la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. Se valorará el proceso de investigación con técnicas y materiales, el nivel de acabado y el riesgo en la experimentación.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Pruebas	Descripción

Resolución de problemas y/o ejercicios	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas dentro del aula, se llevará a cabo una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipo de las aulas.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas y/o ejercicios	Varias entregas de ejercicios que se evaluarán de manera independiente y en las que se valorará el proceso de investigación con los materiales y el nivel de acabado. También se tendrá en cuenta la aportación de un lenguaje personal de carácter plástico, dentro del ámbito del diseño.	40	A5 B1 C2 D3	C14
Estudio de casos	Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, de la calidad técnica, de la iniciativa en la experimentación y la búsqueda propia de recursos.	40	A5 B1 C2 D3	C14
Presentación	El alumnado realizará una presentación final de sus ejercicios.	10	A5 B1 C2	C14
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso	10	A5 B1 C2 D3	C14

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

### **CONVOCATORIA ORDINARIA**

#### **Modalidad de evaluación continua**

Se aplicarán los porcentajes y criterios detallados:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 40%
- Estudio de casos: 40%
- Presentación: 10%
- Observación sistemática: 10%

El alumnado que siga la evaluación continua deberá entregar todos los trabajos, realizar los ejercicios y participar en las pruebas necesarias para ser evaluado en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario alcanzar una media de 5. Será imprescindible obtener una calificación mínima de 4 en cada bloque para poder proceder al cálculo de la nota media.

#### **Modalidad de evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia.

Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante la evaluación continua.

En este caso, la evaluación se estructura del siguiente modo:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 80%
- Presentación: 20%

### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE JULIO**

En la convocatoria extraordinaria, el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y con las mismas características requeridas en la evaluación global.

Los ejercicios deberán presentarse durante el período oficial de exámenes. La fecha y la hora se comunicarán al inicio del curso en el cronograma de la materia.

La evaluación se estructura del siguiente modo:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 80%
- Presentación: 20%

La no presentación de alguno de los ejercicios o la obtención de una calificación inferior a 4 en alguno de ellos supondrá el suspenso de la materia, tanto en la convocatoria ordinaria (evaluación continua y global) como en la extraordinaria.

### **Fechas de evaluación**

Todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro se pueden consultar en la siguiente dirección:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Dondis, Donis A., **La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual**, 2ª, Gustavo Gili, 2017

Peña Andrés, Javier, **Selección de materiales en el proceso de diseño**, 2ª, Ediciones CPG, 2009

Wong, Wucius, **Fundamentos del diseño**, 4ª, Gustavo Gili, 2001

##### **Bibliografía Complementaria**

García Jiménez, Jesús y Rodríguez Rodríguez, Juan José, **Materiales de producción en artes gráficas**, 1ª, Editorial Aral, 2005

---

**Recomendaciones****Asignaturas que continúan el temario**

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Fundamentos del diseño I**

Asignatura	Fundamentos del diseño I			
Código	P06G450V01104			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado	Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Los fundamentos del diseño se refieren a los principios básicos que guían el proceso de creación y desarrollo de proyectos de diseño y que son aplicables a diversas disciplinas del diseño. Composición, color, tipografía, espacio negativo, jerarquía y organización visual son algunos de los principios que el diseñador debe aprender a aplicar de manera consciente y creativa para crear propuestas visualmente adecuadas, funcionales y significativas.			

**Resultados de Formación y Aprendizaje****Código**

A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.

**Resultados previstos en la materia**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Analizar y comprender los fundamentos estéticos básicos que rigen la disciplina del diseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8

Analizar la coherencia en la organización visual, la composición y la imagen en un proyecto de diseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8
Analizar las interrelaciones entre la forma y la función en el diseño.	A1 A5	B1	C3 C6 C8
Valorar y elegir un soporte y un formato en base a los condicionantes funcionales de un proyecto.	A1 A5	B1	C3 C6 C8
Experimentar con las interrelaciones del color en el diseño	A1 A5	B1	C3 C6 C8

### Contenidos

Tema	
La cultura del diseño	La cultura del diseño Creatividad y diseño
Gramática del diseño: el color	Caracterización del color, modelos tridimensionales Armonías y contrastes Usos funcionales del color Accesibilidad y legibilidad
Gramática del diseño: retículas	La competencia visual Definición y conceptos básicos de composición Conceptos básicos en torno a la retícula
Gramática del diseño: tipografía	Clasificación e identificación de familias tipográficas Factores que determinan la legibilidad de un texto Bases del trabajo tipográfico
Trabajar por proyectos en diseño	Ingredientes básicos del trabajo por proyectos Aprendizaje colaborativo

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	12	36	48
Trabajo tutelado	12	40	52
Resolución de problemas	18	29	47
Actividades introductorias	2	0	2
Observación sistemática	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos teóricos relacionados con la materia. Grupos de discusión y debates.
Trabajo tutelado	Propuesta de trabajo por proyectos. Se valorará la evolución tutelada del trabajo y las artes finales. Se abordarán principios y procesos conceptuales y formales.
Resolución de problemas	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter artístico, plástico, de diseño y visual específico.
Actividades introductorias	Actividades diseñadas a realizar una evaluación diagnóstica del alumnado, presentar la materia y situarla en el contexto del plan de estudios.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
--------------	-------------

Trabajo tutelado Se tutorizará el trabajo del alumnado de forma directa y personalizada en las sesiones de clase. Se le acompañará y guiará en el desarrollo conceptual y procesual del trabajo por proyectos.

Resolución de problemas Se tutorizará el trabajo del alumnado, al que se guiará en el desarrollo procedimental y conceptual de los ejercicios y problemas.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Lección magistral	Prueba final de evaluación de conocimiento de contenidos teóricos.	25	A1 A5	B1	C3 C6 C8
Trabajo tutelado	Propuesta de trabajo por proyectos. Se valorará la evolución tutelada del trabajo y las artes finales.	20	A5	B1	C3 C6
Resolución de problemas	Varias entregas (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta: - la evolución en el proceso de trabajo - la ejecución técnica y conceptual adecuada - la adecuación en la puesta en común del trabajo realizado.	40	A5	B1	C3 C6
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de los ejercicios y la participación activa en la asignatura, así como la evolución a lo largo del curso.	15	A1 A5	B1	C3 C6 C8

### Otros comentarios sobre la Evaluación

## CONVOCATORIA ORDINARIA

### Evaluación continua

- Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados.
- El alumnado que siga la evaluación continua **deberá entregar todos los trabajos, ejercicios y realizar las pruebas para ser evaluado** en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.
- Para superar la asignatura será necesario alcanzar una media de 5, siendo imprescindible obtener una **calificación mínima de 4 en cada bloque** para que se proceda al cálculo de la nota media.

### Evaluación global

- El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global **deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la asignatura en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia.**
- Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante la evaluación continua.

- En este caso, la evaluación se estructura del siguiente modo:
    - Lección magistral / prueba final de evaluación de conocimiento de contenidos teóricos: 40%
    - Resolución de problemas y/o ejercicios (mínimo 3 entregas independientes, evaluadas de forma independiente, considerando la ejecución técnica y experimentaciones de carácter plástico, de diseño y visual específico): 40%
    - Presentación final del trabajo desarrollado y entregado, empleando materiales gráficos y visuales de apoyo: 20%
- 

## **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

### **Evaluación continua**

- Se aplicarán los mismos porcentajes, criterios y metodologías recogidos en la propuesta de la primera convocatoria.

### **Evaluación global**

- El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global en la segunda convocatoria deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la asignatura en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia del segundo cuatrimestre.
- Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante evaluación continua.
- En este caso, la evaluación se estructura del siguiente modo:
  - Lección magistral / prueba final de evaluación de conocimiento de contenidos teóricos: 40%
  - Resolución de problemas y/o ejercicios (mínimo 3 entregas independientes, evaluadas de forma independiente, considerando la ejecución técnica y experimentaciones de carácter plástico, de diseño y visual específico): 40%
  - Presentación final del trabajo desarrollado y entregado, empleando materiales gráficos y visuales de apoyo: 20%

**La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.**

### **Fechas de evaluación**

Pueden consultarse todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la

siguiente dirección:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

---

**Fuentes de información****Bibliografía Básica**

Munari, B., **Diseño y comunicación visual.**, Gustavo Gili, 1984

MUNARI, B., **¿Como nacen los objetos?**, Gustavo Gili, 2016

PETER BOERBOOM , TIM PROETEL, **EL COLOR COMO MATERIAL Y RECURSO VISUAL**, Gustavo Gili, 2019

Munari, B., **Artista y diseñador**, Gustavo Gili, 2019

Ellen Lupton y J. Abbott Miller, **El ABC de la Bauhaus**, Gustavo Gili, 2019

Wucius Wong, **Fundamentos del diseño**, Gustavo Gili, 2011

Josef Müller-Brockmann, **Sistemas de Retículas**, Gustavo Gili, 2012

**Bibliografía Complementaria**

Alice Rawsthorn, **El diseño como actitud**, 9788425233029, GG, 2021

Tina Sutton, **Manual práctico de armonía del color**, 9788425236105, GG, 2025

Enric Jardí, **Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía**, 9788425233395, GG, 2021

Adrian Frutiger, **El libro de la tipografía**, 9788425225758, GG, 2007

Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips, **Diseño gráfico: Nuevos fundamentos**, 9788425228933, GG, 2016

Dr. Martin Lorenz, TwoPoints.Net, **Sistemas Visuales Flexibles**, 978-84-125670-1-4, Editorial Gráfica, 2023

---

**Recomendaciones****Asignaturas que continúan el temario**

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

**Otros comentarios**

no hay

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Técnicas informáticas I: Imagen digital**

Asignatura      Técnicas informáticas I: Imagen digital

Código            P06G450V01105

Titulación        Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c

Lengua            Castellano

Impartición      Gallego

Departamento   Dibujo

Coordinador/a   Corbato Pérez, Román

Dopico Castro, Marcos

Profesorado      Dopico Castro, Marcos

Correo-e          mdopico@uvigo.es

rcorbato@uvigo.gal

Web

Descripción general	<p>La materia se enfoca principalmente en la creación, tratamiento y manipulación de imágenes digitales, tanto de mapa de bits como vectoriales, con una orientación específica hacia el diseño gráfico y el diseño de moda.</p> <p>Durante el curso, el alumnado se familiarizará con los procedimientos informáticos más utilizados en el ámbito profesional del diseño para la elaboración y procesamiento de imágenes digitales en 2D. La asignatura se centra en dos programas: Photoshop e Illustrator. A través del uso de estos softwares, se trabajará en el dominio del lenguaje técnico y la terminología asociada a ellos en relación al diseño, se explorarán los diferentes formatos y características de archivos de imágenes digitales, y se aprenderá a elegir los más adecuados para su uso en diferentes medios.</p> <p>Al finalizar el curso, el alumnado estará preparado para abordar materias relacionadas con el diseño gráfico y de moda, y será capaz de utilizar eficazmente las herramientas y los conocimientos adquiridos.</p>
---------------------	--

### Resultados de Formación y Aprendizaje

#### Código

A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje
Construir imágenes digitales vectoriales y de mapa de bits con precisión técnica a través del dominio del software de creación de imágenes 2D.	A5	C4 C7 C9
Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales aplicados a un proyecto de diseño.	A4	C5
Identificar los diferentes formatos de archivos de imágenes digitales y elegir los más adecuados en función del contexto de uso en un proyecto de diseño.	A5	C5
Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño gráfico en un proyecto de diseño.	A5	C4 C9

### Contenidos

#### Tema

Herramientas aplicadas a la imagen digital.	Conceptos básicos de lenguaje y entorno de información digital: bit, byte, tamaño en disco, formatos de archivo, tipos de compresión.
---	---

Hardware vs. software.  
Introducción a conceptos de hardware y software en relación al equipo, programas y almacenamiento: disco duro/disco externo, monitores, periféricos, espacios de trabajo, nube/espacios compartidos.

Plataformas PC y Mac.  
Similitudes, diferencias, compatibilidad.

---

La imagen digital: imagen de mapa de bits vs. imagen vectorial. Diferencias entre imagen digital e imagen analógica.

Imagen digital.  
Composición y tipos.  
Diferencias básicas y definición técnica de cada una de ellas.  
Optimización.

Conceptos: píxel, tamaño vs. dimensiones, resolución, ruido, pixelado, interpolación, remuestreo vs. redimensionado.

Modos de tratamiento y almacenamiento de imagen de mapa de bits e imagen vectorial.

---

Imagen de mapa de bits.  
Software: Photoshop.

Introducción al espacio de trabajo en Photoshop: conceptos básicos, paletas, menús principales, herramientas y paneles.

Conceptos clave de trabajo con imagen de pixels.  
Creación, posproducción, retoque y optimización de imágenes de mapa de bits para diseño gráfico y diseño de moda.

Creación de documentos y capas.  
Reglas, cuadrícula, guías.

Trabajo con filtros y efectos.

Trabajo con color: muestras, libros de color, creación de paletas, colores planos vs. CMYK, conversiones de color.

Creación de motivos y "rapports".

Exportación de formatos de imagen para diversos tipos de producción.

---

Imagen vectorial.  
Software: Adobe Illustrator.

Conceptos básicos del dibujo vectorial.

Introducción al espacio de trabajo en Illustrator: conceptos básicos, paletas, menús principales, herramientas y paneles.

Conceptos clave de trabajo con vectores.

Creación de documentos y capas.  
Reglas, cuadrícula, guías.

Formatos de imagen vectoriales y exportación para diferentes contextos de uso.

---

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	10	14
Prácticas con apoyo de las TIC	28	55	83
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Observación sistemática	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	La sesión magistral será el inicio de cada una de las clases, con apoyo multimedia y centrada en la exposición de los conceptos y herramientas de manejo de software que posteriormente el alumando desarrollará en esa sesión a modo de prácticas y a través de la resolución de problemas en el aula de informática.
Prácticas con apoyo de las TIC	Una vez finalizada la sesión magistral, el alumando deberá resolver de manera individual los ejercicios destinados a consolidar los fundamentos teóricos y la aplicación de herramientas de software expuestas durante la lección magistral. A lo largo de la sesión, se realizará un seguimiento y una atención personalizada según las necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	Durante el cuatrimestre, el alumando deberá realizar varios ejercicios de diseño en los cuales, bajo los parámetros establecidos, demuestre la asimilación de los contenidos de la asignatura y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. Los ejercicios deberán integrar las posibilidades creativas de la imagen de mapa de bits y de la imagen vectorial de manera coherente, según objetivos y usos específicos.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumnado realizará prácticas y resolverá ejercicios de forma individual con la ayuda del ordenador para familiarizarse con los conceptos teóricos y con el software utilizado en cada bloque temático. A lo largo de las sesiones de trabajo se hará seguimiento y atención personalizada según necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas dentro del aula, se llevará a cabo una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipo de las aulas.

## **Evaluación**

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado debe solucionar una serie de ejercicios en un tiempo/condiciones establecidas por el profesor de forma autónoma.	35	A4 A5	C4 C5 C7 C9
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado debe solucionar una serie de ejercicios en un tiempo/condiciones establecido/as por el profesor.	35	A4 A5	C4 C5 C7 C9
Examen de preguntas objetivas	Prueba consistente en una serie de preguntas con diferentes alternativas de respuesta (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos...).	20		C4 C5 C7 C9
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de los ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso.	10	A4 A5	C4 C5 C7 C9

### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

#### **Convocatoria ordinaria**

En el desarrollo de la materia se empleará una metodología de **evaluación continua**, por lo que la asistencia a las clases será obligatoria, así como la entrega de todos y cada uno de los ejercicios propuestos, y la realización del examen. La evaluación se realizará en base a las siguientes tipologías de actividades:

- Resolución de problemas de forma autónoma: 35%
- Resolución de problemas y/o ejercicios: 35%
- Examen de preguntas objetivas: 20%
- Observación sistemática: 10%

Para el alumnado al que se le conceda la opción de **evaluación global** (esta opción de evaluación se debe comunicar al profesorado de la asignatura durante el primer mes de docencia y supone la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua), la prueba de evaluación consistirá en presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología de evaluación continua, así como la realización del examen el día de la prueba.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 70%
- Examen de preguntas objetivas: 30%

#### **Convocatoria extraordinaria de julio**

En la convocatoria extraordinaria, el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología global, así como la

realización del examen el día de la prueba, que se llevará a cabo durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora se comunicarán al comienzo del curso en el cronograma de la materia.

La evaluación de la convocatoria extraordinaria de julio será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 70%
- Examen de preguntas objetivas: 30%

La no presentación de alguno de los ejercicios o una nota inferior a 3,5 en alguno de ellos o en el examen, supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en la convocatoria ordinaria (evaluación continua y global) como en la extraordinaria.

### **Fechas de evaluación**

Todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro se pueden consultar en la siguiente dirección:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Ambrose, Gavin; Harris, Paul, **Layout**, Parramón, 2005

Leborg, Christian, **Gramática visual**, Gustavo Gili, 2013

Müller-Brockmann, Josef, **Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos**, 3ª, Gustavo Gili, 2012

Samara, Timothy, **Diseñar con y sin retícula**, Gustavo Gili, 2004

##### **Bibliografía Complementaria**

Aloi, Giovanni, **Vitamin C+. Collage in Contemporary Art**, 1ª, Phaidon, 2023

Cooke, Andy, **Graphic design for art, fashion, film, architecture, photography, product design & everything in between**, Prestel Verlag, 2018

Hess, Jay; Pasztorek, Simone, **Diseño gráfico para moda**, Acanto, 2010

López López, Anna María, **Diseño digital de moda**, 1ª, Anaya Multimedia, 2018

Müller, Jens; Remington, R. Roger, **Logo Modernism**, Taschen, 2015

Paul, Christiane, **Digital Art**, Thames & Hudson, 2008

VVAA, **Tutorial de Adobe Illustrator**

<https://helpx.adobe.com/es/illustrator/tutorials.html>, Adobe, 2024

VVAA, **Tutorial de Adobe Photoshop**

<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/tutorials.html>, Adobe, 2024

---

#### **Recomendaciones**

##### **Asignaturas que continúan el temario**

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Modelado 3D/P06G450V01209

##### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

---

#### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

Expresión artística: Fundamentos del color

Asignatura	Expresión artística: Fundamentos del color			
Código	P06G450V01106			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Pintura			
Coordinador/a	García González, Silvia			
Profesorado	García González, Silvia			
Correo-e	silviagarcia@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Introducción al conocimiento de los principios y propiedades del color. Introducción a la representación del color: modos y modelos de color. El color en el entorno del diseño: racionalización, aplicación y presentación del color. El color como elemento expresivo. Gestión del color en entornos digitales.			

