



**UNIBA**  
Centro Universitario  
Internacional  
de Barcelona

Centro  
adscrito



# Grado Diseño



**UNIBA – UNIVERSIDAD DE BARCELONA ONLINE**

**Grado Oficial con Titulación de la Universidad de Barcelona**

## COMPETENCIAS GENERALES DEL PROGRAMA

- Conocimiento de los procesos multidisciplinares aplicables a proyectos artísticos.
- Desarrollar con coherencia un proceso de diseño mostrando la capacidad para responder adecuadamente a un conjunto de datos y requerimientos mediante un diseño, lo que implica capacidad de análisis de datos y de síntesis formalizadora, de aplicar conocimientos en la práctica, de gestionar una visión de conjunto, de proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse.
- Capacidad creativa para generar soluciones originales y encontrar propuestas alternativas; capacidad para adaptarse a nuevas situaciones, a los cambios rápidos y para vislumbrar e interpretar los factores conducentes a cambios socioeconómicos
- Estar motivado por la búsqueda de la calidad de los diseños creados por uno mismo y demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Estar al corriente y familiarizado con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas en el proyecto de diseño y en la dinámica de despachos y agencias prestadoras de servicios de diseño.
- Conocer, saber aplicar y experimentar con los fundamentos estéticos del diseño (forma o morfología, figura, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición).
- Saber visualizar y comunicar visualmente la información: dominar las técnicas de exposición gráfica que sirven para que el público comprenda el alcance y características concretas de un proyecto de diseño; habilidad para presentar de manera comprensible y atractiva los resultados del trabajo propio; elementos del diseño de información e infografía.
- Desarrollo de la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética (capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético)
- Familiaridad con la historia general del diseño, del arte y de la arquitectura y de su evolución técnica. Conocimiento de los aspectos más relevantes de la teoría del diseño y dominio del vocabulario técnico de la disciplina. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño. Desarrollo de la capacidad de crítica ante las prácticas, tendencias y resultados del arte y del diseño y desarrollo de un criterio personal fundamentado. Comprensión de los discursos modernos y contemporáneos del arte y del diseño.
- Conocimientos básicos de las ciencias humanas y sociales suficientes como para plantear investigaciones en función de las necesidades de cada proyecto de diseño. Conocimientos acerca del contexto sociocultural así como de otras culturas y costumbres. Comprensión crítica de la evolución de los valores culturales, sociales, estéticos y económicos en relación al arte.
- Conocimiento de los factores ergonómicos y antropométricos relevantes para el proyecto de diseño y saber aplicarlos. Conocimiento de la fisiología de la percepción visual y de sus implicaciones para la comunicación visual (ergonomía gráfica). Fundamentos de usabilidad, accesibilidad y diseño para todos.
- Conciencia de los valores simbólicos y de su funcionamiento, conocimiento de los procesos presentes en productos, comunicados, sistemas y servicios y familiaridad con las disciplinas que los estudian.

- Familiaridad con los principios que rigen el uso de la tipografía, conocimiento de los caracteres, los alfabetos clásicos y las últimas versiones así como los criterios tecnológicos y conceptuales que rigen su diseño y su utilización. Conocimiento de la historia de la tipografía, las artes gráficas y del papel que ha jugado la tipografía en la evolución del diseño gráfico y editorial a lo largo de las épocas.
- Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y técnicas de producción, y de las ciencias correspondientes. Conocimientos básicos del desarrollo y fabricación de productos, comunicados gráficos e implementación de servicios.
- Conocimiento de la geometría descriptiva básica y habilidad, soltura y destreza en los distintos sistemas de representación utilizados habitualmente para diseñar.
- Conocimientos, habilidad, destreza y soltura en el manejo y utilización de la fotografía, las técnicas de video, animación e ilustración.
- Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño: programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital, construcción de maquetas, modelos y prototipos, así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos.
- Fundamentos de gestión del diseño: conocimientos básicos de economía, marketing y de los aspectos legales del diseño (patentes, copyright, propiedad intelectual). Saber manejar herramientas de gestión, como gestión del ciclo de vida del producto, o el control de costes, y ser consciente de las consecuencias económicas de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño. Familiaridad con los principios empresariales y deontológicos.

## Plan de estudios

El Grado tiene una dotación de 240 créditos ECTS, que se distribuyen anualmente de la siguiente manera:

<b>Asignatura 1er curso</b>	<b>Créditos ECTS</b>
Elementos del diseño (Morfología y Tectónica)	6
Conceptos de Arte Moderno	6
Representación Gráfica	6
Iniciación a los Procesos y Proyectos I	12
Elementos del diseño II (Funcionalidad y Significación en el diseño)	6
Antropología y Sociología del Arte	6
Iniciación a los Procesos y Proyectos II	12
Laboratorio de fotografía	6
<b>Total créditos en 1er curso</b>	<b>60</b>