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Identificar y enumerar los aspectos teóricos de percepción y naturaleza del color en diferentes aplicaciones y usos.	A1 A5	C3 C14
Emplear el color en propuestas bidimensionales y tridimensionales de expresión gráfica	A1 A5	C3 C14
Bosquejar e ilustrar propuestas bidimensionales de representación gráfica.	A1 A5	C3 C14
Investigar y experimentar métodos de representación personales, basados en el empleo del color, adecuados para proponer proyectos de creación.	A1 A5	C3 C14

### Contenidos

Tema	
Bases y teorías del color	Los principios fisiológicos del color y la luz  Color-Materia, pigmentos, tintas  Newton, Goethe
Principios y propiedades del color	Tono, saturación, luminosidad  Armonías y composición

Simbología e historia cultural de los colores	Significados culturales de los colores en la vestimenta y el diseño gráfico
El color y los proyectos relativos al espacio	Interacciones e sinestesia
	La función del color en la señalética
El color en el entorno del diseño	El color en el entorno digital

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	30	40
Estudio de casos	5	20	25
Resolución de problemas de forma autónoma	25	55	80
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Proyecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Los contenidos de las lecciones magistrales se verán reflejados en los proyectos elaborados en grupo.
Estudio de casos	Con la elección de un caso específico, se pretende profundizar en la metodología de investigación, manejando documentación de archivos y bibliografía específica.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base a unas premisas comunes, se trabajará en el análisis del entorno y en la presencia de elementos que utilizan el color y la composición como elemento expresivo y de comunicación.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá ser capaz de afrontar la resolución de diferentes problemas planteados en el aula a partir de las lecciones magistrales y los estudios de casos como trabajo autónomo. El/la profesor/a atenderá de manera personalizada el trabajo autónomo del alumnado, planteando correcciones, posibles mejoras y alternativas de resolución del problema planteado.

Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado también deberá ser capaz de afrontar la resolución de diferentes problemas planteados en el aula en el propio entorno del taller, en diálogo constante con sus compañeros/as. El/la profesor/a atenderá de manera personalizada el trabajo del alumnado, fomentando el diálogo y el debate en el aula.
Proyecto	Realización de actividades que permiten la cooperación de varias materias y enfrentan los/las alumnos/as, trabajando en equipo, a problemas abiertos. Permiten entrenar, entre otras, las capacidades de aprendizaje en cooperación, de liderazgo, de organización, de comunicación y de fortalecimiento de las relaciones personales.

### Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Resolución de problemas y/o ejercicios	Ejercicios propuestos para resolver en periodos cortos de tiempo.	40	A1 A5	C3 C14
Proyecto	Creación de un proyecto final	40	A1 A5	C3 C14
Presentación	Realización de una presentación final del proyecto realizado durante el curso ante el profesorado y resto de alumnado.	20	A5	

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

##### Convocatoria ordinaria

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos. El profesorado realizará el seguimiento de la asistencia a las clases y la participación activa en las mismas.

La evaluación continua se realizará en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación:

Se planteará la resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma a través del trabajo autónomo del/la estudiante, y su calificación supondrá un 40% de la nota final.

Se planteará un proyecto final que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de forma progresiva y que supondrá un 40% de la nota final.

También se realizará una exposición por parte del/la estudiante ante el/la docente y el resto del grupo de estudiantes de los resultados del proyecto, lo que supondrá el restante 20% de la nota final de la asignatura.

##### Evaluación global

Para aquellos alumnos/as que se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como la entrega del proyecto final y la realización de una presentación el día de la prueba.

##### Convocatoria extraordinaria de julio

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el/la estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

Se pueden consultar las fechas de evaluación en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

Best, Janet, **Colour Design: Theories and Applications**, The Textile Institute Book Series, 2023

Pastoureau Michel, **Diccionario de los colores.**, Paidós, 2013

Sara Caldas, **La paleta perfecta para diseño gráfico e ilustración. Combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales**, Promopress, 2021

Joseph Albers, **Interacción del color**, Alianza Editorial, 2017

##### Bibliografía Complementaria

PATRICK BATY, **LOS COLORES DE LA NATURALEZA**, 1, folioscopio, 2023

Anderson Feisner, Reed, **Colour Studies**, Fairchild, 2013

VVAA, **Palette Mini Series 02: Multicolour**, Victionary, 2020

Eva Heller, **Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón**, Gustavo Gili, 2004

VVAA, **Revista Gráfica 24** □ **Color**, PalauGea, 2021

#### Recomendaciones

##### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Laboratorio integrado: Procedimientos I

Asignatura	Laboratorio integrado: Procedimientos I			
Código	P06G450V01107			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	OB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Dopico Rodríguez, Patricia			
Profesorado	Dopico Rodríguez, Patricia			
Correo-e	pdopico@uvigo.es			
Web				

Descripción general La materia se centra en la experimentación, comprensión y aplicación de técnicas y procedimientos básicos de estampado tradicional, acabados, encuadernación, cosido y bordado. Se hace hincapié en el trabajo manual, con el objetivo de capacitar a los estudiantes para abordar proyectos de diseño gráfico y diseño de moda desde una perspectiva más amplia.

Esta materia ofrece una introducción básica a diversas técnicas y medios que proporcionarán a los estudiantes un amplio conocimiento de recursos para la producción autónoma de sus propios diseños. A través de la experimentación, los estudiantes podrán familiarizarse con las técnicas, la terminología y los lenguajes técnicos asociados, así como con la preparación de archivos que les permitirán abordar futuros procesos creativos y producciones que puedan involucrar la colaboración con otros profesionales. Al finalizar la materia, los estudiantes estarán preparados para aplicar las técnicas y los conocimientos adquiridos en proyectos de diseño gráfico y diseño gráfico para moda, teniendo en cuenta los procesos creativos y de producción necesarios para llevar a cabo sus ideas.

#### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

#### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Entender y aplicar los procedimientos básicos de estampación, encuadernación, técnicas de cosido y bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Desarrollar propuestas básicas de creación con técnicas de estampación tradicional: serigrafía	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar y adaptar las técnicas básicas de cosido y bordado experimental.	A5	C4 C5 C14	D3
Aplicar y adaptar las técnicas básicas de encuadernación.	A5	C4 C5 C14	D3
Introducción básica a la estampación tradicional: serigrafía. Medios alternativos de estampación; impresión en hueco, impresión en relieve, impresión planográfica, impresión digital. Técnicas básicas de cosido y bordado experimental sobre diferentes soportes. Técnicas básicas de encuadernación artesanal y artística.	A5	C4 C5 C14	D3

## Contenidos

Tema	
Ordenador e informática aplicados a la imagen digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de impresión.</li> <li>- Conceptos básicos: la estampa, el registro, la edición, la estampación única...</li> <li>- Materiales y soportes. Introducción a tipos de papeles y tejidos.</li> <li>- El taller: maquinaria, herramientas, materiales y gestión de procesos.</li> <li>- Experimentación con técnicas manuales de estampado: xilografía, xilografía japonesa, linóleo, impresión en relieve, impresión en hueco, impresión sin tinta.</li> <li>- Impresión por transferencia y por calor.</li> <li>- Creación y experimentación con personales y estarcidos (láser, papel, foto...) a partir de un diseño.</li> <li>- Preparación de archivos para diferentes tipos de impresión.</li> </ul>
Encuadernación y acabados. Técnicas básicas para diseño gráfico, editorial y diseño de moda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La anatomía del libro.</li> <li>- Formatos e introducción a tipos y técnicas de encuadernación y acabados.</li> <li>- Experimentación con técnicas básicas de manipulación y acabados: encuadernación, hendido, cosido, encartado, barbas, acuñado...</li> <li>- Preparación de archivos para diferentes tipos de acabados.</li> <li>- Zines.</li> <li>- Introducción a plegados en papel y textil.</li> </ul>
Otras técnicas para diseño gráfico, editorial y diseño de moda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducción a las posibilidades técnicas y creativas del bordado y la cianotipia en proyectos de diseño de moda y diseño gráfico.</li> <li>- Posibilidades de intervención gráfica directa sobre tejidos.</li> <li>- Plegados, troquelados y urdimbres básicas sobre papel y tejido.</li> </ul>

## Planificación

Horas en clase Horas fuera de clase Horas totales

Lección magistral	5	0	5
Resolución de problemas de forma autónoma	10	45	55
Estudio de casos	10	35	45
Prácticas de laboratorio	15	25	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Observación sistemática	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	La sesión magistral será el comienzo de cada una de las clases, centrada en exponer los conceptos y herramientas de manejo de técnicas y materiales que posteriormente el alumnado desarrollará esa sesión a modo de prácticas en el taller.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá realizar un proyecto global con forma que demuestre la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. Se valorará el proceso de investigación con técnicas y materiales, el nivel de acabado y el riesgo en la experimentación.
Estudio de casos	Una vez finalizada la sesión magistral, se espera que los estudiantes realicen un análisis exhaustivo de los recursos presentados y experimenten con las diferentes técnicas y soportes aprendidos. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el taller. Deberán llevar un registro de toda la experimentación a través de un cuaderno de campo donde reflejen la trayectoria en la materia.
Prácticas de laboratorio	

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo realizado por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	En base al trabajo realizado por parte del alumnado en la resolución de problemas dentro del aula, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de manera individualizada, valorando su asistencia, participación activa en el aula, proactividad ante los ejercicios planteados y respeto por el material y equipo de las aulas.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Estudio de casos	Prueba en equipo en la que se analizará una necesidad para interpretarla y buscar una solución como producto final.	15	A5 C5 D3 C14

Prácticas de laboratorio	Carpeta de campo. Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, de la calidad técnica, de la iniciativa en la experimentación y la búsqueda propia de recursos.	35	A5	C4 C5 C14	D3
Resolución de problemas y/o ejercicios	La asimilación de todos los contenidos teórico-prácticos de la materia y las habilidades para aplicarlos habrá de demostrarse en el proyecto final. Se valorará el proceso de investigación con técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa en la experimentación, así como la aportación de un lenguaje personal a la propuesta y la adecuación a aplicaciones dentro del ámbito del diseño gráfico y el diseño de moda.	40	A5	C4 C5 C14	D3
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso.	10	A5	C5 C14	D3

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

#### Convocatoria ordinaria

##### Evaluación continua

En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basada en la combinación de las tipologías de actividades indicadas anteriormente y con los porcentajes de evaluación señalados.

Para superar la materia por esta modalidad, será necesario entregar todos los ejercicios y trabajos obligatorios establecidos, alcanzar una calificación final igual o superior a 5 sobre 10 y obtener una calificación mínima de 4 sobre 10 en cada uno de los trabajos obligatorios. Si algún ejercicio o trabajo obligatorio obtiene una calificación inferior a 4, no ponderará para superar la materia en la convocatoria ordinaria y el alumnado deberá presentarse a la segunda convocatoria.

Para acogerse a la metodología de evaluación continua deberá constar una asistencia mínima del 80% de las horas totales de la materia.

##### Evaluación global

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta elección supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el sistema de evaluación continua.

La elección de la modalidad de evaluación global implicará que el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y con las mismas características requeridas en la metodología de evaluación continua, además de superar un examen teórico-práctico, que se

desarrollará durante el periodo oficial de exámenes. La fecha y hora serán comunicadas al comienzo del curso en el cronograma de la materia.

En este caso, la evaluación será la siguiente:

**Resolución de problemas de forma autónoma:** 60%

**Examen:** 40%

### **Segunda convocatoria**

En la segunda convocatoria, el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y con las mismas características requeridas en la evaluación continua, además de superar un examen teórico-práctico. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que tendrá lugar en la fecha oficial.

La evaluación en la segunda convocatoria será la siguiente:

**Resolución de problemas de forma autónoma:** 60%

**Examen:** 40%

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en la convocatoria ordinaria como en la segunda convocatoria.

### **Fechas de evaluación:**

Pueden consultarse todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la dirección: <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

AMBROSE, G. y HARRIS, P, **Impresión y acabados** AMBROSE, G. y HARRIS, P, Parramón, 2007

FOSTER, J., **Papel y tinta. Un catálogo de técnicas, métodos y materiales para imprimir**, Gustavo Gili, 2015

JARDÍ, E., **Así se hace un libro.**, Arpa & Alfil, 2020

RUSSELL, Alex, **Principios básicos del diseño textil**, Gustavo Gili, 2013

##### **Bibliografía Complementaria**

CARRION, U., **El Arte Nuevo de Hacer Libros**, Tumbona Ediciones, 2016

GRABOWSKI, B. y FLICK, B., **El grabado y la impresión. Guía completa de técnicas, materiales y procesos.**, Blume, 2020

LUPTON, E., **Indie Publishing. How to design and produce your own book**, Princeton Architectural Press, 2008

MORLOK, F. y WASZELEWSKI, M., **Bookbinding. The complete guide to folding, sewing & Binding**, Laurence King Publishing, 2018

D'ARCY HUGHES, A. y VERNON-MORRIS, H., **La impresión como arte: técnicas tradicionales y contemporáneas.**, Blume, 2010

---

#### **Recomendaciones**

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Fundamentos del diseño II

Asignatura	Fundamentos del diseño II			
Código	P06G450V01108			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Varela Casal, Cristina			
Profesorado	Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Principios fundamentales del diseño y la organización visual en medios digitales. Transmisión de la información audiovisual en soportes digitales. Fundamentos de la composición y organización de la información en soporte pantalla. Formatos y soporte pantalla. Introducción a la arquitectura de la información. Principios de interactividad. Elementos audiovisuales del diseño.			

#### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

#### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje		
Analizar y comprender los fundamentos estéticos básicos que rigen el diseño en soporte pantalla, teniendo en cuenta los formatos y los soportes en los que se desarrolla y su especificidad.	A1 A5	B1	C3 C4	
Analizar la coherencia en la organización visual, la imagen y la composición en un proyecto de diseño audiovisual e interactivo.	A1 A5	B1	C1 C2 C3 C3 C4 C4	D1 D2 D3

			C7
			C8
Valorar y elegir un formato adecuado en base a los condicionantes funcionales de un soporte digital interactivo.	A1 A5	B1	C3 C4
Experimentar con los principios de interactividad en el diseño digital.	A1 A5	B1	C3 C4
Analizar las implicaciones de la imagen en movimiento en un proyecto de diseño.	A1 A5	B1	C3 C4

### Contenidos

Tema	
Bloque 1: Introducción al diseño digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceptos básicos y diferenciales del diseño digital.</li> <li>- Formatos y soportes digitales.</li> <li>- Aplicaciones digitales.</li> <li>- Tratamiento de la imagen en el diseño digital.</li> </ul>
Bloque 2: Principios del dibujo vectorial para los soportes digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujo vectorial y curvas Bézier.</li> <li>- Formatos vectoriales y herramientas básicas del dibujo vectorial. Trabajo con Illustrator.</li> <li>- De la imagen al símbolo. Creación de dibujos vectoriales a partir de la síntesis de imágenes.</li> </ul>
Bloque 3: Principios del diseño y la organización visual en medios digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retículas de composición en soportes y formatos digitales. Arquitectura de la información y la organización visual.</li> <li>- Diseño responsive y sistemas flexibles.</li> <li>- Concepto de pixel-perfect.</li> <li>- Introducción a la tipografía digital.</li> <li>- Tratamiento del color en soportes digitales.</li> </ul>
Bloque 4: Creación de marcas y aplicaciones para los soportes digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marcas y aplicaciones en formatos y soportes digitales.</li> <li>- Casos de estudio de identidades visuales para servicios y marcas del mundo digital.</li> <li>- Creación de aplicaciones para las marcas digitales.</li> <li>- Pictogramas e iconos para aplicaciones digitales.</li> </ul>

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	14	32.5	46.5
Estudio de casos	17.5	40	57.5
Resolución de problemas de forma autónoma	15	25	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor/a de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas del diseño digital y directrices de los trabajos que el/la estudiante tiene que desarrollar.
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relevantes en el diseño digital con el objetivo de conocerlos, interpretarlos, resolverlos, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, ampliar conocimientos, diagnosticarlos y practicar con procedimientos alternativos de solución.
Resolución de problemas de forma autónoma	Formulación de problemas y/o ejercicios relacionados con el diseño digital. El alumno/a debe desarrollar el análisis y la resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada proyecto.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada proyecto.
Proyecto	Realización de actividades que permiten la cooperación entre varias materias y enfrentan a los alumnos/as, trabajando en equipo, a problemas abiertos. Estas actividades permiten desarrollar, entre otras habilidades, la capacidad de aprendizaje en cooperación, liderazgo, organización, comunicación y fortalecimiento de las relaciones personales.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)O alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con bloques temáticos	40	A1 A5		C3 C4
Proyecto	(*)O alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia	40	A1 A5	B1	C3 C4
Presentación	(*)O alumnado realizará una presentación de su proyecto final apoyado en medios audiovisuales	20	A5	B1	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

## CONVOCATORIA ORDINARIA

### Evaluación continua

Se aplicarán los porcentajes y criterios previamente detallados.

El alumnado que siga la evaluación continua deberá entregar todos los trabajos, ejercicios y realizar las pruebas para ser evaluado en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario obtener una media de **5**, calculada según los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación. Será imprescindible obtener una calificación mínima de **4 en cada bloque** (resolución de problemas, proyecto, presentación) para que se proceda al cálculo de la nota media.

### Evaluación global

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de **un mes desde el inicio de la docencia**. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante la evaluación continua.

En este caso, la evaluación se estructura del siguiente modo:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios: 40%**
- **Proyecto: 40%**
- **Presentación: 20%**

La no presentación de alguna de las entregas o ejercicios supondrá el **suspense de la materia**, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

---

## **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

### **Evaluación continua**

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el/la estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del proyecto final y su presentación.

### **Evaluación global**

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global en la segunda convocatoria deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de **un mes desde el inicio de la docencia del segundo cuatrimestre**. Esta comunicación supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante evaluación continua.

La evaluación se estructura del siguiente modo:

- **Resolución de problemas y/o ejercicios: 40%**
- **Proyecto: 40%**
- **Presentación: 20%**

La no presentación de alguna de las entregas o ejercicios supondrá el **suspense de la materia**, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

---

## Fechas de evaluación

Las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro pueden consultarse en:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Elena González-Miranda / Tania Quindós, **Diseño de iconos y pictogramas**, Campgràfic, 2015

Enric Jardí, **Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía**, Gustavo Gili, 2021

Joseph Müller-Brockmann, **Sistemas de retículas / Sistemas dSistemas reticulares: Un manual para diseñadores gráficos**, Gustavo Gili, 2012

Cristina Busquets, **Diseño desde marte. Manual de diseño de producto digital**, Jardín de Monos, 2023

Peter Dawson, John Foster, Tony Seddon, Sean Adams, **Graphic Design Rules 365 Essential Design Dos and Don'ts**, Princeton Architectural Press, 2020

#### Bibliografía Complementaria

Cyrus Highsmith, **Entre Párrafos: Fundamentos de Tipografía**, Campgràfic, 2015

María Cecilia Brarda, **Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV**, Gustavo Gili, 2016

Vamsi Batchu, **Micro-interactions: why, when and how to use them to improve the user experience**, UX Collective, 2018

Ian Spalter, **Abstract: El Arte del Diseño. Diseño de producto digital: Ian Spalter**, Netflix, 2017

Norberto Chaves, **La identidad corporativa**, Gustavo Gili, 2010

Martin Lorenz, **Sistemas visuales flexibles**, Gráfica, 2022

Ellen Lupton, **Pensar con tipos**, Gustavo Gili, 2024

Joan Costa, **La forma de las ideas**, Experimenta Libros, 2018

Kimberli Elam, **Sistemas reticulares**, Gustavo Gili,, 2006

Timothy Samara, **Diseñar con y sin retícula**, Gustavo Gili,, 2004

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

### DATOS IDENTIFICATIVOS

#### Sistemas de representación

Asignatura Sistemas de representación

Código P06G450V01109

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	1	2c

Lengua Castellano

Impartición

Departamento Diseño en la ingeniería

Coordinador/a Diéguez Quintas, José Luís

Profesorado Diéguez Quintas, José Luís

Correo-e jdiequez@uvigo.es

Web <http://moovi.uvigo.es/>

Descripción general Introducción a los métodos básicos de la representación. Aplicaciones prácticas de perspectiva, escala y representación bi y tridimensional. Introducción a los

sistemas diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico y aplicación de sus lenguajes y técnicas gráficas en proyectos de diseño. Ejemplos de aplicaciones prácticas de interés: desarrollos, teselación, anidamiento, etc. Introducción elemental a las herramientas informáticas de representación.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

#### Código

A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Identificar y aplicar los diferentes sistemas de representación gráficos idóneos en función del tipo de proyecto de diseño.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Aplicar el lenguaje gráfico básico para la representación bi y tridimensional que permita transmitir la realidad de un objeto o un espacio, su estudio formal, sus mediciones y sus cálculos paramétricos con precisión.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Sintetizar los conocimientos de las técnicas de representación y su expresión plástica que permita el planteamiento y desarrollo de un proyecto de diseño.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Aplicar los conocimientos sobre la visión espacial en el dibujo.	A1 A4 A5	B1	C4 C7
Desenvolver y practicar con la visión espacial.	A1 A4 A5	B1	C4 C7

### Contenidos

#### Tema

1. Introducción a los métodos básicos de representación y geometría descriptiva.	Concepto de representación gráfica. Diseño y representación gráfica. Concepto de geometría. Dibujo geométrico. Análisis formal geométrico. Geometría descriptiva. Elementos geométricos. La proyección. Sistemas de representación por medida. Sistemas de representación mediante perspectiva
2. Normas y estándares de representación gráfica	Introducción a las normas y estándares. Formatos normalizados. Plegado documentos. Escalas. Tipos de líneas. Rayado. Acotación.

3. Sistema diédrico.	Fundamentos del sistema diédrico. Representación del punto en el sistema diédrico. Representación de la recta en el sistema diédrico. Proyecciones en planos de perfil de rectas y puntos. Representación del plano en el sistema diédrico. Posiciones relativas de los elementos geométricos. Métodos operativos. Representación de objetos en el sistema diédrico.
4. Sistema axonométrico.	Principios del sistema axonométrico. Características de los sistemas axonométricos. Ventajas e inconvenientes de los sistemas axonométricos. Medidas. Relación entre axonométrico y diédrico. Representación de un punto. Representación de una recta. Representación de un plano. Representación de algunas figuras geométricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva dimétrica. Perspectiva trimétrica. Perspectiva Caballera. Perspectiva Militar.
5. Sistema cónico.	Historia del sistema cónico. Características del sistema cónico. Tipos de perspectiva cónica. Fundamentos del sistema cónico. Perspectiva frontal de un cuerpo: un punto de fuga. Perspectiva oblicua de un cuerpo: dos puntos de fuga. Elección del punto de vista y del plano del cuadro.
6. Sistema de planos acotados	Fundamentos del sistema de planos acotados. Elementos del sistema de planos acotados. Representación de un punto. Representación de la recta. Representación del plano. Aplicaciones del sistema acotado.
7. Intersecciones y desarrollos	7. Intersecciones y desarrollos Conceptos a desarrollar. Secciones de un cono. Secciones de un cilindro. Secciones de un prisma. Intersección entre superficies de cuerpos: generalidades. Método general para hallar la intersección entre superficies. Intersecciones entre cuerpos geométricos: algunos ejemplos. Desarrollos planos de formas volumétricas.
8. Teselación y anidamientos.	Concepto de tesela. Clasificación de las teselaciones. Distribución y anidamientos bi y tridimensional
9. Sistemas de representación gráfica asistida por ordenador (CAD)	Introducción al diseño asistido por ordenador. Herramientas y técnicas de dibujo en CAD. Ventajas y limitaciones de la representación gráfica digital. Avances y tendencias en la representación gráfica asociadas al CAD

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20.5	0	20.5
Resolución de problemas	22	0	22
Estudio de casos	4	0	4
Resolución de problemas de forma autónoma	0	20	20
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Práctica de laboratorio	0	2	2
Práctica de laboratorio	0	2	2
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

Descripción
-------------

Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que el/la estudiante tiene que desarrollar
Resolución de problemas	Actividad en la que se formulan problema y/o ejercicios relacionados con la asignatura. El alumno debe desarrollar las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Se suele utilizar como complemento de la lección magistral.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la asignatura. El alumno/a debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de una manera autónoma una serie de problemas planteados en el aula a lo largo del curso

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Examen de preguntas objetivas	EX1. Examen de 3 preguntas de 1 punto con contenidos teórico prácticos de la asignatura. Prueba a realizar a mitad de curso sobre los contenidos desde el inicio hasta ese momento. Carácter obligatorio.	30	A1 A5	B1	C7
Examen de preguntas objetivas	EX2. Examen de 3 preguntas de 1 punto con contenidos teórico prácticos de la asignatura. Prueba a realizar a final de curso sobre los contenidos desde mitad de curso hasta el final. Carácter obligatorio.	30	A1 A5	B1	C7
Práctica de laboratorio	PR1. Memoria con todos los ejercicios realizados en la prácticas desde el inicio hasta mitad de curso. Carácter obligatorio.	10	A5	B1	C4 C7
Práctica de laboratorio	PR2. Memoria con todos los ejercicios realizados en la prácticas desde la mitad de curso hasta el final. Carácter obligatorio.	10	A5	B1	C4 C7
Resolución de problemas y/o ejercicios	ORD Ejercicio práctico en ordenador a realizar a final de curso. Carácter obligatorio.	20	A1 A5	B1	C4 C7

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Asistencia a clases teóricas.

No es directamente evaluable, pero será siempre materia de examen lo que en ellas se imparta.

### **Asistencia a clases prácticas.**

La asistencia a las prácticas de laboratorio será obligatoria. Por cada falta injustificada, se restarán 0,5 puntos de la nota final.

### **Alumnos con evaluación continua, calificación en la convocatoria de 2ª edición.**

Esta segunda edición de la convocatoria ordinaria se calificará de la siguiente manera:

- Un examen por valor de 6 puntos en los mismos términos especificados para la 1ª edición para EX1 y EX2.
- Las notas de prácticas de laboratorio (PR1 y PR2, hasta 2 puntos) se mantiene, existiendo también la posibilidad de rehacer estos trabajos para mejorar esta nota.
- Se mantendrá la puntuación alcanzada en la prueba práctica de laboratorio (ORD hasta 2 puntos), pero también se podrán realizar ejercicio un ejercicio práctico en el ordenador para mejorar esta nota al finalizar el examen de 2ª edición.

### **Alumnos a los que les fue concedido por la facultad la posibilidad de ser calificados sin evaluación continua.**

Su evaluación abarca contenidos teóricos y prácticos de la materia por valor de 10 puntos de la siguiente manera:

- Examen de preguntas objetivas: examen de 6 preguntas de 1 punto con contenidos teórico prácticos de la asignatura.
- Examen consistente en la resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuyo valor será el 40% de la nota final.

Estas pruebas de evaluación se realizarán en las fechas habilitadas para exámenes y fijadas por el centro.

### **Convocatoria extraordinaria.**

El examen de convocatoria extraordinaria abarca contenidos teóricos y prácticos de la materia por valor de 10 puntos de la siguiente manera:

- Examen de preguntas objetivas: examen de 6 preguntas de 1 punto con contenidos teórico prácticos de la asignatura.
- Examen consistente en la resolución de varios problemas teórico-prácticos, cuyo valor será el 40% de la nota final.

Estas pruebas de evaluación se realizarán en las fechas habilitadas para este tipo de exámenes y fijadas por el centro.

## Compromiso ético.

Se espera que el alumno presente un comportamiento ético adecuado, atendiendo especialmente al indicado en los Artículos 39, 40, 41 y 42 del Reglamento sobre la evaluación, la cualificación y la calidad de la docencia y del proceso de aprendizaje del estudiantado de la Universidad de Vigo (aprobado en el claustro de 18 de abril de 2023).

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Ricardo Ladero Lorente, **Dibujo técnico**, Ed. Reprogalicia., 2014

Pedro Guasch Matutes, **DYS : Dibujo y Sistemas de Representación : selección y adaptación de conocimientos de geometría y dibujo para la enseñanza en Bellas Artes**, Servicio Editorial Univ. País Vasco, 2007

#### Bibliografía Complementaria

Isabel Cristina Gil García, **Expresión gráfica**, Centro de Estudios Financieros, 2018

A Arcos\_L Méndez\_J Alonso\_S Senent, **Sistemas de representación para ingenieros**, Ibergarceta Publicaciones, 2018

### Recomendaciones

### Otros comentarios

Estará a disposición de los alumnos toda la documentación necesaria para el seguimiento de esta asignatura en la plataforma Moovi (<https://moovi.uvigo.es>).

En caso de discrepancias, prevalecerá la versión en lengua española de esta guía.

### DATOS IDENTIFICATIVOS

#### Técnicas informáticas II: Edición digital

Asignatura	Técnicas informáticas II: Edición digital			
Código	P06G450V01110			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Introducción básica a programas y procedimientos informáticos aplicados a la elaboración y procesamiento de la imagen en movimiento. Tratamiento y edición de vídeo y gráficos en movimiento para el diseño audiovisual. Introducción al manejo de software para la animación, edición de vídeo y motion graphics.			

### Resultados de Formación y Aprendizaje

#### Código

- |    |   |
|----|---|
| A4 | Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado     |
| A5 | Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía |

- C4 Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
- C5 Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.
- C9 Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje
Construir imágenes digitales en movimiento con precisión técnica a través del dominio del software de edición de vídeo y motion graphics.	A4 A5	C4 C5 C9
Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales en movimiento aplicados a un proyecto de diseño audiovisual.	A4 A5	C4 C5 C9
Identificar los diferentes formatos de archivos digitales y elegir los más adecuados en función del contexto de uso en un proyecto de diseño.	A4 A5	C4 C5 C9
Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño audiovisual en un proyecto de diseño.	A4 A5	C4 C5 C9

### Contenidos

Tema	
1 - Lenguaje audiovisual. Introducción	Principios básicos Concepto y tipos de planos. Encuadre Composición Movimiento interno y externo Filtros y efectos Sonido
2 - Edición audiovisual	Principios básicos Montaje lineal, paralelo y simultáneo. Tipos de montaje según Einsenstein. El tratamiento del tiempo en el montaje
3 - Software de edición y composición de vídeo.	Edición al corte Transiciones: fundido, encadenado, cortinilla Efectos de vídeo y sonido Formatos de compresión y salida de vídeo. Croma key- Borrado de fondos. Pantalla verde
4 - Control del tiempo en los programas de edición de vídeo	Velocidad de acción y reproducción Timelapse Lightning Sketch.
5 - Animación clásica	Concepto de animación Breve historia de la animación Técnicas clásicas: rotoscopia, dibujos animados, stop motion, pixilación, kinéstasis, Cuts-out, pintura directa sobre fotograma... Los 12 principios fundamentales de la animación

6 - Técnicas digitales de animación	Software de animación Animación en mapa de bits. De Photoshop a After Effects. Animación vectorial. De Illustrator a After Effects Formatos Animación por máscaras
-------------------------------------	--

7 - Control del tiempo en animación	Concepto de timing Animación por fotograma clave Animación por interpolación Velocidad interna y externa
-------------------------------------	---

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8	10	18
Prácticas con apoyo de las TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Examen de preguntas objetivas	2	0	2

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición breve de los conceptos mas importantes relacionados con la edición y animación
Prácticas con apoyo de las TIC	El estudiante realizará prácticas semanales con la ayuda de ordenador para poner en práctica los conceptos teóricos y familiarizarse con el software
Resolución de problemas de forma autónoma	El estudiante desarrollará trabajos más complejos para comprobar su dominio de las técnicas informáticas aplicadas a la edición y animación audiovisual

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas con apoyo de las TIC	El estudiante realizará prácticas semanales con la ayuda de ordenador para poner en práctica los conceptos teóricos y familiarizarse con el software
Resolución de problemas de forma autónoma	El estudiante podrá utilizar las horas de tutorías para un seguimiento personal de los trabajos

Pruebas	Descripción
Examen de preguntas objetivas	El estudiante podrá consultar cualquier duda en los horarios de tutorías

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumno realizará a lo largo del curso 10 ejercicios prácticos de aplicación de los conceptos teóricos. Se realizarán preferentemente en las clases, aunque en muchos casos se completaran fuera de las mismas. Si el alumno no asiste a la clase correspondiente, podrá entregar igualmente el ejercicio, pero su puntuación se reducirá al 50%.	30	A4 A5	C4 C5 C9

Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno realizará 3 trabajos completos, que serán defendidos públicamente. Cada trabajo puntuará un 20% de la calificación. De los 3 trabajos entregados, se tendrán en cuenta para la nota final los dos mejores.	40	A5	C4 C5 C9
Examen de preguntas objetivas	Los contenidos de esta prueba serán los conceptos de la asignatura explicados tanto en la clases teóricas como prácticas. El docente subirá a MOOVI materiales que sirvan de referencia para el estudio, pero las preguntas no estarán limitados a estos documentos, sino que abarcarán la totalidad de los conceptos expuestos en la clase magistral y prácticas	30		C4 C5 C9

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

El alumno podrá optar a dos tipos de calificación: evaluación continua y evaluación global

#### 1 - Evaluación continua:

Serán aplicados los porcentajes y conceptos anteriores (Prácticas con apoyo de las TIC, Resolución de problemas de forma autónoma y Examen de preguntas objetivas).

En la segunda edición (extraordinaria de julio) se aplicarán los mismos criterios, aunque las prácticas con apoyo de las TIC no serán re-evaluadas, manteniéndose la calificación de la primera edición. El alumno mejorará su calificación a través del examen y/o los Problemas resueltos de forma autónoma.

**2 - Evaluación global** - De acuerdo a lo establecido en el **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado**, el estudiante que no opte por la modalidad de evaluación continua, tendrá derecho a una prueba global en las fechas que la Facultad determine. Será un prueba única y que permitirá calificar al alumno entre 0 y 10, igual que en la evaluación continua. Esta posibilidad deberá ser solicitada expresamente por el alumno, con la antelación y procedimientos que el Decanato de la Facultad determine, y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua.

Esta modalidad consistirá en un examen igual al del resto de alumnos (40% de la calificación), la realización directamente en el aula, una vez concluido en examen, de una de las prácticas del apartado **Prácticas con apoyo TIC** (20%) y la **entrega y defensa de un trabajo** similar a alguno de los propuestos en la **Resolución de problemas de forma autónoma** (40% de la calificación).

Mismos criterios para la convocatoria extraordinaria de julio

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en base al citado **Reglamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado**

<https://secretaria.uvigo.gal/uv/web/normativa/public/show/565>

---

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume, 2013

Taylor, Richard, **Enciclopedia de técnicas de animación**, Acanto, 2000

Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para animación**, Blume, 2013

Williams, Richard, **Técnicas de animación - Dibujos animados, animación 3D y videojuegos**, Anaya Multimedia, 2019

Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma, 2008

### Bibliografía Complementaria

Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons: 110 años de cine de animación**, Ocho y medio, 2003

Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español**, Ediciones tres fronteras, 1993

Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunweg, 2011

Rafols, Rafael; Colomer, Anton, **El diseño audiovisual**, Gustavo Gili, 2003

Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor; Buenos Aires, 2006

Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Video de Andoain, 2008

White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega, 2010

Wigan, Mark, **Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía**,

## Recomendaciones

### Asignaturas que continúan el temario

Diseño audiovisual: Motion Graphics/P06G450V01-52857

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Diseño y estudios culturales

Asignatura Diseño y estudios culturales

Código P06G450V01201

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c

Lengua Castellano

Impartición

Departamento Dibujo

Coordinador/a Dopico Aneiros, María Dolores

Profesorado Dopico Aneiros, María Dolores

Correo-e lolado@uvigo.es

Web

Descripción general La materia tiene como objetivo desarrollar un marco de referencia definido por los Estudios Culturales. Pretendemos reflexionar sobre los procesos de producción, circulación y consumo del diseño, así como sus transformaciones históricas y su inserción en la actualidad.

Se pretende iniciar en el estudiantado una reflexión conceptual sobre la praxis del diseño, que permita conocer, explicar e interpretar el campo, sus prácticas y los

propios objetos de diseño.

Con este fin se hará uso de diferentes tradiciones disciplinarias como la antropología, sociología, historia social, historia de las ideas y de los objetos, y la semiótica. Esta perspectiva permitirá al alumnado desarrollar una lectura crítica del diseño como práctica y disciplina.

A través de actividades de lectura, discusión y análisis de estudios de caso se ofrecerán claves de interpretación para comprender la figura del diseñador tanto en su recorrido histórico como en su relación con el contexto cultural y social. Los temas que se abordarán incluyen los ámbitos del diseño y la moda entendidos como práctica cultural.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

#### Código

A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B3	Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
B4	Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
D1	Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Relacionar los productos del diseño de las distintas sociedades.	B3 B4	C19	D1
Comprender el contexto social en el que son creados los productos de diseño.	B2 B3	C8 C12 C14	D1 D1
Analizar los objetos producidos en la sociedad desde el punto de vista cultural.	A4	B3 B4	C16 C19 C20
Contrastar las distintas aproximaciones antropológicas.	A1 A2 A3 A4 A4 A5	B1	D1 D1 D6 D14 D17

### Contenidos

#### Tema

El contenido se articula en dos bloques. principales , el primero sobre la cultura del diseño y el otro específicamente centrado en los estudios culturales en moda.