<b>Asignatura 2o curso</b>	<b>Créditos ECTS</b>
Conceptos de Arte Contemporáneo	6
Laboratorio de Aplicaciones Gráficas	6
Historia, Teoría y Crítica del Diseño I	6
Tipografía y Arquitectura Gráfica I	6
Laboratorio Proyectos de Diseño I	6
Teorías de la Imagen y la Significación	6
Laboratorio Audio-Visual	6
Historia, Teoría y Crítica del Diseño II	6
Laboratorio Audio-Visual	6
Historia, Teoría y Crítica del Diseño II	6
<b>Total créditos en 2o curso</b>	<b>60</b>

<b>Asignatura 3er curso</b>	<b>Créditos ECTS</b>
Laboratorio de Diseño de Proyectos Profesionales I	12
Proyectos de Diseño Experimentales I	12
Optativas de Grado	6
Laboratorio de Proyectos de Diseño Profesionales II	12
Proyectos de Diseño Experimentales II	12
Optativas de Grado	6
<b>Total créditos en 3er curso</b>	<b>60</b>

<b>Asignatura 4o curso</b>	<b>Créditos ECTS</b>
Crítica del Diseño e Introducción al Análisis de Tendencias	6
Fundamentos Empresariales de la Gestión del Diseño	6
Introducción al Proyecto de Final de Grado	12
Optativas de Grado	6
Trabajo Final de Grado	18
Optativas de Grado	12
<b>Total créditos en 4o curso</b>	<b>60</b>

La relación de asignaturas optativas es la siguiente:

- Arte, tecnología e impresión
- Artes mediales
- Dibujo y animación
- Fotografía
- Modelos, maquetas y prototipos
- Artes gráficas y procesos industriales
- Diseño, coordinación y desarrollo de la identidad visual corporativa
- Diseño de la información
- Diseño de interactivos, diseño audiovisual y diseño para los media
- Envases, envoltorios y packaging
- Narración gráfica e ilustración
- UEA espacios artísticos: luz y mutaciones ambientales

### ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

**ELEMENTOS DE DISEÑO I (Morfología y Tectónica) y ELEMENTOS DE DISEÑO II (Funcionalidad y significado en el diseño)**

#### Contenidos

- Principios y teorías de la forma, el color, el volumen y el espacio (morfología tridimensional).
- Comprensión del espacio gráfico y de las fuerzas que operan en el espacio tridimensional (tectónica): principios constructivos.
- Descubrimiento y experimentación de los fenómenos de la funcionalidad y la significación tal como tienen lugar en el mundo del diseño (en los gráficos, grafismos, objetos y espacio).
- Introducción a la teoría del diseño: dominio del vocabulario específico de la disciplina.
- Experimentación a través de la práctica de los procedimientos para visualizar, expresar y explicar los resultados obtenidos en los ejercicios.
- Técnicas y procedimientos de visualización, argumentación gráfica y presentación de los resultados obtenidos.

#### Objetivos

- Realizar ejercicios a través de la práctica de los fundamentos visuales y físicos con los que trabaja el diseño así como de los procesos constructivos y de la composición en comunicación visual y la creación de elementos bi y tridimensionales
- Elaborar un primer book o portfolio.
- Comprender y aplicar a los ejercicios o problemas de diseño conceptos relacionados con la ergonomía, la antropometría y la usabilidad.
- Utilizar los procedimientos técnicos (familiaridad con la tectónica) así como de los distintos sistemas de representación usados y de las técnicas constructivas con materiales reales.
- Realizar ejercicios sobre problemas de diseño originales e innovadores en sus soluciones

### ANTROPOLOGÍA Y SOCIOLOGÍA DEL ARTE

## Contenidos

- Estudios sobre el consumo. Introducción a los estudios de mercado y a sus métodos de análisis.
- Las ciencias sociales: campos de estudio y métodos de trabajo. La antropología social y cultural: escuelas, objetivos y métodos de trabajo.
- Cultura material I: aproximación de las diferentes ciencias sociales.
- Cultura material II: los objetos y su contexto cultural.
- Aproximación a las herramientas de estudio en ciencias sociales en el campo del diseño: aproximación etnográfica.
- Teoría simbólica del consumo. La apropiación de los objetos artísticos.
- Elementos y agentes en la producción social del arte. Antropología social del arte.
- El estatus de la imagen y las condiciones cognitivas.
- La capacidad de acción (agency) del objeto artístico. La relación entre sujeto-objeto.