Conceptos básicos sobre estudios culturales .	1 Definición y alcance de los estudios culturales 2 Relación entre cultura y diseño 3Técnicas de investigación en estudios culturales
---	---

Simbiosis e transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía.	1. Concepto de arte. 2. Concepto de diseño.
--	--

	3. Concepto de artesanía. 4 La moda como sistema
La cultura del diseño como objeto de estudio	1 Más allá de la Cultura Visual: la Cultura del Diseño 2 ¿Qué es el diseño ? ¿Existe una cultura del diseño? 3 ¿Para qué y quién diseñamos ? 4 Objetos. Entre lo simbólico y lo material
Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.	1. Fundamentos de la antropología. 2. Patrimonio Inmaterial. 3. Diseño actual y etnometodologías.
El diseño en la sociedad y cultura contemporánea.	1 Manifestaciones de la cultura del diseño 2 Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. 3 Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.
Estudios de Caso. Análisis visual y textual .	1. Diseños icónicos del mundo contemporáneo. 2. Nombres propios, diseñadores referentes de la contemporaneidad

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Lección magistral	14	5	19
Debate	3	0	3
Eventos científicos	6	20	26
Salidas de estudio	3	6	9
Estudio de casos	11	16	27
Presentación	5	8	13
Observación sistemática	0	10	10
Estudio de casos	1	40	41

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Actividades encaminadas a tomar contacto y reunir información sobre el alumnado, así como a presentar la asignatura que se realizarán el primer día de clase.
Lección magistral	Cada una de las unidades que componen el temario de la asignatura será desarrollada, mediante una exposición-diálogo y se realizarán una serie de actividades como proyección de películas y documentales.
Debate	A partir de las lecturas y actividades propuestas se dedicará un breve espacio de debate en varias sesiones, con el fin de comprobar el nivel de comprensión y aclarar dudas que puedan producir las lecturas. La participación es obligada y se realizará además un seguimiento de participación a través de diversas herramientas .
Eventos científicos	Asistencia participativa y breve reseña/ensayo/ o texto de reflexión acerca de las actividades formativas de carácter obligatorio relativas a la asistencia de jornadas, seminarios, exposiciones, charlas, coloquios y eventos relacionados con la cultura del diseño que se celebren a lo largo del curso.
Salidas de estudio	Visita a un mínimo de una exposición o centro museográfico .
Estudio de casos	A través del análisis contextual del objeto de estudio, se realiza un acercamiento a las características y variables a través de una metodología de base cualitativa

### Atención personalizada

**Metodologías Descripción**

Eventos científicos	Se realizarán indicaciones de asistencia a conferencias, y eventos expositivos que son necesarios para el cumplimiento de las horas no presenciales de dedicación de la materia
---------------------	---

**Evaluación**

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Lección magistral	Exposición teórica y con apoyo gráfico de temas fijados en los contenidos Pruebas a la final de cada sesión ( woodclap o kahoot o preguntas simples )	30	B3	C8
Debate	Los debates se realizaran en clase a partir de los textos proporcionados y se observará la participación en los mismos	5	B4	D1
Salidas de estudio	Trabajo a partir de la asistencia a exposición	10	B4	C8 C20
Estudio de casos	Se plantean trabajos según cronograma de estudio de casos para realizar de forma individual y/o grupal que serán fuente de evaluación	30		
Presentación	Los trabajos serán expuestos en el aula y la exposición de los mismos será evaluada , la coherencia, claridad y un adecuado y preciso uso del lenguaje propio del ámbito	5	A4 B4	D1
Observación sistemática	La asistencia a clase La entrega puntual de trabajos La participación activa El cuidado y rigor en la elaboración de trabajos y entregas	20	A4 B4 C8	D1

**Otros comentarios sobre la Evaluación**

Evaluación continuada

En la convocatoria común y extraordinaria la evaluación será continuada, en función de los porcentajes establecidos en el apartado de metodología

La fecha límite de entregas de ejercicios se indicará en el cronograma de la materia entregado a principio de curso para la convocatoria común

Para la convocatoria extraordinaria

Consultar las fechas oficiales de examen en la página web de la titulación <https://deseno.uvigo.gal/>

De ser requerido y sujeto a normativa se realizará una prueba global  
Evaluación global: El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de la materia en el plazo indicado por la Facultad , desde lo inicio de la docencia de la materia y supondrá la anulación automática de todas las cualificaciones obtenidas por el método de evaluación continua.

En caso de que el estudiante solicite la opción de EVALUACIÓN GLOBAL , el sistema de evaluación será el siguiente:

Habr  de realizar un examen de preguntas objetivas, en el que se plantear n cuestiones incluidas en la bibliograf a b sica de la materia , en las te ricas de clase y en los textos proporcionados durante lo curso para su lectura .

Consultar las fechas oficiales de examen en la p gina web de la titulaci n <https://deseno.uvigo.gal/>

---

#### **Fuentes de informaci n**

##### **Bibliograf a B sica**

Julier, Guy., **La cultura del dise o**, GG Dise o, 2013

Sparke, Penny, **Dise o y cultura una introducci n. Desde 1900 hasta la actualidad.**, GG Dise o, 2010

ZYGMUNT BAUMAN, **LA CULTURA EN EL MUNDO DE LA MODERNIDAD LIQUIDA**, Gedisa, 2010

Milton Glaser, **Dise ador / Ciudadano: Cuatro textos breves**, GG Dise o, 2015

ENTWISTLE, JOANNE, **EL CUERPO Y LA MODA: UNA VISION SOCIOLOGICA**, Paaid s, 2002

##### **Bibliograf a Complementaria**

---

#### **Recomendaciones**

##### **Asignaturas que contin an el temario**

Dise o y sociedad/P06G450V01206

##### **Asignaturas que se recomienda cursar simult neamente**

Teor a, cr tica e historia del dise o II/P06G450V01202

##### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Teor a, cr tica e historia del dise o I/P06G450V01101

---

#### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

##### **Teor a, cr tica e historia del dise o II**

Asignatura Teor a, cr tica e historia del dise o II

C digo P06G450V01202

Titulacion Grado en Dise o

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c

Lengua Castellano

Impartici n

Departamento Historia, arte y geograf a

Coordinador/a Cend n Caaveiro, Marina Susana

Profesorado Cend n Caaveiro, Marina Susana

Correo-e scendan@uvigo.es

Web

Descripci n general Teor a, Cr tica e Historia del Dise o II aborda la evoluci n del dise o gr fico y de la moda desde la d cada de 1950 hasta la actualidad, analizando los principales movimientos, tendencias, autores y contextos culturales que han configurado la disciplina contempor nea. La materia estudia las relaciones entre dise o, sociedad, tecnolog a, comunicaci n y consumo a trav s del an lisis cr tico de casos significativos, obras, estudios y profesionales de referencia. Adem s, profundiza en las transformaciones producidas por la posmodernidad, la revoluci n digital y la globalizaci n, proporcionando al alumnado herramientas te ricas y metodol gicas para interpretar, contextualizar y valorar cr ticamente la pr ctica del dise o en su contexto hist rico y cultural.

---

#### **Resultados de Formaci n y Aprendizaje**

C digo

A3	Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B4	Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
C10	Saber aplicar la metodología de investigación relevante en diseño, fuentes, su análisis, interpretación y síntesis y motivación para aplicarla y desarrollarla.
C13	Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Comprender la disciplina del diseño desde la Posmodernidad. Analizar sus implicaciones sociales, económicas y políticas.	A3 A4	B6 B8 B9	C7 C13 C14 C21 C26 C28	D4 D6 D14
Identificar las diferentes etapas y movimiento históricos del diseño desde la Posmodernidad hasta la actualidad.	A3 A4	B6 B9 B12	C8 C9 C13 C64 C66	D1 D2 D6 D7 D8 D14 D15 D18 D22
Interpretar las teorías del diseño desde una posición crítica.		B4 B10	C10 C18 C19 C26 C32	D2 D6 D8 D12 D14 D16
Identificar un proyecto de diseño en su contexto histórico, social, filosófico y ético.	A2 A3	B3	C4 C10 C18 C19 C22 C26	D7
Analizar un proyecto de diseño e interpretarlo desde la elaboración de un criterio personal fundamentado.	A2 A4	B3	C4 C10 C13 C18 C19 C20 C22 C26	D2 D7

### Contenidos

Tema

Bloque I: Diseño gráfico y de moda en los años 50	<p>La continuidad del legado conceptual de la Bauhaus  A Escuela de Ulm en Alemania (1953-1968)  La Escuela de Nueva York: Diseño gráfico y publicidad  El caso suizo: Wolfgang Weingart  La Edad de oro de la publicidad I (años 50)</p> <p>Christian Dior y el New Look, ¿novedad o déjà vu?  Los nuevos Maestros: Hubert de Givenchy y Valentino  El nacimiento del prêt-à-porter y la democratización de la moda  Clare McCardell: Sportswear y American Look  El regreso de Coco Chanel: The Comeback Collection (1954)</p>
Bloque II: Diseño gráfico y de moda en los años 60	<p>Cultura pop y psicodelia: Cambio de paradigma en el diseño gráfico y de moda  Análisis del contexto gráfico en EEUU e Inglaterra  Estudio de casos: Milton Glaser, Heinz Edelmann, Gary Grimshaw y Seymour Chwast (Push Pin N.Y.)  La edad de oro en la publicidad II (años 60)</p> <p>Yves Saint Laurent: Aportaciones e impacto en la evolución de la moda  Cultura juvenil y afianzamiento del prêt-à-porter  Swinging London. Mary Quant, Biba y el estilo Carnaby Street  Moda futurista: Paco Rabbane, Pierre Cardin y André Courrèges</p>
Bloque III: Diseño gráfico y de moda en los años 70	<p>Contextualización social y política de la década (1900-1979)  Diseño gráfico posmoderno: La ruptura con el Estilo Internacional.  Tipografía New Wave: Wolfgang Weingart (Suiza).  Colectivo Grapus (Francia); Beatlemania y Punk (Inglaterra); Oti Aicher (Alemania)  Cartelmania: Estudio de casos</p> <p>Moda Flower Power: El movimiento hippie  Vivienne Westwood y el estilo punk  Diseñadores que consolidan su trayectoria en los 70.  Estudio de casos  Iconos de moda en los 70: Revistas, cine y televisión</p>
Bloque IV: Diseño gráfico y de moda en los años 80	<p>Nuevos procedimientos de creación gráfica: Innovaciones tecnológicas, electrónicas e informáticas.  El diseño gráfico digital (estudio de casos)  Los diseños retro de Paula Sher, Louise Fili y Carin Goldberg.  Diseño suizo: Müller-Brockman; Diseño USA: William Longhausser; Italia y el grupo Memphis (1981); Japón: Ikko Tanaka y Takenobu Igarashi.</p> <p>Moda posmoderna: Dressed for Success  Estudio de casos: Christian Lacroix; Thierry Mugler; Jean Paul Gaultier; Prada; Moschino; Gucci; Dolce &amp; Gabana; Azzedine Alaïa  Karl Lagerfeld y la Maison Chanel: La continuidad de un mito  Giorgio Armani versus Gianni Versace: Dos maneras de entender la moda  Vanguardia japonesa: Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto</p>

La Escuela de Amberes: Walter Van Beirendonck, Marina Yee, Dirk Van Saene, Dirk Bikkembergs, Dries van Noten y Ann Demeulemeester  
El fenómeno de las supermodelos

Bloque V: Diseño gráfico y de moda en los años 90

Internet y la revolución digital en el ámbito del diseño gráfico  
Pentagram: Diseño de identidades corporativas y tipográficas  
Me Company: Tecnología, arte y moda  
M/M París: Visión multidisciplinar  
Tomato (Londres, 1991)  
David Carson Desing y Scott Snibbe. Estudio de casos  
Pioneros del diseño gráfico en España. Estudio de casos

Moda minimalista. Los diseñadores de la época  
Moda Made in USA: Donna Karan, Calvin Klein y Ralph Lauren  
Estéticas de los 90: Moda Grunge, Preppy, Hip-Hop y Brit Pop  
Moda de inspiración tecno: fenómeno fan, música pop y vídeo clips  
Cambio de generación: El diseño británico. John Galliano, Stella McCartney y Alexander McQueen  
Lady Di, ¿un icono de la moda?

Bloque VI: Diseño gráfico y de moda desde los 2000 hasta nuestros días

La inserción del diseño gráfico en todos los ámbitos de la vida cotidiana  
La revolución digital continúa: Steve Jobs y el estilo Apple  
M&Co New York: Tibor Kalman o el diseño como actitud  
Arte, graffiti y diseño gráfico: Sheppard Fairy (Obey) & Banny  
Agencias de diseño que marcan tendencias. Estudio de casos  
Diseño gráfico español y gallego. Estudio de casos  
Tendencias de moda en los 2000: De Roberto Cavalli a Tom Ford  
La reinención del lujo y la belleza: Aproximaciones al pensamiento de Gilles Lipovetsky  
Arte y Moda: Viktor & Rolf, Hussein Chalayan y Martin Margiela  
La pasarela como medio de expresión creativo: ¿Desfile o performance?  
Publicaciones, colecciones y exposiciones de moda.  
Estudio de casos

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	20	45	65
Estudio de casos	10	25	35
Seminario	10	25	35
Examen de preguntas de desarrollo	2	0	2
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	5	6
Presentación	2	5	7

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

Descripción

Lección magistral	Exposición por parte del profesor/la de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que lo/la estudiante tiene que desarrollar.
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Seminario	Exposición por parte del alumnado ante lo/la docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.

#### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Exposición por parte del alumnado ante o/a docente e/ou un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Pódese llevar a cabo de manera individual o en grupo.

#### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Seminario	Exposición por parte del alumnado ante el/la docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.	20	A3 A4	B4	C10 C20
Examen de preguntas de desarrollo	Prueba individual de respuestas cortas para realizar al final del cuatrimestre.	40	A3	B4	C10 C13
Resolución de problemas y/o ejercicios	Análisis de hechos, problemas o sucesos relacionados con la materia con la finalidad de conocerlos, interpretarlos, resolverlos, generar hipótesis, etc. y experimentar procedimientos alternativos de solución.	40	A3 A4	B4	C20

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

El estudiante podrá optar por dos sistemas de evaluación:

#### Evaluación continua:

La asistencia sistemática, la implicación y la participación en clase son factores imprescindibles para la consecución de los objetivos de la materia. La actividad de docencia/aprendizaje se centra principalmente en la resolución de trabajos y ejercicios en el aula, por lo que la asistencia puntual y participación en clase son factores imprescindibles para superar la materia. En consecuencia, y con la metodología citada, se establece un sistema de evaluación continua por la

que cada estudiante podrá conocer su situación en la adquisición de los objetivos en relación la cada trabajo desarrollado y presentado.

### **Evaluación global:**

Aquellos estudiantes que elijan ser evaluados mediante la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo al profesorado responsable de la materia en el plazo de 31 días hábiles desde lo inicio de cada cuatrimestre (artículo 19.4 del Reglamento sobre la evaluación, la calificación y la calidad de la docencia y del proceso de aprendizaje del estudiantado de la Universidad de Vigo). Serán evaluados de los contenidos del programa de la materia mediante una prueba escrita, que supondrá el 70% de la nota final, y un trabajo obligatorio, que representará un 30% de esta.

### **Fechas de exámenes:**

**Convocatoria ordinaria:** Se informará al alumnado la fecha del examen en las primeras semanas del curso a través de la plataforma MOOVI.

**Convocatoria extraordinaria:** <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Marnie Fogg; Valerie Steele, **Moda. Toda la historia**, Blume, 2022

Stefanella Sposito, **Historia de la moda. Desde la prehistoria hasta nuestros días**, Promopress, 2016

Valerie Steele, **Diseñadores de moda A-Z**, Taschen, 2023

Charlotte Müller, **El desfile de Alexander McQueen como arte de la performance: Sobre la unidad de la moda y el arte**, Ediciones Nuestro Conocimiento, 2012

#### **Bibliografía Complementaria**

Philip B. Meggs, **Historia del diseño gráfico**, RN, 2009

Enric Satué, **El diseño gráfico. De los orígenes hasta nuestros días**, Alianza Forma, 2012

Richard Hollis, **El diseño gráfico**, Ediciones Destino, 2000

Jens Müller (Autor), Julius Wiedemann (Redactor), **The History of Graphic Design**, Taschen, 2022

Emilio Gil, **Pioneros del diseño gráfico en España**, Experimenta, 2019

María Victoria Carballo Calero; Jorge Varela, **La ilustración gráfica en Galicia, 1880-1936**, Duen de Bux, 2011

Enric Satué, **El diseño gráfico en España: Historia de una forma comunicativa nueva**, Alianza Editorial, 1997

Pepe Barro, **Más que ver: Cen historias do deseño na Galiza**, Edicións Xerais, 2018

Gertrud Lehnert, **Historia de la moda**, Köneman, 2000

---

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que continúan el temario**

---

Expresión artística: Ilustración/P06G450V01203

Diseño de identidades/P06G450V01210

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

---

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Diseño y sociedad/P06G450V01206

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

---

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

---

### **Otros comentarios**

Se recomienda consultar el catálogo bibliográfico de la Universidad de Vigo: monografías de diseñadores, catálogos de exposiciones y libros de historia del arte que ayudan a completar y complementar la asignatura.

También se recomienda consultar direcciones web de interés (aquí un resumen):

Museo Nacional de Diseño Cooper Hewitt: Disponible en: [www.ndm.si.edu](http://www.ndm.si.edu)

Museo del Diseño Lodres: Disponible en: [www.desingnmuseum.org](http://www.desingnmuseum.org)

Museo de Artes Industriales (Kunstgewerbemuseum) Disponible en: [www.smb.spkberlin](http://www.smb.spkberlin).

Museo de la Gestaltung: Disponible en: [www.museum-gestaltung.ch](http://www.museum-gestaltung.ch)

Museo de Arte Moderno: Disponible en: [www.moma.org](http://www.moma.org)

Trienal de Milán: Disponible en: [www.triennale.it](http://www.triennale.it)

Valls, I. (2002) [En línea]. Els Museos de Disseny, Disponible en:  
[http://cultura.gencat.net/publicacions/doscs/museus\\_disseny.pdf](http://cultura.gencat.net/publicacions/doscs/museus_disseny.pdf)

Victorian & Albert Museum: Disponible en: [www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk) -Vitra Design Museum

Y para investigaciones de carácter académico, GOOGLE SCHOLAR resulta una herramienta fundamental.

---

### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

#### **Expresión artística: Ilustración**

Asignatura Expresión artística: Ilustración

Código P06G450V01203

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	FB	2	1c

Lengua Castellano

Impartición Gallego

Departamento Dibujo

Coordinador/a Marcó Padín, María del Pilar  
Dopico Rodríguez, Patricia

Profesorado Dopico Rodríguez, Patricia  
Guerra Teiga, Xosé Carlos  
Marcó Padín, María del Pilar

Correo-e [pilarmarcopadin@gmail.com](mailto:pilarmarcopadin@gmail.com)  
[pdopico@uvigo.es](mailto:pdopico@uvigo.es)

Web

Descripción general Aproximación a las bases de la Ilustración a través del dibujo, tanto analógico como digital, y sus aplicaciones plásticas al mundo del diseño y la comunicación visual. Aprendizaje de los procesos de ilustración desde el concepto, el desarrollo del proyecto y la presentación del arte final.

---

---

### **Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código

A1 Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en

---

libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Conocer las distintas técnicas analógicas y digitales de ilustración y edición de imágenes.	A1	B1	C4	D1
	A2		C9	D6
	A3			D14
	A4			D17
	A5			
	A5			
Experimentar con las técnicas de ilustración en el propio proyecto artístico.	A4	B1	C3	
	A5		C9	
Conocer y aplicar las distintas fases del desarrollo del proyecto de ilustración.	A1	B1	C9	D5
	A4		C17	
	A5		C23	

### Contenidos

Tema	
Bloque 1: Fundamentos de la ilustración	La ilustración como herramienta de comunicación
	Ideación y materialización de proyectos de ilustración.
	La ilustración conceptual, de la idea a la materialización.
	Búsqueda de un estilo personal.
	Técnicas de ilustración tradicionales y manejo de software para la ilustración digital.
	Referencias y casos de estudio.
Bloque 2: A ilustración aplicada ao diseño gráfico	Ilustración aplicada a marcas, identidades, campañas y productos
Bloque 3: Ilustración aplicada ao diseño téxtil	Procesos de ilustración para la estampación textil, rapports, texturas y patrones.
Bloque 4: Portfolio de ilustración	Elaboración de un portafolio de ilustración basado en un proyecto

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudio de casos	5.5	10	15.5

Resolución de problemas	19	38.5	57.5
Portafolio/dossier	20	50	70
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Portafolio/dossier	1	0	1
Presentación	1	4	5

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relevantes del mundo de la ilustración, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de ilustraciones aplicadas en proyectos reales y que sirvan como bases teóricas y conceptuales en los propios proyectos.
Resolución de problemas	Actividad en la que se plantean problemas y/o ejercicios relacionados con la ilustración. El alumno/a debe desarrollar el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios en el aula y como trabajo autónomo.
Portafolio/dossier	El alumnado realizará un portafolio/dossier de trabajo con el objetivo de mostrar sus progresos en el área de la ilustración. Debe incluir contenidos elegidos por el alumno/a, bajo criterios de selección y evidencias de autorreflexión.

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Portafolio/dossier	El portafolio/dossier deberá ser supervisado en clase por el profesor, atendiendo a la evolución de los proyectos realizados a lo largo del cuatrimestre.
Resolución de problemas	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.

<b>Evaluación</b>						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos	40	A5	B1	C3	C4
Portafolio/dossier	El alumnado deberá realizar un portafolio/dossier que incluya todos los proyectos y ejercicios de la materia.	40	A1	B1	C3	C4
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su portafolio/dossier apoyado en medios audiovisuales.	20	A4	B1	C9	

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

##### **Convocatoria ordinaria**

La evaluación se realizará de forma continua a lo largo del cuatrimestre.

La asistencia a las clases será obligatoria en el modelo de evaluación continua, así como la entrega de todos y cada uno de los trabajos propuestos. El profesorado realizará el seguimiento de la asistencia a las clases y la participación activa en las mismas.

La evaluación continua se realizará en base a las metodologías/pruebas indicadas y su porcentaje de calificación:

Se planteará la resolución de problemas y/o ejercicios a desarrollar tanto en el aula como a través del trabajo autónomo del/la estudiante, y su calificación supondrá un 40% de la nota

final.

Como último trabajo, se planteará un Porfolio/Dossier que implique la demostración de la adquisición de todos los conocimientos de la asignatura de forma progresiva y que supondrá un 40% de la nota final.

También se realizará una exposición por parte del/la estudiante ante el/la docente y el resto del grupo de estudiantes de los resultados del porfolio, lo que supondrá el restante 20% de la nota final de la asignatura.

#### **Evaluación global**

Para aquellos alumnos/as que se les conceda la opción de evaluación global, la prueba de evaluación consistirá en la entrega de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como la entrega del porfolio final y la realización de una presentación el día de la prueba.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Resolución de problemas y/o ejercicios 40% Portfollio/dossier 40% Presentación 20%

#### **Convocatoria extraordinaria de julio**

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el/la estudiante deberá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la elaboración previa de todos los problemas y/o ejercicios del cuatrimestre, así como en la entrega del porfolio final y su presentación.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la evaluación continua.

Resolución de problemas y/o ejercicios 40% Portfollio 40% Presentación 20%

Se pueden consultar las fechas de evaluación en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Steven Heller, **El libro de ideas para la ilustración: Inspiración de la mano de 50 maestros**, Blume, 2018

Lawrence Zeegen, **Principios de ilustración**, Gustavo Gili, 2012

##### **Bibliografía Complementaria**

Malika Favre, **Malika Favre**, Counter-Print, 2019

Jon Dowling, **Hey: Design & Illustration**, Counter-Print, 2021

Lawrence Zeegen, **The Fundamentals of Illustration**, Ava Pub Sa, 2012

Christoph Niemann, **Abstract: El Arte del Diseño. Ilustración. Christoph Niemann**, Netflix, 2019

Catherine Legrand, **Indigo: the color that changed the world**, Thames and Hudson, 2013

Amelia Calver, **Pattern&Ornament**, Thames and Hudson, 2025

Saul Steinberg/Aldo Buzzi, **Reflejos y sombras**, Media vaca, 2012

---

#### **Recomendaciones**

##### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

##### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

---

#### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

##### **Fundamentos de tipografía**

Asignatura Fundamentos de tipografía

Código P06G450V01204

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	OB	2	1c

Lengua	Castellano
Impartición	Gallego
Departamento	Dibujo
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos Rico López, Cibrán
Profesorado	Dopico Castro, Marcos Rico López, Cibrán
Correo-e	mdopico@uvigo.es cibrantraballos@gmail.com
Web	
Descripción general	La materia de «Fundamentos de tipografía» aborda los principios fundamentales de la disciplina, atendiendo tanto a su dimensión micro como macro, en soportes analógicos y digitales. El alumnado se introduce en las bases del desarrollo del sistema de escritura □desde el pictograma hasta el grafema□ hasta la consecución de nuestro alfabeto; estudia el nacimiento de la disciplina y su evolución a partir de los diferentes hitos históricos que la configuran tal y como hoy la entendemos; profundiza en la tipografía como herramienta de comunicación y en su aplicación en los distintos ámbitos del diseño; y se ocupa del manejo de la tipografía digital (fuentes, formatos, fundiciones, licencias, etc.) en un entorno profesional.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Identificar el origen de los tipos móviles de imprenta, su evolución histórica y las posteriores tecnologías de la fotocomposición y la tipografía digital.	A5		C3	C6
Recopilar las principales fundiciones tipográficas contemporáneas				
Conocer la anatomía de las letras y glifos y sus implicaciones formales y estéticas en la aplicación de la tipografía a un proyecto e diseño gráfico.	A1	B3	C3	D1
Aplicar la tipografía en diferentes contextos de uso y disciplinas	A5		C6	D2
Clasificar las diferentes tipologías de tipografías y sus criterios.		B2	C2	D4
			C3	D5
			C5	D6
			C10	
Aplicar correctamente la tipografía en la configuración de textos y experimentar técnicamente los aspectos de la microtipografía y la macrotipografía.	A5		C3	D2
			C6	
Definir los aspectos legales y de gestión de la tipografía como software, derechos de autor, licencias de uso, tipografía open source e industria del diseño y distribución de tipografía.	A4	B1	C1	D1
	A5	B2	C4	D3
		B2	C5	D4
			C6	D5
			C10	D9

## Contenidos

### Tema

Tema 1: Del pictograma al grafema. Nuestro alfabeto y su composición	<input type="checkbox"/> Los protografismos. Los primeros sistemas de escritura. <input type="checkbox"/> Evolución del pictograma al grafema. <input type="checkbox"/> Los primeros alfabetos. Las letras anteriores a la imprenta. <input type="checkbox"/> Herramientas de escritura y soportes. Relación herramienta y forma. <input type="checkbox"/> El alfabeto occidental como suma de dos sistemas de escritura: la mayúscula romana y la minúscula Carolina.
Tema 2: Nacimiento de una disciplina: origen y evolución	<input type="checkbox"/> La invención de la imprenta <input type="checkbox"/> El Renacimiento y los editores venecianos. <input type="checkbox"/> La tipografía de Claude Garamond. <input type="checkbox"/> El sistema de puntos y las letras modernas, los primeros estudios de legibilidad. La evolución de los medios técnicos. <input type="checkbox"/> Las consecuencias de la mecanización, el Arts & Crafts y la Kelmscott Press. <input type="checkbox"/> Familias tipográficas y profesionales relevantes.
Tema 3: Madurez y contemporaneidad de la tipografía. Aplicación profesional del conocimiento histórico	<input type="checkbox"/> El siglo XX: el nuevo tradicionalismo, el Werkbund, la nueva tipografía, la tipografía suíza, la modernidad y la postmodernidad. <input type="checkbox"/> La contemporaneidad. Los nuevos medios técnicos. <input type="checkbox"/> Familias tipográficas y profesionales relevantes. <input type="checkbox"/> Nuestro contexto más próximo: la letra gallega. <input type="checkbox"/> Clasificaciones. Reconocimiento de las familias tipográficas.
Tema 4: Microtipografía	<input type="checkbox"/> Conceptos básicos: el carácter, la palabra, la línea. Anatomía de la letra: líneas de referencia, partes elementales, correcciones ópticas y variaciones (peso y ancho). Forma y contraforma. <input type="checkbox"/> Legibilidad. <input type="checkbox"/> Sistemas de mediciones. <input type="checkbox"/> Interletraje (tracking) y acoplamiento (kerning).
Tema 5: Macrotipografía	<input type="checkbox"/> Retículas. <input type="checkbox"/> Composición y caja. El color de la mancha. Interlineado. <input type="checkbox"/> El proceso de lectura y sus jerarquías. <input type="checkbox"/> Tipos de justificación y la partición de palabras. <input type="checkbox"/> El uso de los distintos alfabetos y variaciones en la composición (números desalineados, versalitas). <input type="checkbox"/> Lecturabilidad. Tipos de formato editorial. Concepto editorial: Idea gráfica y edición de contenidos
Tema 6: Tipografía y comunicación visual	<input type="checkbox"/> La tipografía como concepto clave en la comunicación visual. <input type="checkbox"/> Caligrafía, tipografía y dibujo de letras (lettering). <input type="checkbox"/> Tipografía Display y tipografía de texto / Comunicación visual y lecturabilidad. <input type="checkbox"/> Criterios de elección de la tipografía (funcionalidad, forma, la semántica y el entorno cultural, técnica y calidad). <input type="checkbox"/> La tipografía en los distintos campos del diseño contemporáneo: identidad, señalización, embalaje, editorial, web
Tema 7: Tipografía digital	<input type="checkbox"/> O formato Opentype: desktop e webfont. <input type="checkbox"/> A tipografía como software: a fonte dixital. <input type="checkbox"/> Tipos de licencias.

- Fundicións dixitáis contemporáneas e profesionais do deseño gráfico e tipográfico máis relevantes. Movementos actuais e escolas.
- Novos conceptos na tipografía dixital: fontes variables, webfonts
- Conceptos tipográficos no mundo dixital: size-specific, ink traps, hinting

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	30	40
Estudio de casos	5	20	25
Resolución de problemas de forma autónoma	20	45	65
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Proyecto	6	10	16
Presentación	1	0	1
Examen de preguntas objetivas	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodoloxías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los contenidos propios de cada bloque, buscando la reflexión y la participación del alumnado. Visitas a talleres de producción gráfica que sean de interés para la consolidación de contenidos teórico-prácticos.
Estudio de casos	Realización de análisis de casos relevantes del diseño gráfico y del uso de la tipografía para conocer, interpretar y reflexionar sobre las diferentes soluciones de diseño aplicadas en proyectos reales, con el fin de servir como base teórica y conceptual en los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de actividades según la siguiente secuencia general: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Propuesta del ejercicio para ser resuelto por el alumnado de forma autónoma y tutorizada.</li> <li><input type="checkbox"/> Análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios por parte del alumnado.</li> <li><input type="checkbox"/> Selección de propuestas para su exposición colectiva en el aula.</li> </ul>

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver los ejercicios indicados, que serán supervisados por el profesor, de acuerdo con las características específicas de cada propuesta práctica.
Pruebas	Descripción
Proyecto	El alumnado afrontará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia. La realización de este proyecto final será supervisada por el profesor, teniendo en cuenta la organización de la información, la comunicación y las soluciones formales y conceptuales propuestas por cada alumna/o.
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.

### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos	30	A5	B2	C3 C6
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia	40	A5	B2	C3 C6
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto final apoyado en medios audiovisuales	10		B2	D2
Examen de preguntas objetivas	El alumnado deberá realizar una prueba examen de preguntas objetivas en base a los contenidos de la materia	20	A5		C3 C6

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

---

#### Convocatoria ordinaria de junio

##### Evaluación continua

Para poder ser evaluado mediante esta modalidad de evaluación continua, el alumnado deberá cumplir con la asistencia obligatoria, entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas correspondientes, así como presentarse al examen de esta convocatoria.

Para superar la materia será necesario obtener una media mínima de 5 en las calificaciones. Esta media será calculada a partir de los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación.

Será imprescindible alcanzar una calificación mínima de 4 en cada bloque para que se pueda calcular la nota media final.

##### Evaluación global

El alumnado que opte por la modalidad de evaluación global deberá solicitarlo en el decanato y ponerlo en conocimiento del profesor de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta elección supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el sistema de evaluación continua.

En esta modalidad de evaluación el alumnado renuncia a la asistencia a las clases y al seguimiento y corrección de los ejercicios por parte del docente responsable de la materia.

El alumnado deberá entregar todos los ejercicios propuestos durante el desarrollo de la materia, así como el Proyecto Final al finalizar el curso. También tendrá que realizar, al igual que el resto del alumnado, la presentación del Proyecto Final y el examen. Los porcentajes de calificación por bloque serán los mismos que en la modalidad de evaluación continua.

---

## Convocatoria extraordinaria de julio

En caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria, el estudiantado tiene la opción de presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, que consistirá en la entrega de todos los trabajos que tengan una calificación inferior a 5, incluido el Proyecto Final. También deberá realizar la presentación del Proyecto Final y la prueba-examen de preguntas objetivas en la fecha establecida.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la convocatoria ordinaria.

Las fechas de evaluación pueden consultarse en la página web de la titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avalacions-gd-gal/>

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

Emil Ruder, **Manual de Diseño tipográfico**, Gustavo Gili, 1983

John Kane, **Manual de tipografía**, Gustavo Gili, 2012

Jost Hochuli, **El detalle en la tipografía**, Campgràfic, 2007

Philipp Luidl, **Tipografia Basica**, Campgràfic, 2004

Juan Jesús Arrausi (ed.), **Diseño e Impresión de la Tipografía**, Ediciones CPG, 2009

Josef Müller-Brockmann, **Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos**, Gustavo Gili, 1982

José Luis Martín e Montse Mas, **Manual de tipografía. Del plomo a la era digital**, Campgràfic, 2017

Jan Tschichold, **El abecé de la buena tipografía**, Campgràfic, 2002

Damien Gautier e Florence Roller, **Observer, comprendre et utiliser la typographie**, 205, 2020

#### Bibliografía Complementaria

Raquel Marín Álvarez, **Ortotipografía para diseñadores**, Gustavo Gili, 2013

Gary Hustwit, **Helvetica Film**, Swiss Dots / Veer, 2007

Jonathan Hoefler, **Abstract: El Arte del Diseño. Diseño tipográfico: Jonathan Hoefler**, Netflix, 2019

Robin Kinross, **Tipografía moderna. Un ensayo histórico crítico**, Campgràfic, 2008

Wolfgang Weingart, **Typography. My Way to Typography**, Lars Müller Publishers, 2014

Edward Johnston, **Writing & Illuminating, & Lettering**, J. Hogg, 1917

Helmut Schmid (ed.), **typography today revised edition**, Idea, 2015

Marian Misiak e Lars Harmsen, **Support Independent Type. The New Culture of Type Specimens**, Slanted, 2020

Cristobal Henestrosa, Laura Meseguer e José Scaglione, **Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla**, Tipo-e, 2021

Helmut Schmid, **The road to basel**, Robundo, 1997

Johanna Drucker, **Inventing the Alphabet: The Origins of Letters from Antiquity to the Present**, University of Chicago Press, 2022

---

### Recomendaciones

#### Asignaturas que continúan el temario

Diseño de identidades/P06G450V01210

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

---

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

### DATOS IDENTIFICATIVOS

#### Laboratorio integrado: procedimientos II

Asignatura	Laboratorio integrado: procedimientos II			
Código	P06G450V01205			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo Didácticas especiales			
Coordinador/a	Dopico Castro, Marcos Varela Casal, Cristina Doñate Mañeru, Antonio			
Profesorado	Doñate Mañeru, Antonio Dopico Castro, Marcos Varela Casal, Cristina			
Correo-e	cristinavarelacasal@uvigo.es mdopico@uvigo.es antonio.donate@uvigo.gal			
Web				

**Descripción general** Los contenidos se centran en la comprensión, el diseño y la materialización de proyectos tridimensionales. Se trata de una asignatura eminentemente práctica, con un enfoque laboral, donde la exploración y la experimentación, tanto de los materiales utilizados como de los conceptos derivados de la práctica misma, llevarán a los estudiantes a replantearse los límites del diseño autopublicado y comercial. Los bloques temáticos se estructuran de forma complementaria y progresiva. Todos ellos parten de una introducción histórica que conecta el contexto con la práctica, y de conceptos teóricos básicos, apoyados en la práctica mediante ejercicios rápidos de bocetado y prototipado, que conducen a la realización de proyectos más complejos vinculados a la práctica profesional. Este carácter progresivo se basa en una flexibilidad adaptativa que permite modificaciones en la organización inicial de los contenidos. Asimismo, el objetivo es proporcionar conocimientos sobre una amplia y diversa gama de materiales, técnicas y procedimientos disponibles en lenguajes tridimensionales para el desarrollo del proceso creativo y la materialización de ideas. Finalmente, la meta es practicar habilidades manuales que, en el futuro, permitirán crear prototipos, modelos y maquetas, así como obras terminadas que aporten mayor rigor y personalidad al trabajo. Durante el curso trabajarás con diferentes tipos de modelos, combinando materiales efímeros y de fácil manipulación con otras técnicas de ejecución que requieren más tiempo y reflexión.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C3	Conocer los fundamentos estéticos del diseño (morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
C11	Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.

- C14 Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
- C15 Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).
- C16 Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).
- D3 Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Emplear la gráfica tridimensional como recurso de diseño.	A3 A5	B1	C2 C3 C3 C15	D6 D8 D11 D18 D20
Resolver propuestas de diseño aplicando técnicas básicas de plegado, papercraft y origami.	A2 A5		C3 C3 C11 C15 C16	D3 D9
Experimentar con los aspectos volumétricos y estructurales de los objetos tridimensionales que dan soporte al diseño gráfico.	A5	B2	C2 C3 C14 C15	
Entender y aplicar los procedimientos básicos de creación vinculados al desarrollo de propuestas de libro objeto.	A1 A4 A5	B1 B5 B6	C1 C2 C3 C11 C15 C18 C22	D1 D2 D3 D4 D6 D7 D11 D13 D17
Producir pequeñas tiradas de libro objeto atendiendo a sus procesos de producción artesanal.	A1 A4	B1 B4 B6	C4 C8 C14 C15 C16	D1 D3 D18

### Contenidos

#### Tema

1. Del diseño gráfico bidimensional al tridimensional.
- Exposición teórica. Estudio de casos concretos y debate.
  - Actividad 1: Elaborar una versión tridimensional de una pieza de diseño gráfico clásico mediante la manipulación de papel.
  - Actividad 2: Sobrecubiertas, guardas, encartes y fajas. Crear el acompañamiento gráfico de un título literario mediante técnicas de manipulación y plegado de papel.

2. Proyectos de autoedición sencilla (fanzines, plaquettes, encartes).  
 Exposición teórica. Estudio de casos concretos y debate.  
 Visita asociada: Alauda Negra. X. Lois Gutiérrez Faílde. Proyecto para difundir y visibilizar toda una serie de propuestas artísticas que, por su escala o intención, tienen como soporte ideal la edición en papel.  
 Actividad 1: Elaborar un proyecto de autoedición de formato no convencional con desarrollo de aspectos volumétricos, estructurales y narrativos.
- 
3. Proyectos de autoedición compleja (libros de autor, fotolibros, libros objeto) con packaging asociado.  
 Exposición teórica. Estudio de casos concretos y debate.  
 Visita asociada: Rafael Romero. Impresor especializado en formatos especiales y packaging.  
 Actividad 1: Ideación y realización de un proyecto final de autoedición en formato de autor, con desarrollo de aspectos volumétricos, estructurales y narrativos.  
 Actividad 2: Ideación y realización de elementos tridimensionales que acompañarán el proyecto final: packaging, merchandising (bolsa de tela, marcapáginas).