## Objetivos

- Comprender y valorar las implicaciones culturales, sociales, estéticas y económicas del arte.
- Realizar análisis del discurso de los artistas, a través de sus obras y textos.
- Distinguir las diferencias entre los diversos discursos artísticos.
- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el arte.
- Distinguir, identificar y entender las problemáticas contemporáneas de las artes visuales.
- Elaborar trabajos de investigación escritos sobre la temática abordada en la materia y exponerlos de manera oral.
- Utilizar el léxico, los códigos y conceptos propios de las artes visuales.
- Utilizar bases de datos y otras fuentes de información y documentación.
- Distinguir los elementos y agentes de la red de relaciones que tienen lugar en la producción social del arte en el contexto inmediato.
- Comprender a nivel básico la metodología científica, la investigación de las fuentes, su análisis, interpretación y síntesis.
- Realizar un mapa de los agentes vinculados a la producción

## REPRESENTACIÓN GRÁFICA y LABORATORIO DE APLICACIONES GRÁFICAS

### Contenidos

La asignatura de Representación gráfica está vinculada a la geometría, la anatomía y la morfología a través del dibujo es competente en los siguientes contenidos: Introducción histórica y antecedentes académicos de las disciplinas implicadas (geometría, anatomía, morfología y dibujo). Conocimiento y relación de los procesos, materiales y técnicas propias del dibujo. Conocimiento de las aplicaciones y los instrumentos propios del dibujo. Conocimiento de los códigos, lenguajes y terminologías propias del dibujo. Iniciación al análisis crítico del proceso y de los resultados de su trabajo.

La asignatura de Laboratorio de aplicaciones gráficas es una introducción y análisis de la evolución histórica de la imagen artística digital. Uso y conocimiento correcto los formatos de archivo gráficos. Creación de imágenes bitmap y vectoriales. Manipulación y tratamiento digital de imágenes. Inicio a los conceptos básicos de maquetación de dossieres, CdRoom y páginas web. Conocimientos básicos de pre-impresión. Introducción a las aplicaciones de CAD y 3D.

Los Programas informáticos específicos que se usarán en estas asignaturas son: In-design, Illustrator, CAD-CAM, Flash, Dreamweaver y otros programas para la confección de páginas web, animaciones gráficas (graphic motions).

### Objetivos

- Utilizar, con dominio, los formatos de archivo gráfico.
- Utilizar el léxico, con dominio medio, los códigos y los conceptos propios de geometría, anatomía, morfología y dibujo.
- Utilizar, con dominio superior, instrumentos y materiales, así como los procesos vinculados a la Expresión Gráfica.
- Utilizar con dominio medio los instrumentos y materiales del Dibujo.
- Realizar trabajos artísticos utilizando las diferentes modalidades de producción, distintas técnicas y tecnologías de la Expresión Gráfica.
- Realizar trabajos artísticos utilizando las diferentes modalidades de producción de la representación gráfica, sus técnicas y tecnologías.
- Utilizar los sistemas de representación y construcción tradicionales de maquetas, modelos y prototipos.
- 

### INICIACIÓN A LOS PROCESOS Y PROYECTOS I y INICIACIÓN A LOS PROCESOS Y PROYECTOS II

#### Contenidos

- Introducción al análisis de la forma, el color, el espacio y la estructura.
- Percepción visual: principios básicos.
- Herramientas conceptuales y técnicas útiles en la elaboración del lenguaje artístico. Estrategias creativas.
- Introducción al proyecto y proceso artístico.
- Elaboración de propuestas. Introducción al análisis de las lecturas y significados que genera el proyecto personal.
- Introducción a los métodos de investigación creativa aplicados al proceso y/o proyecto del alumno.
- Estudio introductorio de los procesos multidisciplinares de la creación artística.

### Objetivos

- Utilizar los instrumentos materiales y procesos vinculados a la expresión artística en propuestas de carácter inicial.

- Utilizar las herramientas básicas para la presentación del proyecto artístico.
- Distinguir, elegir y poner en práctica las distintas metodologías de investigación correspondientes a la creación artística
- Comprender los procesos multidisciplinares llevados a cabo en el desarrollo de un proyecto artístico determinado.
- Realizar presentaciones con claridad.
- Utilizar el léxico, códigos y razonamiento propios de las artes visuales como el análisis del color, el espacio, la estructura, la forma y la percepción visual.

## CONCEPTOS DEL ARTE CONTEMPORÁNEO y CONCEPTOS DEL ARTE MODERNO

### Contenidos

La asignatura de Arte moderno contiene la historia y las teorías del arte, presenta y relaciona autores, obras, temas y problemáticas sobre el pensamiento, las prácticas y los debates de la modernidad. La construcción del concepto de modernidad en relación al arte y los debates teóricos, sociales y políticos a partir del siglo XV. Autores, obras y teorías fundamentales que participan de la construcción de los nuevos lenguajes visuales desde la cultura humanista del Renacimiento hasta principios del siglo XX con la eclosión de las vanguardias históricas. Relaciones entre las perspectivas estéticas y los contextos sociales, tecnológicos y políticos de la época.

Conceptos del arte Contemporáneo.

La asignatura de Arte contemporáneo contiene la historia y la crítica del arte, presenta y relaciona autores, temas, producciones y problemáticas relacionadas con las prácticas artísticas a partir de los años 1930. La construcción y expansión del debate modernidad-postmodernidad en relación al arte y la cultura de nuestro tiempo. Teorías, prácticas políticas y producciones artísticas que configuran el panorama internacional del arte en las últimas décadas. Las diferentes vías de cuestionamiento de la noción de arte, autor, representación y producción entre las prácticas artísticas contemporáneas y su dimensión política. Las relaciones entre las perspectivas estéticas y los contextos sociales y políticas.