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	10	20
Resolución de problemas de forma autónoma	20	44	64
Trabajo tutelado	12	30	42
Observación sistemática	20	0	20
Proyecto	15	35	50
Presentación	10	0	10
Resolución de problemas y/o ejercicios	22	48	70

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los diferentes aspectos de la materia: bases teóricas y evolución en las distintas décadas, aspectos técnicos y nuevas tendencias contemporáneas. Explicación de las directrices para la elaboración de los diferentes trabajos y proyectos del curso.
Resolución de problemas de forma autónoma	(*)Actividad en la que se formulan problemas e/ou ejercicios relacionados con la materia. O alumnado debe desenvolver a súa análise e resolución de forma autónoma.
Trabajo tutelado	(*)Se tutorizará o traballo de alumnado de maneira directa e personalizada nas sesións de clase. Acompañaráselle e guiaráselle no desenvolvemento conceptual e procedimental do traballo por proxectos.

### Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Observación sistemática	
Proyecto	El alumnado deberá resolver un proyecto final, apoyándose en las bases teóricas y prácticas proporcionadas por la docencia. Análisis, investigación, recogida de información, bocetos, metodología. Adecuación a los requisitos de la tarea, nivel de complejidad, resolución gráfica, presentación final, limpieza y orden, entrega en tiempo y forma.

Presentación

Resolución de  
problemas y/o  
ejercicios

<b>Evaluación</b>					
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Observación sistemática	Asistencia, grado de interés, seguimiento de ejercicios, participación activa en la materia y evolución a lo largo del curso.	20	A5		
Proyecto	El alumnado deberá resolver un proyecto final, apoyándose en las bases teóricas y prácticas proporcionadas por la docencia. Análisis, investigación, recogida de información, bocetos, metodología. Adecuación a los requisitos de la tarea, nivel de complejidad, resolución gráfica, presentación final, limpieza y orden, entrega en tiempo y forma.	30	A5	C3 C11 C14 C15 C16	D3
Presentación	(*)Presentación e defensa dos ejercicios diante do resto da clase. Discurso visual, escrito/oral e manexo presencial.	10			
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)O alumnado deberá resolver os diferentes exercicios plantexados ao longo do curso, apoiándose nas bases teóricas e prácticas proporcionadas pola docencia. Análise, investigación, recollida de información, bosquejos, metodoloxía. Adecuación aos requisitos da tarefa, nivel de complexidade, resolución gráfica, presentación final, limpeza e orde, entrega en tempo e forma.	40			

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

##### **Evaluación continua:**

Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores.

El alumnado que siga la evaluación continua tendrá que entregar todos el trabajos, ejercicios y pruebas para ser evaluado

en esta modalidad, así como cumplir con la asistencia obligatoria.

Para superar la materia será necesario obtener un promedio de 5 calculando los porcentajes detallados en cada uno de los

bloques de evaluación. Imprescindible tener un 4 como nota mínima en cada uno de los bloques para que se proceda a calcular la nota media.

##### **Evaluación global:**

**Los estudiantes que opten por la modalidad de evaluación global deberán comunicarlo por escrito al**

**responsable de la materia en un plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia de la materia Esta elección**

**supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el**

método de evaluación continua.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

**Lección magistral/prueba final de evaluación de conocimientos teóricos. 30%**

**Resolución de problemas y/o ejercicios: Varias entregas independientes (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que**

**se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica/ conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos. 70%**

#### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA**

En la convocatoria extraordinaria, el estudiantado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que se realizará durante el período oficial de exámenes.

La evaluación será de la siguiente manera:

**Lección magistral/prueba final de evaluación de conocimientos teóricos.**

**30% Resolución de problemas y/o ejercicios: Varias entregas independientes (mínimo de 3) de problemas o ejercicios que**

**se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica/ conceptual adecuada de planteamientos, procesos, y procedimientos. 70%**

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá suspender la asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

**Fechas de evaluación:**

**Se pueden consultar todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la página web oficial del mismo**

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Rafael Pozo Puértolas, **Diseño y producción gráfica**, EDICIONES CPG, 2016

Monica Langwe, **Encuadernar, plegar y coser Cómo hacer libros y otros proyectos con papel**, Editorial GG. Colección GGDIY, 2019

Bruno Munari, **Cómo nacen los objetos**, Editorial Gustavo Gil, 2010

Esther K Smith, **Cómo hacer libros**, Editorial GG, 2021

Ellen Lupton; Jennifer Cole Phillips, **Diseño Gráfico: Nuevos fundamentos.**, Ediciones gustavo Gili, 2009

Ana Angelica Ulloa, L., **Fundamentos del diseño. Desde la perspectiva de la complejidad**, Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey, 2018

Minako Chiba, Mari Kamio, **Bordar en papel**, Editorial GG. Colección GGDIY, 2015

Albert A. Hopkins, Gardner D. Hiscox, **Recetario industrial Libro de consulta para todos los oficios, artes e industrias**, Editorial GG. Colección GGDIY, 2016

##### **Bibliografía Complementaria**

Éric Vigne. & TORREGROSA, **El formato libro y el libro objeto**, Trama & Texturas, 2017

Maldonado Yáñez, J. L., Córdova Arcentales, L. M., & Lema Polo, J. K, **Libro-objeto bi-tri dimensional para la enseñanza de los fundamentos del diseño gráfico.**, 5(4), Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar,

---

---

**Recomendaciones**

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS**

---

**Diseño y sociedad**

---

Asignatura Diseño y sociedad

---

Código P06G450V01206

---

Titulación Grado en Diseño

---

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimstre
	6	FB	2	2c

---

Lengua Gallego

---

Impartición

---

Departamento Pintura

---

Coordinador/a García González, Silvia

---

Profesorado García González, Silvia

---

Correo-e silviagarcia@uvigo.es

---

Web

---

Descripción general Comparación de las condiciones sociales de la producción, distribución y uso de las producciones creativas en distintos tipos de sistemas. Identificación de agentes sociales, discursos, representaciones, marcos normativos e institucionales sobre las prácticas creativas. Creatividad y diseño en sociedades complejas: sostenibilidad, ecodiseño, desigualdad, diseño universal.

---

**Resultados de Formación y Aprendizaje**

---

Código

---

- A1 Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- A3 Tener la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- A4 Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- B1 Saber analizar y sintetizar
- B3 Saber gestionar adecuadamente la información (capacidad para recuperar y analizar la información de diversas fuentes).
- B4 Saber exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de un campo de estudio.
- B5 Conocer y adquirir las bases éticas necesarias para el desarrollo profesional
- C1 Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
- C2 Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
- C4 Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas
-

de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.

C12	Conocer los fundamentos de la gestión del diseño y su ámbito profesional (aspectos económicos y sus implicaciones, aspectos legales, normativas vigentes, gestión de proyectos, buenas prácticas y códigos deontológicos) de modo que permitan saber aplicarlos tanto en los proyectos de diseño propios y en equipo, como en la dinámica del trabajo con entidades prestadoras de servicios de diseño.
C13	Saber analizar de forma crítica la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales del Diseño. Comprender la evolución histórica y la base conceptual de los discursos actuales del Diseño.
C20	Ser capaz de resolver problemas en un entorno interdisciplinar del diseño de moda desarrollando al máximo tanto las posibilidades estéticas como formales
C21	Ser capaz de aplicar los conocimientos, tecnologías, herramientas y procedimientos constructivos habituales en el ámbito del diseño de indumentaria.
D1	Trabajar con perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D2	Saber comunicarse de forma oral y por escrito en lengua gallega.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

#### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Evaluar críticamente los discursos, representaciones, y grados de responsabilidad social, en las prácticas relacionadas con la creatividad y el diseño.	A1 A3	B3 B5	C1 C13	D1 D3
Aplicar las metodologías de análisis, intervención y participación social para su aplicación en proyectos de diseño sostenibles.	A4	B1 B4	C2 C4 C12 C20 C21	D1 D2 D3

#### Contenidos

##### Tema

- 1) Creatividad y diseño en sociedades Sostenibilidad, ecodiseño, inclusión y diseño universal complejas
- 2) Diseño y sistemas de mediación. Herramientas para trabajar en la diversidad de los contextos actuales
- 3) Relaciones de los agentes sociales ePrácticas de diseño en campañas institucionales institucionales

#### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	8	12
Debate	5	5	10
Aprendizaje basado en proyectos	6	32	38
Trabajo tutelado	10	12	22
Portafolio/dossier	2	4	6
Presentación	2	20	22
Proyecto	10	16	26
Estudio de casos	6	8	14

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Las lecciones magistrales constituyen la parte teórica que será aplicada en la realización de proyectos
Debate	Los debates en grupo forman parte del desarrollo de los distintos proyectos, se realizará un seguimiento de los debates en las distintas fases de los proyectos.
Aprendizaje basado en proyectos	EL núcleo central de la materia son los proyectos desarrollados a partir de un contexto social determinado
Trabajo tutelado	Los trabajos tutelados implican el análisis concreto de un caso de estudio y la elaboración de propuestas de diseño

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Aprendizaje basado en proyectos	Los proyectos en los que se parte de una situación social determinada requiere del seguimiento del trabajo en el aula y fuera de ella
Trabajo tutelado	EL trabajo tutelado implica la comunicación y seguimiento de los procesos de desarrollo.

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Aprendizaje basado en proyectos	El análisis y la investigación que los proyectos necesitan, así como la creatividad y realización formal de los proyectos formará parte de la evaluación.	20	B5 C13 D1 C20 D3
Portafolio/dossier	El Dossier que refleje las investigaciones cursadas y las propuestas será evaluado teniendo en cuenta la creatividad y la variedad de las propuestas elaboradas	10	B5 C20
Presentación	La presentación y defensa de los proyectos (junto con el proceso de investigación) formará parte de la evaluación	20	A3 B4 A4
Proyecto	El proyecto final implica un análisis y una pequeña investigación, y el desarrollo de una o varias propuestas	40	B5 C20 D3
Estudio de casos	El estudio de casos implica el análisis de campañas institucionales	10	A3 D3

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

La evaluación será continua. La asistencia sistemática a las clases, a las actividades y visitas programadas, la implicación y la participación son imprescindibles de cara a la consecución de los objetivos de aprendizaje de la materia. Es necesario que los estudiantes adquieran solvencia teórica y práctica formulando sus dudas al profesorado, participando en los debates , consultando la bibliografía. También es necesario que efectue una revisión crítica de los trabajos y proyectos realizados.

Evaluación Continua, convocatoria de julio: Se le indicará al alumnado los 4 trabajos que tendrán que entregar en las fechas aprobadas por la Xunta de Facultade de Deseño (consultar en la web el apartado <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>).

Evaluación global: Se le indicará al alumnado los 4 trabajos que tendrán que entregar en las fechas aprobadas por la Xunta de Facultade de Deseño (consultar en la web el apartado <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-evaluaciones-gd-esp/>).

---

#### Fuentes de información

##### Bibliografía Básica

##### Bibliografía Complementaria

Papanek, Víctor, **Diseñar para un mundo real Ecología humana y cambio social**, Pol-len edicions, 2014

Ruben Pater, **CAPS LOCK: Cómo se apropió el capitalismo del diseño gráfico y cómo escapar de ello**, Ed Walden, 2023

Mazzeo, Cecilia, **Diseño y sistema**, Ed Infinito, 2017

Távora Vilar, Emílio, **Design et Al. Dez perspectivas contemporâneas**, Ed Dom Quixote, 2014

Margolin, victor, **Construir un mundo mejor. Diseño y responsabilidad social**, EDITORIAL DESIGNIO, 2017

---

#### Recomendaciones

##### Asignaturas que continúan el temario

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

##### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

##### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

---

#### DATOS IDENTIFICATIVOS

##### Introducción a la fotografía digital de producto

Asignatura	Introducción a la fotografía digital de producto			
Código	P06G450V01207			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Departamento Pintura			
Coordinador/a	García Rey, Lucía Fandiño Penas, Xaime			
Profesorado	Fandiño Penas, Xaime García González, Silvia García Rey, Lucía			
Correo-e	xaime.fandino@uvigo.gal lucia.garcia.rey@uvigo.gal			

##### Web

Descripción general La materia "Introducción a la Fotografía Digital de Producto" tiene como objetivo proporcionar al \*estudiantado una comprensión fundamental de los procedimientos y procesos de la imagen fotográfica digital, así como su aplicación en el ámbito del Diseño, la publicidad, las redes sociales y la dirección creativa. Al largo del curso el \*estudiantado habilidades prácticas en el manejo de

herramientas fotográficas y explorarán la naturaleza conceptual de la fotografía y su lenguaje.

### Resultados de Formación y Aprendizaje

#### Código

A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
C14	Conocer los materiales, procedimientos y técnicas asociados a cada lenguaje creativo específico,, así como el vocabulario y los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Aplicar las bases de la fotografía digital.	A1 A5	B1 B4 B6 B7 B9 B11 B18	C2 C4 C4 C12 C14 C21 C25	D2
Manejar los distintos dispositivos y procedimientos de la fotografía analógica y digital.		B2 B3 B8	C4 C9 C14 C26	D2 D8 D9 D10 D20
Utilizar los procesos de captura y gestión de las imágenes fotográficas.	A1 A2 A5 A5	B1 B2 B5 B6	C3 C11 C20	D1 D7 D20
Integrar los conocimientos básicos de la fotografía en un proyecto fotográfico específico en los ámbitos del diseño, la publicidad, la moda y las redes sociales.	A1 A2 A3 A4 A4 A5	B6 B10	C4 C7 C9 C11 C17 C21 C42 C49	D1 D2 D6 D8 D9 D21

### Contenidos

#### Tema

Historia de la fotografía de producto	Primeiras representacións dos obxectos con fins publicitarios. Seculo XX: desenvolvemento económico e nacemento da publicidade. A importancia da fotografía no contexto do consu- mo. Efecto deseado fronte a instante decisivo. Efecto deseado vs. instante decisivo.
Tipos de cámaras, objetivos y accesorios	Ajustes básicos de la cámara: apertura, velocidad, ISO, balance de blancos, temperatura de color, exposición, tipos y áreas de enfoque, distancia focal, diafragma y profundidad de campo, medición de luz, histograma. Imagen digital, archivos de imagen, dispositivos de reproducción.
Conceptos básicos de fotografía y lenguaje fotográfico	Exposición, enfoque, nitidez, distancia focal, profundidad de campo, velocidad de obturación, apertura, ISO, encuadre, composición, luz, color, forma. Lenguaje visual y comunicación a través de imágenes. Análisis fotográfico. Narrativa visual en la fotografía de producto.
El estudio fotográfico y las herramientas de iluminación	Atrezzo, recursos y "trucos" para fotografiar producto. Estructura y elementos del estudio. Reflectores, flashes, cajas de luz, ciclorama, trípodes y otros accesorios. Iluminación básica. Equipos y herramientas de iluminación. Tipos y características de la luz. Luz natural y artificial. Luz principal, de relleno y de ajuste. Luz continua. Flashes. Sincronización y obturación. Esquemas de iluminación. Temperatura de color. Atrezzo, recursos y trucos para fotografiar productos.
Postproducción. Procesamiento y edición de la fotografía digital	Tipos de archivos y características de cada uno. Tipos de software de selección y posproducción. Sistema de trabajo. Clasificación y procesamiento de archivos. Fotografía a color vs. fotografía en blanco y negro. Herramientas de posproducción.
Las fases de un proyecto de fotografía de producto	Diseño de una campaña de fotografía de producto. Referencias y decisiones estéticas. Proceso de trabajo y producción de las campañas. Dirección de arte. Ejecución. Selección de imágenes.
Narrativa fotográfica	Historia visual y experiencia narrativa. Formas de organizar la selección de imágenes. Secuencia fotográfica y cohesión visual.
Artes finales	Optimización y características técnicas de imágenes para RRSS, comercio electrónico y medios impresos. Formatos, resolución, perfiles de color. Exportación y control de calidad.
Estrategias fotográficas en publicidad y marketing	Comprender la fotografía de producto en el ámbito del diseño, la publicidad, las redes sociales y la dirección creativa. Análisis y caso práctico.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8	0	8
Prácticas de laboratorio	20	10	30
Resolución de problemas de forma autónoma	10	75	85
Resolución de problemas y/o ejercicios	5	20	25
Observación sistemática	1	0	1
Presentación	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	La lección magistral estará centrada en introducir al alumnado en la fotografía digital y el estudio de casos a través de medios audiovisuales. Explicar conceptos, herramientas, técnicas y materiales que posteriormente el alumnado volcará a sus proyectos y prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Experimentación práctica a partir de los conceptos abordados en la lección magistral para descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el taller
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de proyectos que demuestren la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta.

### **Atención personalizada**

<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Prácticas de laboratorio	Se realizará una atención personalizada al alumnado durante las prácticas de laboratorio, en función del nivel y las necesidades de cada persona y proyecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.

<b>Pruebas</b>	<b>Descripción</b>
Observación sistemática	Se realizará una observación sistemática del alumnado de una manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipamiento de las aulas.

### **Evaluación**

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas de laboratorio	Problemas o ejercicios que den respuesta a planteamientos y trabajo de laboratorio. Se valorará la coherencia conceptual del planteamiento, el correcto uso de las técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa en la experimentación.	40	A1 A5	B2	C4 C9 C14
Resolución de problemas de forma autónoma	Proyecto que demuestre la asimilación de todos los contenidos de la materia y las habilidades adquiridas de manera global. Se valorará la coherencia conceptual del planteamiento, el correcto uso de las técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa.	40	A4 A5	B2	C4 C9 C14
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de una manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipamiento de las aulas. La asistencia y tutorización son indispensables para aprobar la materia.	10	A5	B2	C4 C9
Presentación	Presentación y defensa de los trabajos delante del profesorado y resto de estudiantado	10	A4	B2	

---

### Otros comentarios sobre la Evaluación

**Evaluación continua** En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basado en la combinación de las tipologías de actividades indicadas anteriormente, y con los porcentajes de evaluación indicadas arriba.

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común cómo extraordinaria.

Para acogerse a la metodología de evaluación continua deberá constar una asistencia mínima del 80% de las horas totales de la materia.

**Metodología de evaluación global** El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicárselo por escrito al responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde lo inicio de la docencia de la materia y supondrá la anulación automática de todas las cualificaciones obtenidas por el método de evaluación continua.

La elección de la modalidad global de metodología significará que el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y segundo las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora será comunicada a comienzo de curso en el cronograma de la materia.

### Convocatoria extraordinaria

En la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y segundo las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que tendrá lugar en fecha oficial.

Pueden consultarse todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la dirección: <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

**La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común cómo extraordinaria.**

---

---

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

BERGER, John, **Modos de ver**, 1, Gustavo Gili, 2016

BERGER, John, **Para entender la fotografía**, Gustavo Gili, 2015

BENJAMIN, Walter, **Sobre la fotografía**, 5, Pre-textos, 2004

BIVER, Steven, Paul Fuqua, Fil Hunter, Robin Reid,, **Luz. Ciencia y magia. Introducción a la iluminación fotográfica**, Anaya, 2023

FREEMAN, Michael, **El ojo del fotógrafo**, Blume, 2018

SHORE, Stephen, **Lección de fotografía**, Phaidon, 2009

SAKURA, Nath, **Product Photography. Lighting, Composition and Shooting Techniques**, 1, Rocky Nook, 2023

WELLS, Liz, **Photography, a critical introduction**, 3, Routhledge, 2006

#### Bibliografía Complementaria

Barthes, Roland, **La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía**, Paidós, 2020

BERGER, John, **Para entender la fotografía**, 6, Gustavo Gili, 2015

JEFFREY, Ian, **The Photo Book**, 2, Phaidon, 2019

ANTONINI, Marco, MINNITI, Sergi, GÓMEZ, Francisc, **Fotografía experimental: Manual de técnicas y procesos alternativos**, Blume, 2015

SONTAG, Susan, **Sobre la fotografía**, Debolsillo, 2008

---

---

### Recomendaciones

---

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202  
Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205  
Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106  
Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105  
Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110  
Fundamentos del diseño II/P06G450V01108  
Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

### **Otros comentarios**

Es una materia de fuerte carga práctica. Es especialmente importante asistir con regularidad y tutorizar constantemente los trabajos.

### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

#### **Laboratorio integrado: Procesos de producción**

Asignatura	Laboratorio integrado: Procesos de producción			
Código	P06G450V01208			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Vázquez Gómez, Jesús			
Profesorado	Vázquez Gómez, Jesús			
Correo-e	osusotrabajos@gmail.com			
Web				
Descripción general	Laboratorio integrado: procesos de producción es una materia eminentemente práctica enfocada a: - Identificar y analizar las técnicas, materiales y procesos de producción industriales y artesanales en el diseño contemporáneo. - Seleccionar y aplicar los procesos de producción más adecuados en productos impresos: pre-impresión, impresión y post-impresión. - Comprender la gestión del color, los formatos de la optimización de archivos digitales en un proyecto impreso. - Experimentar con los procesos de post-impresión: encuadernación, plegados, manipulación de papel y otros materiales en un proyecto de diseño. - Identificar los materiales y los procesos de producción que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño.			

### **Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código	
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.

- C15 Saber trabajar los aspectos volumétricos, estructurales y de producción en el contexto de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos y productos simples en el diseño de ambiente/espacio).
- C16 Conocer las normativas vigentes, los formatos estandarizados, la ergonomía y las técnicas de reutilización de materiales y diseño sostenible que regulan la calidad de los productos que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño gráfico (industria del envase y el embalaje, soportes para señalización, objetos simples en el diseño de ambiente/espacio).
- D3 Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia		Resultados de Formación y Aprendizaje
Identificar y analizar las técnicas, materiales y procesos de producción industriales y artesanales en el diseño contemporáneo.		C5 D3 C16
Seleccionar y aplicar los procesos de producción más adecuados en productos impresos: pre-impresión, impresión y post-impresión.	A5	C4 C5 C16
Comprender la gestión del color, los formatos de la optimización de archivos digitales en un proyecto impreso.		C4 C5
Experimentar con los procesos de post-impresión: encuadernación, plegados, manipulación de papel y otros materiales en un proyecto de diseño.	A5	C4 C5 C16
Identificar los materiales y los procesos de producción que dan soporte tridimensional al ámbito del diseño.		C4 D3 C15 C16

### Contenidos

Tema	
Tema 1:	Fundamentos de la impresión y de la producción gráfica. Tipos de imagen. Imágenes tonales y de trama. Lineatura y ganancia de punto. Tipos de trama.
Tema 2:	Fundamentos del color. Modos de color. Características del color. Perfiles de color y librerías de color.
Tema 3:	Análisis de materiales industriales en el diseño contemporáneo. Fabricación, formatos, aprovechamiento y gestión ambiental.
Tema 4:	Análisis de procedimientos industriales en el diseño contemporáneo. Técnicas de impresión, estampación y encuadernación.
Tema 5:	Análisis de los procesos de producción gráfica en el campo del diseño. Artes finales (AAFF). Preimpresión, impresión y postimpresión (acabados).
Tema 6:	Análisis de productos gráficos. La gestión económica de la producción gráfica. La comunicación con los proveedores y la industria gráfica.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	14	15	29
Resolución de problemas	12	30	42
Trabajo tutelado	16	60	76

Examen de preguntas objetivas	1	0	1
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Portafolio/dossier	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición de contenidos teóricos relacionados con la materia. Grupos de discusión y debate. Análisis común de casos concretos. Visitas a lugares y centros industriales de interés para la asimilación de contenidos teórico-prácticos.
Resolución de problemas	Capacidad de conceptualización de una idea gráfica aplicando metodologías y fundamentos propios del diseño. Desarrollo de un proceso y metodología de diseño que tenga en cuenta y esté informada por los procesos de producción gráfica.
Trabajo tutelado	Propuesta de trabajo por proyectos. En la que se valorará la evolución tutelada del trabajo y la capacidad de elaborar un archivo de producción gráfica de acuerdo con los estándares de la industria. Se abordarán principios, procesos conceptuales y formales, desarrollo final del trabajo y exposición pública.

<b>Atención personalizada</b>	
<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Resolución de problemas	Se tutorizará el trabajo de alumnado al que se guiará en el desarrollo procedimental de los ejercicios.
Trabajo tutelado	El profesorado tutorizará de forma directa y personalizada el trabajo del alumnado durante las sesiones presenciales, acompañándolo y orientándolo en el desarrollo conceptual y procedimental del trabajo por proyectos.

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Lección magistral	Prueba final de evaluación de conocimiento de contenidos teóricos	20	C4 C5
Resolución de problemas	Se realizarán varias entregas (con un mínimo de 4) de problemas o ejercicios que se evaluarán de forma independiente, teniendo en cuenta la ejecución técnica y conceptual adecuada de las formulaciones, procesos y procedimientos.	40	C4 C15 C16
Trabajo tutelado	Desarrollo de un proyecto específico que integre los contenidos procedimentales, materiales y conceptuales básicos de la materia.	40	A5 C4 C5 C15 C16

#### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

#### **Evaluación continua:**

El alumnado acogido a la modalidad de evaluación continua deberá entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas correspondientes, así como cumplir con la asistencia obligatoria, para poder ser evaluado mediante esta modalidad.

Para superar la asignatura será necesario obtener una media mínima de 5, calculada a partir de los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación.

Será imprescindible alcanzar una calificación mínima de 4 en cada bloque y ejercicio para que pueda calcularse la nota media final.

La evaluación se realizará del siguiente modo:

- **Prueba final teórica / clase magistral:** evaluación de los conocimientos teóricos de la asignatura  **20 %**
- **Resolución de problemas y/o ejercicios:** varias entregas independientes que se calificarán de forma individual, teniendo en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos  **80 %**

#### **Evaluación global:**

El alumnado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la asignatura en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia.

Esta elección supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el sistema de evaluación continua.

En este caso, la evaluación se realizará del siguiente modo:

- **Prueba final teórica / clase magistral:** evaluación de los conocimientos teóricos de la asignatura  **20 %**
- **Resolución de problemas y/o ejercicios:** varias entregas independientes que se calificarán de forma individual, teniendo en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos  **80 %**

#### **Convocatoria extraordinaria:**

En la convocatoria extraordinaria, el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos, y con las mismas características exigidas en la metodología de evaluación global.

Los ejercicios deberán presentarse dentro de un examen final, que tendrá lugar durante el período oficial de exámenes.

La evaluación en esta convocatoria será la siguiente:

- **Prueba final teórica / clase magistral:** evaluación de los conocimientos teóricos de la asignatura  **20 %**
- **Resolución de problemas y/o ejercicios:** varias entregas independientes que se calificarán de forma individual, teniendo en cuenta la adecuada ejecución técnica y conceptual de los planteamientos, procesos y procedimientos  **80 %**

La no entrega de alguno de los ejercicios supondrá la calificación de **suspenso** en la asignatura, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

#### **Fechas de evaluación:**

Las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro pueden consultarse en su página web oficial.

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Gavin Ambrose, Paul Harris, **FORMATO**, Parramón, 2006

Johansson, Kaj, Peter Lundberg, and Robert Ryberg, **Manual de producción gráfica: recetas**, Gustavo Gili, 2004

Rafael Pozo Puértolas, **Diseño y producción gráfica**, EDICIONES CPG, 2016

Victionary (Ed.), **Printing techniques and effects in visual design**, Victionary, 2023

##### **Bibliografía Complementaria**

G. Ambrose / P. Harris, **Bases del diseño. Impresión y acabados**, Parramón, 2015

R. Dias / R. Oliveira / F. Martins / R. Dantas, **The Book Block**, Itemzero, 2020

R. Dias / R. Oliveira / F. Martins / R. Dantas, **The Book Cover**, Itemzero, 2021

R. Dias / M. Sanches / M. Delgado, **Paper, paper, paper**, Itemzero, 2024

M. Gatter, **Manual de impresión para diseñadores gráficos**, Parramón, 2011

Saúl Pedrosa, **Mucho diseño pero de arte final poquito**, Preimpresiona, 2021

---

#### **Recomendaciones**

##### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

Modelado 3D/P06G450V01209

##### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107

---

#### **Otros comentarios**

---

No hay

## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Modelado 3D

Asignatura	Modelado 3D			
Código	P06G450V01209			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Dibujo			
Coordinador/a	Corbato Pérez, Román			
Profesorado	Corbato Pérez, Román			
Correo-e	rcorbato@uvigo.gal			
Web				

Descripción general La materia se centra en las formas con volumen y el diseño tridimensional. Desde un enfoque manual hasta el manejo de programas informáticos de modelado e impresión 3D, el objetivo es capacitar al estudiantado para abordar proyectos tridimensionales en los ámbitos del diseño gráfico y de moda desde una perspectiva amplia y técnica.  
A través de la experimentación, el diseño y la fabricación de modelos en 3D, el alumnado podrá familiarizarse con las técnicas y la terminología asociadas al diseño tridimensional. Tanto desde la disciplina del diseño gráfico y de producto (objetos, aplicaciones gráficas corpóreas, embalajes, etc.), como desde el ámbito del diseño de moda (complementos, accesorios, estructuras tridimensionales para vestimentas, etc.).

## Resultados de Formación y Aprendizaje

### Código

A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.
C7	Conocer la geometría descriptiva básica y poseer habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para el diseño gráfico y el diseño de moda.
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.
C11	Comprender y manejar los aspectos volumétricos, tridimensionales y constructivos en su dimensión virtual a través del modelado 3D.

## Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Demostrar el manejo técnico de los programas informáticos necesarios para la elaboración de imágenes en 3D, prototipos para la impresión y elaboración aditiva de modelos 3D.	A4 C4 A5 C7 C11

Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales 3D aplicados a proyectos de diseño gráfico y de moda.	A4 A5	C4 C9 C11
Interpretar un objeto tridimensional, analizarlo y elegir en base a ello las herramientas informáticas y los formatos de archivo digitales más adecuados para su generación virtual y uso posterior en proyectos de diseño gráfico y de moda.	B1 B2	C4 C7 C9 C11

## Contenidos

Tema	
Diseño tridimensional: fundamentos del volumen y aspectos tridimensionales en el diseño	<p>Aspectos básicos del espacio tridimensional: de las prácticas artísticas y escultóricas al diseño objetual.</p> <p>Elementos del diseño tridimensional: conceptuales, visuales, de relación y constructivos.</p> <p>Introducción a la historia del diseño industrial.</p>
Del modelado 2D al ensamblado 3D	<p>Formas, geometrías y escalas.</p> <p>Introducción al corte y grabado láser.</p> <p>Materiales y acabados.</p> <p>Trabajo manual sobre aspectos volumétricos y constructivos con materiales básicos para el prototipado de objetos.</p>
Modelado 3D	<p>Geometría y construcción de formas 3D: programas de diseño CAD 3D.</p> <p>Diseño de piezas básicas.</p> <p>Diseño de piezas avanzadas.</p>
Impresión 3D	<p>¿Qué es la impresión 3D?</p> <p>Tipos de impresoras.</p> <p>Tipos de materiales para imprimir.</p> <p>Diccionario de términos básicos. Partes y funcionamiento de la impresora.</p> <p>¿Cómo imprimir? Laminadores.</p> <p>Problemas de impresión.</p>
Creación de proyectos	<p>Opción proyectos para diseño gráfico. Creación de proyectos tridimensionales para el ámbito del diseño gráfico: envases, señalización, tipografía corpórea, aplicaciones tridimensionales para libros y publicaciones, soportes para el diseño gráfico, etc.</p> <p>Opción proyectos para diseño de moda. Creación de proyectos de objetos tridimensionales para complementos y accesorios de moda: gafas, piezas decorativas, anillos, pendientes, piezas tridimensionales para una colección de diseño de moda, instalaciones para escenografías de moda, etc.</p>

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8	16	24
Prácticas con apoyo de las TIC	23	59	82
Resolución de problemas de forma autónoma	10	30	40
Resolución de problemas y/o ejercicios	2	0	2
Presentación	1	0	1
Observación sistemática	1	0	1

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesorado de las bases teóricas del diseño y modelado tridimensional, y directrices de los trabajos que, posteriormente, el alumnado desarrollará.
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumnado realizará prácticas con la ayuda del ordenador para familiarizarse con los conceptos teóricos y con el software utilizado en cada bloque temático. El objetivo principal es asimilar los conceptos abordados durante la clase y descubrir nuevas posibilidades creativas a través de los diferentes recursos digitales. A lo largo de las sesiones de trabajo se hará seguimiento y atención personalizada.
Resolución de problemas de forma autónoma	Ejecución técnica adecuada de procedimientos y experimentaciones de carácter tridimensional. El alumnado deberá demostrar la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. Se valorará el proceso de investigación, el nivel de acabado y el riesgo en la experimentación.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumnado realizará prácticas con la ayuda del ordenador para familiarizarse con los conceptos teóricos y con el software utilizado en cada bloque temático. A lo largo de las sesiones de trabajo se hará seguimiento y atención personalizada según necesidades.
Resolución de problemas de forma autónoma	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas de forma autónoma, se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.

  

<b>Pruebas</b>	
	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	En base al trabajo por parte del alumnado en la resolución de problemas dentro del aula, se llevará a cabo una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipo de las aulas.

<b>Evaluación</b>			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos.	35	A5	B1 B2	C4 C7 C9 C11
Resolución de problemas y/o ejercicios	Evaluación progresiva de la asimilación de contenidos, del grado de resolución y la calidad técnica de los ejercicios realizados durante las sesiones de la materia.	35		B1 B2	C4 C7 C9 C11
Presentación	El alumnado realizará una presentación final de sus ejercicios.	20	A4	B1 B2	
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, el grado de interés, el seguimiento de los ejercicios y la participación activa en la materia, así como la evolución en la trayectoria del curso.	10	A4 A5	B1 B2	C4 C7 C9 C11

### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

#### **Convocatoria ordinaria**

En el desarrollo de la materia se empleará una metodología de **evaluación continua**, por lo que la asistencia a las clases será obligatoria, así como la entrega de todos y cada uno de los ejercicios propuestos. La evaluación se realizará en base a las siguientes tipologías de actividades:

- Resolución de problemas de forma autónoma: 35%
- Resolución de problemas y/o ejercicios: 35%
- Presentación: 20%
- Observación sistemática: 10%

Para el alumnado al que se le conceda la opción de **evaluación global** (esta opción de evaluación se debe comunicar al profesorado de la asignatura durante el primer mes de docencia y supone la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua), la prueba de evaluación consistirá en presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología de evaluación continua, así como la realización de una presentación el día de la prueba.

En este caso, la evaluación será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 70%
- Presentación: 30%

#### **Convocatoria extraordinaria de julio**

En la convocatoria extraordinaria, el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y según las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que se llevará a cabo durante el período oficial de exámenes. La fecha y hora se comunicarán al comienzo del curso en el cronograma de la materia.

La evaluación de la convocatoria extraordinaria de julio será de la siguiente manera:

- Resolución de problemas y/o ejercicios: 70%
- Presentación: 30%

La no presentación de alguno de los ejercicios o una nota inferior a 3,5 en alguno de ellos, supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en la convocatoria ordinaria (evaluación continua y global) como en la extraordinaria.

### **Fechas de evaluación**

Todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro se pueden consultar en la siguiente dirección:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

Munari, Bruno, **¿Cómo nacen los objetos?**, Gustavo Gili, 1983

Wong, Wucius, **Fundamentos del diseño (diseño tri-dimensional)**, 5ª, Gustavo Gili, 2002

Torrent, Rosalía; Marín, Joan M., **Historia del diseño industrial**, Cátedra, 2005

Gómez González, Sergio, **Impresión 3D**, 2ª, Marcombo, 2020

#### **Bibliografía Complementaria**

Arnheim, Rudolph, **Arte y percepción visual**, Alianza Editorial, 2002

Ambrose, Gavin; Harris, Paul, **La forma en el diseño**, Parramón, 2010

Jackson, Paul, **Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos**, Promopress, 2011

Berchon, Mathilde; Luyt, Bertier, **La impresión 3D: guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas y manitas en general**, 1ª, Gustavo Gili, 2016

---

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que continúan el temario**

Laboratorio integrado: Procesos de producción/P06G450V01208

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Introducción a la fotografía digital de producto/P06G450V01207

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

#### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Técnicas informáticas I: Imagen digital/P06G450V01105

Técnicas informáticas II: Edición digital/P06G450V01110

Laboratorio de materiales/P06G450V01103

Sistemas de representación/P06G450V01109

---

### **DATOS IDENTIFICATIVOS**

#### **Diseño de identidades**

Asignatura    Diseño de identidades

Código        P06G450V01210

Titulación    Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	2	2c

Lengua        Castellano

Impartición   GALLEGO

## Departamento Dibujo

Coordinador/a Dopico Castro, Marcos  
Rico López, Cibrán

Profesorado Dopico Castro, Marcos  
Rico López, Cibrán

Correo-e mdopico@uvigo.es  
cibrantraballos@gmail.com

### Web

**Descripción general** Esta asignatura introduce al alumnado en el ámbito del diseño de identidades visuales y creación de marcas, ofreciendo una base teórica y práctica para comprender sus fundamentos y aplicaciones. Se aborda el proceso de construcción de una identidad gráfica a través de conceptos clave como el entorno visual, la marca gráfica, los símbolos identificadores básicos y la arquitectura gráfica.

El curso ofrece también una aproximación a la semiótica y al papel de los signos en la generación de significado, con el objetivo de dotar al alumnado de herramientas conceptuales para la creación de mensajes visuales coherentes y efectivos. Se estudia el desarrollo de programas gráficos y sistemas de identidad visual, haciendo hincapié en su coherencia, flexibilidad y aplicación en los distintos soportes. La tipografía adquiere un papel fundamental como elemento expresivo e identificador dentro del diseño de identidad, por lo que se analiza su uso con criterios formales y estratégicos. La materia combina análisis, experimentación y proyecto.