### Objetivos

- Comprender y valorar las implicaciones culturales, sociales, estéticas y económicas del arte.
- Comprender la relación existente entre la producción artística y las relaciones sociales en las que se articula y conforma dentro de un determinado contexto.
- Realizar análisis históricos del discurso de los artistas, a través de sus obras y textos.
- Distinguir las diferencias entre los diversos discursos artísticos a lo largo del tiempo.
- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con el arte.
- Elaborar trabajos de investigación escritos sobre la temática abordada en la materia y exponerlos de manera oral.
- Distinguir, identificar y entender las problemáticas contemporáneas del arte.
- Utilizar el léxico, los códigos y conceptos propios de las artes visuales.



- Realizar debates críticos sobre las producciones artísticas desde una perspectiva histórica y en relación al presente del mundo del arte.

## TEORÍAS DE LA IMAGEN Y SIGNIFICACIÓN

### Contenidos

Significación y comunicación. Estudio de la sistematización de los componentes conceptuales, perceptivos e intencionales a través de esquemas teóricos sobre la significación. Evaluación de su carácter básico y crítico para el desarrollo de la actividad proyectual del diseño. Estudios sobre el signo, la teoría del significado y la significación

### Objetivos

- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales con terminología y conceptualización fundamentadas en los criterios de significación y comunicación.
- Comprender conceptos elementales de las tesis de la semiótica y de las varias teorías que dominan el ámbito teórico del diseño desde esta vertiente.
- Distinguir acerca de los límites de aplicabilidad de los planteamientos teóricos del diseño en los proyectos concretos.
- Elaborar análisis críticos de textos teóricos sobre diseño.
- Realizar proyectos básicos de diseño diferenciando entre el estudio de las ciencias humanas y las teorías del signo.
- Realizar proyectos en los que se apliquen los fundamentos teóricos de la significación.

## LABORATORIO DE FOTOGRAFÍA y LABORATORIO AUDIOVISUAL

### Contenidos

- Concepción de un proyecto de imagen digital.
- La toma de imagen
- Control de los dispositivos de entrada y salida
- La gestión de la imagen
- La gestión del color
- El tratamiento de la imagen
- Introducción al lenguaje audiovisual y al video.
- Tecnologías del vídeo digital: formatos, cámara, edición, mezcla, uso del vídeo en la Internet.
- Producción y realización videográfica.
- Tecnologías básicas de registro de sonido y de audición.
- Introducción a la creación sonora

### Objetivos

- Utilizar las TIC. Utilizar instrumentos, materiales y procesos vinculados a la creación y/o producción audiovisual, fotográfica.

- Utilizar las diferentes modalidades de producción y las técnicas y tecnologías aplicables a los trabajos audiovisuales y fotográficos
- Realizar proyectos creativos en su planteamiento y desarrollo.
- Realizar trabajos en equipo.
- Comprender los principios disciplinares y técnicos que informan los diversos procedimientos.
- Realizar trabajos donde se aprecie el manejo de las técnicas, tecnologías y procedimientos demostrado en el planteamiento y desarrollo de ejercicios concretos.
- Desarrollar los trabajos con coherencia
- Utilizar el léxico, los códigos y conceptos propios de las artes audiovisuales: del vídeo y la creación sonora; y segundo, de la fotografía.
- Utilizar diferentes soluciones tecnológicas en los trabajos y proyectos.
- Utilizar los recursos necesarios para la creación artística y para la construcción de la obra.
- Realizar exposiciones visuales, orales y por escrito claras de problemas y proyectos.

## **HISTORIA, TEORÍA Y CRÍTICA DEL DISEÑO I y HISTORIA, TEORÍA Y CRÍTICA DEL DISEÑO II**

### Contenidos

Manejo de fuentes bibliográficas relacionadas con la materia; introducción al vocabulario técnico y a su aplicación en el discurso del diseño. Crítica del diseño y parámetros de valoración y análisis para desarrollar la capacidad de juzgar. Argumentación y razonamiento acerca de las decisiones de diseño tomadas a lo largo de un proyecto personal. Inicio a la investigación, la aplicación de internet como herramienta para la investigación y la recogida de datos. Presentación de los requisitos académicos relativos al manejo y uso de bibliografía especializada, tratamiento de citas y referencias bibliográficas. Diferenciación entre los juicios de hecho, datos, opiniones y teorías explicativas al argumentar y defender razonamientos propios.

Historia del diseño con especial atención a la de Cataluña y España, en paralelo a la historia del arte y de la arquitectura. Comprensión de los grandes procesos y épocas históricas en la perspectiva de los varios condicionantes del proyecto de diseño: autores, estilos, corrientes, evolución de las funciones, sistemas productivos, cambios en la demanda de diseño, concepciones y propuestas teóricas. Siglos XIX, XX y estudio del panorama actual del diseño. Estudio de las corrientes y formas de argumentación básicas de la crítica en las varias vertientes de la cultura y el pensamiento sobre el diseño.

### Objetivos

- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la materia.
- Comprender y utilizar el vocabulario técnico y las principales aproximaciones teóricas al estudio del diseño.

- Comprender los conceptos fundamentales de la historia del diseño en los siglos XIX y XX.
- Realizar trabajos de crítica aplicada a los ejemplos del diseño.
- Utilizar las nuevas tecnologías como fuente de documentación.
- Realizar pequeños trabajos de investigación sobre los principales autores y corrientes de la historia del diseño.

## TIPOGRAFÍA Y ARQUITECTURA GRÁFICA I y TIPOGRAFÍA Y ARQUITECTURA GRÁFICA II

### Contenido

- Tipografía: técnica, material e instrumental; Tipometría y modulación tipográfica. Composición e impresión tipográfica.
- Instrumentos metodológicos para el desarrollo y control del proyecto gráfico. Coherencia y cohesión en el producto gráfico.
- Conceptos de la arquitectura gráfica: sintaxis gráfica, tipometría, composición tipográfica, módulo, constructor, diagramación, retícula, pauta, sistemas de composición armónica.

### Objetivos

- Comprender la tipografía del plomo y conocer su especificidad.
- Comprender la tipografía en plomo como referente disciplinar del diseño gráfico.
- Realizar trabajos de composición tipográfica en plomo.
- Realizar proyectos de arquitectura gráfica.
- Comprender los conceptos e instrumentos que actúan en la arquitectura gráfica.
- Elaborar retículas en los procesos de formalización del diseño.
- Comprender los fundamentos disciplinares de la arquitectura gráfica desde la historia de las ideas estéticas

## CRÍTICA DEL DISEÑO E INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS DE TENDENCIAS

### Contenidos

- Relación entre el diseño y otras disciplinas: antropología, semiótica, estética filosófica.
- Comprensión del mundo actual y análisis de las tendencias existentes en el mundo también globalizado del diseño poniendo énfasis en las ocupaciones emergentes y lo que implican para el desarrollo y práctica actual de la actividad.
- Nuevas teorías aparecidas en la filosofía del diseño.

### Objetivo

- Realizar trabajos de crítica aplicada a los ejemplos del diseño.
- Utilizar las nuevas tecnologías como fuente de documentación.

## **LABORATORIO DE PROYECTOS DE DISEÑO PROFESIONALES I, LABORATORIO DE PROYECTOS DE DISEÑO PROFESIONALES II, PROYECTOS DE DISEÑO EXPERIMENTALES I, PROYECTOS DE DISEÑO EXPERIMENTALES II, LABORATORIO DE PROYECTOS DE DISEÑO I y LABORATORIO DE PROYECTOS DE DISEÑO II**

### Contenidos

- El proceso de diseño y la metodología del proyecto.
- Ámbitos y sectores económicos y técnicos de aplicación del proyecto: Diseño editorial y tipográfico, Identidad visual corporativa, Diseño de información, Gráfica publicitaria, Envase, embalaje y packaging, ilustración científica e ilustración digital, infografía, Diseño de páginas web i en las TIC, Diseño audiovisual, Diseño de productos y servicios; problemas generales del interiorismo.
- Seminarios sobre conocimientos necesarios para la realización del proyecto: Laboratorio de ergonomía y de ergonomía visual, Seminario sobre procesos y materiales en el mundo industrial y en el sector de las artes gráficas; Seminario sobre nuevos materiales.
- Seminario sobre Metodología de la proyección.
- Seminario sobre temas y metodologías de actualidad: Eco-diseño, Diseño para todos, Diseño basado en el usuario y herramientas informáticas de apoyo y control, ciclo de vida de los productos.

### Objetivos

- Realizar un proyecto de diseño, desde su planteamiento inicial hasta su resolución formal final.
- Elaborar una memoria de proyecto.
- Realizar la presentación de un proyecto de diseño.
- Comprender conceptos relacionados con las distintas fases de un proyecto de diseño.
- Utilizar las técnicas y procedimientos de visualización para la presentación de proyectos de diseño.
- Utilizar herramientas informáticas para el diseño.
- Comprender los procedimientos industriales y los sistemas de distribución y venta relacionados con los proyectos de diseño.
- Comprender conceptos de ergonomía y ergonomía visual.
- Realizar proyectos en los que se apliquen conceptos de ergonomía y ergonomía visual.
- Utilizar materiales ¿tradicionales¿ y nuevos materiales.

## **FUNDAMENTOS EMPRESARIALES DE LA GESTIÓN EN DISEÑO**

### Contenidos

- Introducción al vocabulario de la gestión y de la cultura empresarial. Tipología de empresas. La dinámica empresarial de los autónomos.