## Resultados de Formación y Aprendizaje

### Código

A2	Saber aplicar los conocimientos a un trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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
B1	Saber analizar y sintetizar
B2	Ser capaz de organizar y planificar
C6	Conocer los fundamentos y los principios que rigen el uso de la tipografía, así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía y del papel que ha jugado en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
C8	Conocer los valores simbólicos y los procesos necesarios en el diseño de productos, en la comunicación visual, los sistemas y los servicios de diseño.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

## Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Planificar as diferentes fases na elaboración dun proxecto de deseño de identidades. Formular diferentes solucións conceptuais e elaborar unha proposta que integre o resultado dunha síntese formal en diferentes soportes analóxicos e dixitais.	A2	B1	C8	
Planificar as diferentes fases na elaboración dun proxecto de deseño de identidades. Formular diferentes solucións conceptuais e elaborar unha proposta que integre o resultado dunha síntese formal en diferentes soportes analóxicos e dixitais.		B1	C8	D4
	B2			
Construir novos signos que, a través de la semiótica, aporten significados a un proyecto de identidad.	A2	B1	C8	D4
Construir nuevos signos que, a través de la semiótica, aporten significados a un proyecto de identidad.		B1	C6	
		B2		

Planificar las diferentes fases en la elaboración de un proyecto de diseño de A2 B2 C6 D4 identidades. Formular distintas soluciones conceptuales y elaborar una propuesta que integre el resultado de una síntesis formal en distintos soportes analógicos y digitales.

<b>Contenidos</b>	
Tema	
Tema 1: Historia de las identidades gráficas. Del símbolo al sistema	<input type="checkbox"/> Signos, símbolos y marcas. Los antecedentes. <input type="checkbox"/> Orígenes y referencias históricas. <input type="checkbox"/> La identidad gráfica en los diferentes movimientos histórico-artísticos. <input type="checkbox"/> Configuración y consolidación de la disciplina. Los nuevos lenguajes gráficos. <input type="checkbox"/> Los sistemas flexibles. <input type="checkbox"/> El contexto gallego.
Tema 2: ¿Que es la identidad?	<input type="checkbox"/> Identidad corporativa, branding e identidad gráfica. <input type="checkbox"/> Nombre, símbolo, logotipo e imagotipo. Tipologías. <input type="checkbox"/> Procesos de creación de una marca. <input type="checkbox"/> Herramientas conceptuales para la construcción de marcas.
Tema 3: Construcción y herramientas	<input type="checkbox"/> Dibujo y geometrización. <input type="checkbox"/> Herramientas y software. <input type="checkbox"/> Relaciones y ajustes tipográficos. <input type="checkbox"/> Escalabilidad. <input type="checkbox"/> Convivencias gráficas.
Tema 4: Tipografía e identidad corporativa	<input type="checkbox"/> Identidad como sistema gráfico. Más allá del símbolo. <input type="checkbox"/> Coherencia y relaciones en los elementos de una identidad. <input type="checkbox"/> Tipografía. La tipografía como identidad. <input type="checkbox"/> Retículas. <input type="checkbox"/> Color. <input type="checkbox"/> Ilustración. <input type="checkbox"/> Fotografía.
Tema 5: Documentación técnica	<input type="checkbox"/> Documentos de presentación. <input type="checkbox"/> Aplicaciones y archivos de entrega. <input type="checkbox"/> Dibujos y/o mockups. <input type="checkbox"/> Manual de identidad. Función, estructura y formatos.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	30	40
Estudio de casos	5	20	25
Resolución de problemas de forma autónoma	25	55	80
Resolución de problemas y/o ejercicios	1	0	1
Proyecto	2	0	2
Presentación	2	0	2

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre los diferentes aspectos de la identidad corporativa a lo largo de la historia, bases teóricas y evolución en las diferentes décadas, aspectos técnicos y nuevas tendencias contemporáneas. Explicación de las directrices para la elaboración por parte del alumnado de los diferentes trabajos y proyectos a lo largo del curso.

Estudio de casos	Análisis de casos de estudio relevantes de identidades corporativas dentro de la historia del diseño, con la finalidad de conocer, interpretar y reflexionar sobre diferentes soluciones de diseño aplicadas en proyectos reales y que sirvan como bases teóricas y conceptuales en los proyectos propios.
Resolución de problemas de forma autónoma	Actividad en la que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con el diseño de identidades corporativas. El alumno/a debe desarrollar el análisis y la resolución de los problemas y/o ejercicios de forma autónoma.

#### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumnado deberá resolver de manera autónoma una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver una serie de ejercicios propuestos, siendo supervisados por el profesor atendiendo a las características específicas de cada ejercicio planteado.
Proyecto	La realización de un proyecto final será supervisada por el profesor, atendiendo al entrenamiento en la organización de la información, comunicación y resoluciones formales y conceptuales del mismo. El alumnado enfrentará las actividades necesarias y la resolución de problemas en un proyecto final de la materia guiado por el profesor.

#### Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumnado deberá resolver diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso relacionados con los bloques temáticos	40	A2	B1	D4	
Proyecto	El alumnado deberá realizar un proyecto final que aborde todos los aspectos de la materia	40	A2	B1 B2	C6 C8	D4
Presentación	El alumnado realizará una presentación de su proyecto final apoyado en medios audiovisuales	20		B2		

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Convocatoria ordinaria de junio

##### Evaluación continua

Para poder ser evaluado mediante esta modalidad de evaluación continua el alumnado deberá cumplir con la asistencia obligatoria, entregar todos los trabajos, ejercicios y pruebas correspondientes, así como el Proyecto Final y su presentación.

Para superar la materia será necesario obtener una media mínima de 5 en las calificaciones. Esta media será calculada a partir de los porcentajes establecidos en cada uno de los bloques de evaluación.

Será imprescindible alcanzar una calificación mínima de 4 en cada bloque para que se pueda calcular la nota media final.

#### □ **Evaluación global**

El alumnado que opte por la modalidad de evaluación global deberá solicitarlo en el decanato y ponerlo en conocimiento del profesor de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta elección supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el sistema de evaluación continua.

En esta modalidad de evaluación el alumnado renuncia a la asistencia a las clases y al seguimiento y corrección de los ejercicios por parte del docente responsable de la materia.

El alumnado deberá de entregar todos los ejercicios propuestos en el desarrollo de la materia así como el Proyecto Final al final del curso y su presentación. Los porcentajes de calificación por bloque serán los mismos que en la modalidad de evaluación continúa.

---

#### **Convocatoria extraordinaria de xullo**

En le caso de no superar la materia en la convocatoria ordinaria el alumnado tiene la opción de presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio que consistirá en la entrega de todos los trabajos que tengan una nota inferior a 5, incluido el Proyecto Final. También tendrá que hacer la presentación del Proyecto Final en la data establecida.

Las ponderaciones de las calificaciones serán las mismas que en la convocatoria ordinaria.

---

Pódense consultar as datas de avaliación na páxina web da titulación:

<https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

---

#### **Fuentes de información**

##### **Bibliografía Básica**

Dopico, M; Rico, C; Vázquez J., **A Galicia deseñada. Símbolos, marcas e identidades gráficas**, Fabulatorio / Universidade da Coruña, 2024

Per Mollerup, **Marks of excellence: The history and taxonomy of trademarks**, Phaidon, 1998

George Bokhua, **Principios de diseño de logos. Guía práctica para la creación de signos, símbolos e iconos eficaces**, Hoaki, 2023

Sebastián García Garrido, **Diseño de Comunicación corporativa: Marca y diseño estratégico**, Experimenta Libros, 2018

Norberto Chaves, **Marca Gráfica: Corporativa, institucional y de lugar**, Experimenta Libros, 2021

Jens Müller, **Logo Modernism**, Taschen, 2015

Martin Lorenz, **Sistemas Visuales Flexibles**, Gràffica, 2023

Wang Shaoqiang, **Responsive Logos: Designing for the Digital World**, Promopress, 2018

Damien Gautier; Florence Roller, **Concevoir une identité visuelle**, Editions 205, 2019

---

## **Bibliografía Complementaria**

Tony Brook, Adrian Shaughnessy, Sarah Schrauwen, **Manuals 1: Design & identity guidelines**, Unit Editions, 2014

Adrian Shaughnessy, Tony Brook, **Manuals 2: Design & Identity Guidelines**, Unit Editions, 2023

Ben Bos, **TD 63-73: Total design and its pioneering role in graphic design : an insider's view by Ben Bos**, Unit Editions, 2011

Jan Conradi, **Unimark International. The Design of Business and the Business of Design**, Lars Müller Publishers, 2009

Ivan Chermayeff; Thomas H. Geismar, **Identify: Basic Principles of Identity Design in the Iconic Trademarks of Chermayeff & Geismar**, Print Publishing, 2011

Adrian Shaughnessy, **Pentagram: Living by Design**, Unit Editions, 2023

Stockholm Design Lab, **Stockholm Design Lab: 1998-2019**, Victionary, 2020

Tony Brook; Paula Scher; Adrian Shaughnessy, **Paula Scher: Works**, Thames & Hudson, 2024

Katharina Adler; Otl Aicher, **Allgäu (bei Isny)**, Stadt Isny/Allgäu, 1981

Mark Holt, **Munich 72 The Visual Output of Otl Aicher's Dept.XI**, Mark Holt, 2019

Otl Aicher, **Guidelines and Standards for the Visual Design**, Niggli, 2019

## **Recomendaciones**

### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Fundamentos de tipografía/P06G450V01204

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

Laboratorio integrado: procedimientos II/P06G450V01205

### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

## **DATOS IDENTIFICATIVOS**

### **Fundamentos del diseño de moda**

Asignatura Fundamentos del diseño de moda

Código P06G450V01211

Titulación Grado en Diseño

Descriptor	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	2	2c

Lengua Castellano

Impartición Gallego

Departamento Dibujo

Coordinador/a Freire Vázquez, Melania  
Dopico Rodríguez, Patricia

Profesorado Dopico Rodríguez, Patricia  
Freire Vázquez, Melania

Correo-e pdopico@uvigo.es  
melania.freire@uvigo.gal

Web

Descripción general La asignatura tiene como objetivo proporcionar al estudiantado una base sólida en el proceso creativo del diseño de moda, situando al cuaderno de campo como eje de la investigación conceptual, formal y material alrededor de una temática. A partir de ahí, se potenciarán los conocimientos y habilidades creativas respecto a técnicas, herramientas, tejidos, paletas de color, volúmenes que permitan desarrollar procesos constructivos coherentes para a la producción de un producto/colección finalizado.

## **Resultados de Formación y Aprendizaje**

Código

A1	Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
C1	Poseer los conocimientos suficientes para llevar a cabo con coherencia todos los procesos propios del diseño. Esto implica la recopilación y análisis de datos, la síntesis formal, la aplicación de los conocimientos en la práctica, la proposición y defensa de un concepto de diseño y su desarrollo hasta llevarlo a la práctica en su fabricación y producción.
C2	Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
D3	Conocer las bases de la sostenibilidad y compromiso ambiental con el fin de hacer un uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.
D4	Tener la capacidad de generar nuevas ideas innovadoras en el ámbito de la creatividad y el diseño

### Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Identificar el proceso creativo que hay detrás de una colección de prendas haciendo uso de metodologías de *proyección para plantear una propuesta de diseño de elementos de indumentaria y materializar dichas piezas con parámetros de calidad.	A1	C1	D3
Adaptar y seleccionar el uso de las herramientas creativas excelentes a partir de una propuesta dada.	A5	C2	D4
Producir proyectos que impliquen el uso de las técnicas de creación, desarrollo y construcción del diseño de indumentaria.	A1	C1	D3
Organizar e ilustrar a través de un cuaderno de trabajo los diferentes procesos de investigación en un proyecto de diseño.	A5	C2	D4

### Contenidos

Tema	
Introducción al proceso creativo en el diseño de moda.	Conceptos de Diseño de Moda.  Definición y fases del proceso creativo: investigación, desarrollo de conceptos, paletas de color, siluetas, bocetos, prototipado y pruebas, producción, presentación.  El volumen y la forma. Tipologías de prendas y características.  Las fibras textiles y el tejido: características, selección y usos. Diseño sostenible.  Técnicas y herramientas creativas aplicadas al diseño de Moda. Selección de siluetas, tejidos, materiales y procesos constructivos coherentes.
El cuaderno de campo y la investigación en el proceso creativo.	Ficha técnica I. La búsqueda de una temática y de referentes para el desarrollo de la colección.

Métodos de documentación, recopilación y análisis de datos.

Sistematización, organización y tratamiento de materiales de investigación y bocetos.

Del cuaderno de campo al moodboard y del concepto inicial al diseño de prenda final.

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	7	0	7
Prácticas de laboratorio	20	28	48
Resolución de problemas de forma autónoma	15	62	77
Observación sistemática	1	0	1
Portafolio/dossier	2	15	17

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Lección magistral	La lección magistral estará centrada en introducir al alumnado en los Fundamentos del Diseño de Moda y el estudio de casos a través de medios audiovisuales. Explicar conceptos, herramientas, técnicas y materiales que posteriormente el alumnado volcará a sus proyectos y prácticas de laboratorio.
Prácticas de laboratorio	Experimentación práctica a partir de los conceptos abordados en la lección magistral para descubrir nuevas posibilidades creativas a través de la aplicación de estos recursos en el taller. El alumnado deberá llevar constancia de toda la experimentación a través de un cuaderno de campo donde refleje la trayectoria en la materia.
Resolución de problemas de forma autónoma	Realización de un proyecto global que demuestre la asimilación de contenidos de la materia y su aplicación personal de manera creativa y técnicamente correcta. Se valorará el proceso de investigación con técnicas y materiales, el nivel de acabado y el riesgo en la experimentación.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Se realizará una atención personalizada al alumnado durante las prácticas de laboratorio, en función del nivel y las necesidades de cada persona y proyecto.
Resolución de problemas de forma autónoma	Se realizará una atención personalizada para cada ejercicio, proponiendo correcciones, propuestas de mejora y opciones de realización.

  

<b>Pruebas</b>	
	Descripción
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de una manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipamiento de las aulas.

<b>Evaluación</b>	
Descripción	Calificación Resultados de Formación y Aprendizaje

Prácticas de laboratorio	Problemas o ejercicios que den respuesta a planteamientos y trabajo de laboratorio. Se valorará la coherencia conceptual del planteamiento, el correcto uso de las técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa en la experimentación.	30	A1 A5	C1 C2	D3 D4
Resolución de problemas de forma autónoma	Proyecto final que demuestre la asimilación de todos los contenidos de la materia y las habilidades adquiridas para el diseño y producción de un producto final. Se valorará el proceso de investigación, la coherencia conceptual del planteamiento, el correcto uso de técnicas y materiales, el nivel de acabado y la toma de iniciativa en la experimentación. También la aportación de un lenguaje personal a la propuesta y la capacidad de presentación de la misma de manera coherente.	35	A1 A5	C1 C2	D3 D4
Observación sistemática	El docente realizará una observación sistemática del alumnado de una manera individualizada, valorando su asistencia, la participación activa en el aula, la proactividad ante los ejercicios planteados y el respeto por el material y equipamiento de las aulas. La asistencia y tutorización son indispensables para aprobar la materia.	10	A5	C1 C2	D4
Portafolio/dossier	Cuaderno de campo. Sistematización y tratamiento de bosquejos y materiales de investigación en el diseño de Moda. Se valorará la iniciativa en la experimentación, la búsqueda propia de recursos, la calidad estética y técnica.	25	A5	C1 C2	D4

---

#### Otros comentarios sobre la Evaluación

##### Evaluación continua

En el desarrollo de la materia se utilizará una metodología de evaluación continua basado en la combinación de las tipologías de actividades indicadas anteriormente, y con los porcentajes de evaluación indicadas arriba.

La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria común como extraordinaria.

Para acogerse a la metodología de evaluación continua deberá constar una asistencia mínima del 80% de las horas totales de la materia.

##### Metodología de evaluación global

El estudiantado que opte por la modalidad de evaluación global deberá comunicarlo por escrito a la persona responsable de la materia en el plazo máximo de un mes desde el inicio de la docencia. Esta elección supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas mediante el método de evaluación continua.

La elección de la modalidad de evaluación global implicará que el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y con las mismas características requeridas en la

metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final durante el periodo oficial de exámenes. La fecha y hora serán comunicadas al comienzo del curso en el cronograma de la materia. La ponderación será la siguiente:

Resolución de problemas de forma autónoma: 35%

Carpeta/dossier: 25%

Examen: 40%

## **Segunda convocatoria**

En la convocatoria extraordinaria el alumnado deberá presentar y superar el mismo número de trabajos y segundo las mismas características requeridas en la metodología global. Los ejercicios deberán presentarse en un examen final, que tendrá lugar en fecha oficial.

Pueden consultarse todas las fechas de las pruebas de evaluación aprobadas por el centro en la dirección: <https://deseno.uvigo.gal/horarios-calendarios-avaliacions-gd-gal/>

**La no presentación de alguno de los ejercicios supondrá el suspenso de la asignatura, tanto en convocatoria ordinaria como en segunda convocatoria.**

---

### **Fuentes de información**

#### **Bibliografía Básica**

LEACH, Robert, **The Fashion Resource Book: Research for Design**, Thames & Hudson, 2012

SEIVEWRIGHT, Simon, **Diseño e investigación**, 2, Gustavo Gili, 2013

SALTZMAN, Andrea, **El cuerpo diseñado**, Paidós, 2004

NAKAMICHI, Tomoko, **Pattern Magic 2**, 5, Gustavo Gili, 2012

NAKAMICHI, Tomoko, **Pattern Magic**, 5, Gustavo Gili, 2012

PARISH, Pat, **Fundamentos del patronaje creativo: La arquitectura de la moda**, 1, Promopress, 2015

SPOSITO, Stefanelle, **Los tejidos en el diseño de moda (3ª edición). Manual de referencia, características y usos**, 3, Hoaki, 2023

AA.VV., **Textilepedia: The Complete Fabric Guide**, 1, Fashionary International Limited, 2020

AA.VV., **Fashionpedia: The Visual Dictionary of Fashion Design**, 1, Fashionary International Limited, 2016

ATTARDI, Danilo, **La técnica del moulage vol. 1**, 1, Hoaki, 2023

#### **Bibliografía Complementaria**

ALDRICH, Winifred, **Tejido, forma y patronaje plano**, Gustavo Gili, 2010

VOLPINTESTA, Laura, **Fundamentos del diseño de moda**, 1, Promopress, 2015

DONNANNO, Antonio, **Técnicas de patronaje de moda alta costura vol 2**, Promopress, 2021

ATTARDI, Danilo, **La técnica del moulage vol. 2**, Hoaki, 2021

GARCIA ALISTE, Artiel, **Tratado de sastrería**, Hoaki, 2023

---

### **Recomendaciones**

#### **Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

Diseño y sociedad/P06G450V01206

Teoría, crítica e historia del diseño II/P06G450V01202

Diseño y estudios culturales/P06G450V01201

---

#### **Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

Teoría, crítica e historia del diseño I/P06G450V01101  
Laboratorio integrado: Procedimientos I/P06G450V01107  
Fundamentos del diseño II/P06G450V01108  
Fundamentos del diseño I/P06G450V01104

---