- Rudimentos de contabilidad, del control de costes. Logística
- Fundamentos del marketing. El concepto de branding en la perspectiva empresarial. Introducción a la gestión empresarial y presentación de la gestión del diseño.
- Aprender a poner precio al trabajo propio. Indicadores y criterios de valoración.
- Legislación mercantil y medioambiental. Propiedad intelectual y propiedad industrial. El registro de patentes y marcas y funcionamiento del mismo. Directrices europeas al respecto. Legislación fiscal para PyMEs y autónomo.

### Objetivos

- Elaborar un proyecto de diseño teniendo en cuenta la perspectiva empresarial.
- Comprender las fases de fabricación, implementación, lanzamiento y comercialización de un producto o servicio.
- Realizar el diseño de un producto o servicio y gestionarlo en todas sus fases.
- Comprender los conceptos propios de la cultura empresarial.
- Utilizar el vocabulario propio de la cultura empresarial.
- Comprender los conceptos derivados de las condiciones legales que implica todo proceso de diseño (por ejemplo: cuestiones de sostenibilidad, normas de calidad, ISO, normas derivadas del diseño para todos en atención a la diversidad humana).

## INTRODUCCIÓN AL PROYECTO FINAL DEL GRADO

### Contenidos

- Técnicas de investigación aplicadas a la metodología del proyecto.
- Profundización en la metodología de proyección: métodos y técnicas metodológicas.
- Profundización en técnicas de creatividad. Preparación de briefing.
- Creación de mapas mentales y otros sistemas de visualización

### Objetivos

- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con los procesos proyectuales en diseño.
- Realizar una investigación compleja y rigurosa previa al proyecto de diseño.
- Utilizar las herramientas informáticas vinculadas a la fase de visualización como, por ejemplo, programas de dibujo vectorial y mapas mentales.
- Comprender las condiciones preliminares de carácter metodológico en los procesos de diseño.
- Realizar modelos preliminares de futuro desarrollo proyectual del proyecto final.
- Realizar un briefing y un contrabriefing como puntos de partida al proyecto de diseño.
- Utilizar las técnicas y procedimientos de investigación y acercamiento a la práctica proyectual.

## ASIGNATURAS OPTATIVAS

### DISEÑO DE INTERACTIVOS, DISEÑO AUDIOVISUAL Y DISEÑO PARA LA MEDIA

#### Contenidos

- El diseño de comunicación multimedia interactiva.
- Los proyectos participativos y la colaboración on-line.
- El diseño de interfaces gráficas.
- Las herramientas de creación de redes sociales on-line.
- Usabilidad y accesibilidad en los productos y servicios multimedia interactivos.

#### Objetivos

- Realizar de proyectos de comunicación multimedia interactiva.
- Elaborar memorias y documentos de producción para proyectos de comunicación multimedia interactiva.
- Realizar maquetas o prototipos funcionales para proyectos de comunicación multimedia interactiva.
- Utilizar las herramientas informáticas para el diseño interactivo y multimedia.
- Elaborar storyboards previos a la realización de los proyectos.
- Comprender conceptos de la comunicación multimedia interactiva.

### NARRACIÓN GRÁFICA E ILUSTRACIÓN

#### Contenidos

- Fundamentos del relato visual.
- La gráfica secuencial: Cómic, humor gráfico, novela ilustrada e ilustración editorial.
- Códigos y convenciones en la narración gráfica.
- Técnicas de expresión gráfica en la narración gráfica y en la ilustración.
- El tratamiento gráfico del texto en la narración gráfico y en la ilustración.
- El proceso de elaboración. Del discurso verbal a la producción editorial.

#### Objetivos

- Elaborar un proyecto de diseño editorial que integre de manera óptima la ilustración.
- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la gráfica secuencial.
- Comprender conceptos relacionados con la estética visual y las técnicas narrativas en el campo de la ilustración.
- Utilizar herramientas informáticas para la ilustración y la maquetación de un proyecto editorial.

### DISEÑO, COORDINACIÓN Y DESARROLLO DE LA IDENTIDAD VISUAL CORPORATIVA

#### Contenidos

- Necesidad o banalidad de la Identidad Visual, apunte histórico y conceptual de su desarrollo. Logotipos, marcas, símbolos, escudos, anagramas, monogramas, emblemas.

- Traslación, en el mercado, de la realidad del producto al concepto de marca. Diseño o rediseño de la identidad. Circunstancias, características y posibilidades de y en cada caso.
- Estrategias denominativas, gráficas y comunicativas asociadas a colectivos y ofrecidas a los consumidores/sociedad.
- Desarrollos estructurales y normativos de los sistemas visuales. Manuales de normas gráficas, organizativas y comunicativas.
- Definición, sintaxis y jerarquías visuales en los sistemas visuales dinámicos.
- Identificación, reconocimiento o asociación en los proyectos identitarios. La identidad y su comunicación
- Parámetros y criterios de evaluación y valoración de marca e identidad para las empresas e instituciones.

### Objetivos

- Realizar propuestas visuales identitarias coordinadas y complejas en el contexto real de las relaciones comunicativas de las instituciones en la sociedad y en el mercado
- Diseñar procesos de ordenación y relación entre estructuras empresariales y recursos visuales.
- Utilizar con soltura las herramientas del dibujo y la informática que permitan la formalización simple de comunicaciones empresariales complejas.
- Elaborar informes normativos sobre las relaciones entre los recursos visuales y las estructuras y necesidades funcionales de comunicación de las Empresas y/o instituciones.
- Comprender conceptos relacionados con el mercado y la empresa y traducirlos de forma visual hasta su adecuada comprensión por los interlocutores internos y externos.
- Distinguir entre informaciones de diversas funciones y trascendencias para la empresa y determinar los recursos gráficos jerárquicos pertinentes para su mejor y más rápida diferenciación y comprensión.
- Realizar trabajos de profundización, comparación y síntesis analizando las fuentes bibliográficas y los casos de estudio, proyectos reales de identidad visual corporativa, relacionadas con el diseño de la identidad.

## ARTES GRÁFICAS Y PROCESOS INDUSTRIALES

### Contenidos

- Presentación de las técnicas, procedimientos y procesos de la preimpresión.
- Técnicas, procedimientos y procesos de la Impresión. Técnicas, procedimientos y procesos de la postimpresión.
- Conocimiento de materiales: el papel.

- Estudio de otros procedimientos industriales a partir de los materiales y tecnologías habitualmente usados en el sector.

### Objetivos

- Elaborar un proyecto gráfico y diseñar el proceso de producción teniendo en cuenta todo el potencial que abraza el ámbito de la producción y reproducción gráfica.
- Elaborar un informe sobre los procesos de producción que se deben seguir en un proyecto gráfico.
- Comprender conceptos relacionados con materiales, técnicas, procesos, instrumentos y producción del ámbito de la industria gráfica.
- Distinguir entre actividad proyectual y producción.

## DISEÑO DE LA INFORMACIÓN

### Contenidos

- Apunte histórico/semántico sobre la actividad y el desarrollo de la comunicación esquemática.
- Denominación y aplicaciones. Grafismo o diseño de la información, didascalia, esquemática, infografía, grafemática, grafismo instruccional.
- Tipologías de gráficas y de formas esquemático-informativas.
- Arquitectura/organización de la información y su asociación con los recursos gráficos pertinentes, jerarquía gráfica.
- Atractivo versus informativo, la originalidad como catalizador de comprensión rápida y eficaz.
- Constatación de la estrategia informativa basada en recursos esquemáticos como eficiente y capacitada herramienta visual, seductora e inductora de comportamientos.

### Objetivos

- Diseñar procesos de ordenación y relación entre informaciones y recursos visuales.
- Elaborar unos proyectos de gráficas cuantitativas claras, comprensibles y originales.
- Elaborar unos proyectos de gráficas relacionales claras, comprensibles y originales.
- Elaborar unos proyectos de grafismos instruccionales claros, comprensibles y originales.
- Utilizar con soltura las herramientas del dibujo y/o la informática que permitan la visualización simple de informaciones complejas.
- Elaborar informes sobre actividades y/o conceptos complejos usando mayoritariamente los recursos esquemáticos.
- Comprender conceptos relacionados con otras disciplinas y traducirlos de forma visual hasta su adecuada comprensión.
- Distinguir entre informaciones de diversa trascendencia y elaborar los desarrollos gráficos jerárquicos pertinentes para su mejor y más rápida comprensión.
- Realizar trabajos de profundización, comparación y síntesis analizando las fuentes bibliográficas y los casos de estudio, proyectos reales, relacionados con el diseño de la información.



## ARTES MEDIALES, FOTOGRAFÍA, ARTE, TECNOLOGÍA E IMPRESIÓN, MODELOS, MAQUETAS Y PROTOTIPOS, ESPACIOS ARTÍSTICOS: LUZ, Y MUTACIONES AMBIENTALES

### Contenidos

- Fotografía digital, prácticas de laboratorio y de plató fotográfico.
- Desarrollo de proyectos fotográficos creativos. Iniciación a la investigación a través del proyecto fotográfico. La aplicación de fotografía en el discurso visual, y su aplicación en el diseño.
- Medios audiovisuales.
- Lenguajes, técnicas y proyectos multimedia.
- De la interacción en los proyectos virtuales.
- Aplicación de los procedimientos digitales en la obtención de imágenes para ser impresas y reproducidas.
- Oportunidades creativas y expresivas del medio.
- Dibujo analógico y dibujo digital. Técnicas de animación analógica y digital.
- Construcción de modelos, maquetas y prototipos analógicos. Valor metodológico y creativo del prototipo en un proyecto de diseño y de arte.
- Técnicas y procedimientos de modelización. Introducción a las técnicas de prototipado rápido. Análisis y test de producto a través del prototipo.
- Conocimientos básicos de construcción, tecnología de materiales y de las ciencias correspondientes.
- Descubrimiento y manejo de las relaciones que se establecen entre las maquetas y los proyectos creativos.
- Capacidad para solucionar problemas plásticos, ya sean los del ámbito de la forma y del color, ya sean de los materiales, las texturas y las relaciones entre ellos.

### Objetivos

- Utilizar adecuadamente herramientas informáticas o analógicas, las propias de cada técnica.
- Realizar proyectos creativos basados en el manejo de las herramientas técnicas y procedimientos.
- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la búsqueda de fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con cada una de las asignaturas.
- Comprender los valores conceptuales que inspiran los proyectos artísticos y aplicarlos al campo del diseño.

## DISEÑO DE MONTAJES EFÍMEROS Y DE EXPOSICIONES

### Contenidos

- Proyecto de una exposición: qué se entiende por proyecto expositivo y de qué se debe ocupar.
- Los instrumentos del proyecto: relaciones entre los sistemas de representación y la interpretación en el proyecto. Sistemas manuales y mecánicos.
- La adecuación funcional: necesidades de uso, dimensionado y proporciones.
- La adopción del tipo: relación entre tipo y modelo de configuración.

- El afán de experimentación: necesidad de experimentar con las formas y con los materiales. Proyectos que no pueden ser producidos o utópicos.
- La solución de los elementos: relación entre intención y el sistema constructivo, forma y solución constructiva.
- El argumento narrativo: necesidad de establecer el hilo argumental que justifica la propuesta.

### Objetivos

- Distinguir entre actividad proyectual y producción.
- Utilizar herramientas informáticas (CAD/CAM) para el desarrollo y presentación de propuestas.
- Comprender conceptos relacionados con la construcción de una exposición.
- Redactar un proyecto de montaje de una exposición.
- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de la observación y estudio de modelos de referencia.
- Utilizar las herramientas metodológicas y formalizadoras adecuadas al diseño de un montaje efímero.

## DISEÑO SOSTENIBLE (ECO-DISEÑO)

### Contenidos

- Introducción a los conceptos de ecodiseño, ecosistema, desarrollo sostenible, huella ecológica. Principales materiales.
- Impacto ambiental directo e indirecto.
- Los productos y su ciclo de vida, reúso y reciclaje.
- Posibilidad de reducción y sus implicaciones ambientales económicas y culturales.
- Herramientas para la metodología del proyecto en referencia al ecodiseño.
- Normativa vigente en materia de diseño sostenible.
- Aspectos medioambientales y su significación en la economía de consumo.

### Objetivos

- Comprender conceptos relacionados con la sostenibilidad en las decisiones tomadas en un proyecto de diseño en relación a la gestación de productos,
- la gestión de servicios y las condiciones de uso de proyectos y servicios.
- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con la sostenibilidad y
- los problemas medioambientales.
- Diseñar un proceso de gestión de las decisiones proyectuales relativas a la sostenibilidad y los efectos medioambientales.
- Utilizar materiales ecológicos y sostenibles en los proyectos de diseño.
- Utilizar los métodos del ecodiseño y del diseño sostenible en los proyectos de diseño.

## DISEÑO TIPOGRÁFICO

### Contenidos

- Relaciones de familiaridad gráfica en el entorno tipográfico.
- Proyecto de formalización tipográfica.
- Construcción del constructor que rige estructuralmente un alfabeto.
- Modelización.
- Comprobación funcional.

### Objetivos

- Comprender conceptos relacionados con el universo de la letra.
- Distinguir entre técnica, forma alfabética y comunicación gráfica.
- Utilizar las herramientas metodológicas y formalizadoras adecuadas al proceso de diseño de un alfabeto.

### PRODUCTOS Y USUARIOS (DISEÑO PARA TODOS)

#### Contenidos

Toda cultura supone generación de conductas y objetos materiales, la producción y uso de los cuales responde a cierta estructura de relaciones sociales: adquieren valor por el hecho de poseer cierto significado en el marco de un sistema de necesidades sociales. Ello implica, en primer lugar, que los componentes del entorno material actúen como mensajes producidos en base a un lenguaje determinado. Este fenómeno se pone en evidencia tanto en los mensajes creados por el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual, como en el caso de los productos de uso cotidiano. De todo ello se deriva que una parte imprescindible de la actividad proyectual esté constituida por el conocimiento, investigación y control de todos aquellos aspectos del comportamiento humano que determinan la producción o transformación de los productos del diseño.

#### Objetivos

- Comprender los conceptos de diseño basado en el usuario y diseño para todos.
- Diseñar un proceso en el que se apliquen estos conceptos así como los conocimientos obtenidos en los seminarios de ergonomía.
- Realizar trabajos de profundización y síntesis a partir de búsqueda en las fuentes bibliográficas fundamentales relacionadas con los contenidos de la materia (Users based approach y Design for All).
- Realizar proyectos de aplicación las metodologías de análisis y comprobación de resultados empleadas en productos, imágenes y comunicados gráficos.