Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

Taller de Concursos Profesionales y Propuesta TFG
(2019 - 2020)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Taller de Concursos Profesionales y Propuesta TFG	Código: 199473201

- Centro: **Facultad de Bellas Artes**
- Lugar de impartición: **Facultad de Bellas Artes**
- Titulación: **Grado en Diseño**
- Plan de Estudios: **G047 (Publicado en 2012-04-13)**
- Rama de conocimiento: **Artes y Humanidades**
- Itinerario / Intensificación:
- Departamento/s:
  Bellas Artes
- Área/s de conocimiento:
  Dibujo
- Curso: **3**
- Carácter: **Obligatoria**
- Duración: **Segundo cuatrimestre**
- Créditos ECTS: **12,0**
- Modalidad de impartición: **Presencial**
- Horario: **Enlace al horario**
- Dirección web de la asignatura: **http://www.campusvirtual.ull.es**
- Idioma: **Castellano**

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: SOHEILA PIRASTEH KARIMZADEH TABRIZI

- Grupo: **1 y 2**

General
- Nombre: **SOHEILA**
- Apellido: **PIRASTEH KARIMZADEH TABRIZI**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

Contacto
- Teléfono 1: **922319762**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **sopira@ull.es**
- Correo alternativo: **sopira@ull.edu.es**
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
		Lunes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26
		Martes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	**Hasta**	**Día**	**Hora inicial**	**Hora final**	**Localización**	**Despacho**
		Martes	8:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26
		Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26
		Jueves	10:30	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26
Observaciones:						

Profesor/a: **MARÍA JOSÉ REQUENA DURÁN**

- Grupo:

General
- Nombre: **MARÍA JOSÉ**
- Apellido: **REQUENA DURÁN**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

Contacto
- Teléfono 1:
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **extmrequena@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho

Todo el cuatrimestre		Martes	08:30	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Observaciones: 3. 32 Sala de profesores						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	**Hasta**	**Día**	**Hora inicial**	**Hora final**	**Localización**	**Despacho**
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:15	13:15	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:15	13:15	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Observaciones: 3. 32 Sala de profesores						

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Proyectos de Diseño**
Perfil profesional:

5. Competencias

Específicas

E1 - Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para analizar datos, sintetizar formas, proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse
E2 - 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.
E3 - Saber visualizar y comunicar visualmente la información: ser capaz de dominar las técnicas del dibujo y la exposición gráfica que se emplean en un proyecto de diseño y saber presentar los resultados de manera atractiva.
E4 - Conocer los fundamentos estéticos del diseño: morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición.
E5 - Conocer los valores simbólicos y los procesos de semiosis para poder diseñar productos, comunicados, sistemas y servicios.
E8 - Conocer las tendencias del mercado del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual.
E9 - Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión, técnicas y soportes digitales y multimedia.

E10 - 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, fotografía, técnicas de video, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos, materiales, tecnología y ciencias de la construcción.
E11 - Conocer los fundamentos de la gestión del diseño (economía, marketing y aspectos legales del diseño) para comprender las implicaciones económicas y financieras de las decisiones creativas tomadas en un proceso de diseño.
E13 - Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño. También deberán conocer la fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.
E14 - Estar motivado por la calidad de los resultados obtenidos así como demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Familiaridad con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas (como por ejemplo las normas ISO).

Generales

G1 - Compromiso ético: capacidad crítica ante los problemas tal como le son planteados y autocrítica para evaluar la calidad de la obra propia en sí misma y contextualizada. Capacidad de buscar soluciones orientadas a la universalidad de uso y la igualdad de oportunidades y la igualdad entre hombres y mujeres.
G2 - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad: desarrollar el espíritu analítico y crítico para dotarse de capacidad de análisis, de síntesis, de componerse una visión global y de aplicación de los conocimientos a la práctica.
G3 - Trabajo en equipo: capacidad para colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común; capacidad para colaborar en equipos interdisciplinares y multiculturales.
G5 - Desarrollar la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética: capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético y extraer información sobre la cultura que la ha generado.
G6 - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Supone estar familiarizado con el trabajo académico, sus modelos de rigor y sus procedimientos habituales; saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad. Capacidad de analizar e interpretar las fuentes documentales y literarias.
G7 - Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.
G8 - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.
G9 - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación.

Básicas

B2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
B4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
B5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

La asignatura “Taller de concursos profesionales y propuestas TFG”, tiene como principal objetivo poner en práctica de una forma profesional en el ámbito del diseño los conocimientos que el estudiante ha adquirido previamente en los cursos anteriores. Al estar en una etapa final del grado, se plantea al alumno que desarrolle propuestas en las que aparezcan reflejadas las habilidades y competencias necesarias para emprender proyectos gráficos con alto grado de autonomía. Para elegir la opción más válida a desarrollar como proyecto (grupal o individual) se realizará un “brainstorming”. Posteriormente, a partir de una metodología adaptada a las necesidades del proyecto, damos paso a su desarrollo. Para concretar los objetivos del proyecto se desarrolla una investigación específica, aplicando características propias de las metodologías de investigación en diseño. Esta fase concluye con el planteamiento de objetivos y acciones claros del trabajo, empleando mapas mentales y conceptuales y un análisis de los datos. Además de los proyectos de interés personal por parte de los alumnos, se contempla la realización de proyectos de diseño en base a concursos profesionales y convocatorias. Además, al final de curso el alumno elaborará su propuesta de trabajo fin de grado.
En resumen, cada proyecto se desarrollaría en las siguientes fases con sesiones teóricas específicas, tutorías de seguimiento y exposiciones puntuales:
1. Metodología en el diseño
2. Descripción del proyecto y objetivos
3. Investigación, realización y organización de briefings
4. Desarrollo y formalización del proyecto
5. Realización e interpretación de mapas conceptuales
6. Propuestas y desarrollo y análisis crítico en la formalización de las ideas y las resoluciones gráficas
6.1. Aplicación de los conceptos en proyectos gráficos
6.2. Interpretación del resultado final del proyecto
7. Formalización de la marca y aspectos relacionados con las ideas
7.1. Elaboración del manual de uso donde se explican los elementos constitutivos y se establecen las pautas de construcción como el uso de las tipografías y las aplicaciones cromáticas de la marca, etc.
8. Aplicaciones
8.1. Promoción de la marca; prensa, promoción digital, web, redes sociales, etc.
8.2. Interiorismo y ejecución con espacios propios de la marca; planteamiento de propuestas para ruedas de prensa, y la creación de roll-ups genéricos para su uso en contextos de interior, Stand, etc.
8.3. Exterior; marquesinas, mupis, vallas publicitarias, etc.
8.4. Merchandising; todos los elementos promocionales de la marca
9. Memoria y presentación del proyectos de diseño
9.1. Interpretación de los resultados finales de un proyecto, normalización y producción
9.2. Exposición y defensa de proyecto explicando características y la elaboración de material audio visual

Actividades a desarrollar en otro idioma

Consulta de bibliografía, artículos y webs en inglés.
Visionado de material videográfico en inglés.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

La metodología será activa e interactiva entre el profesor y los alumnos. La metodología docente se basará en clases prácticas en aula con grupos reducidos, con apoyo de explicaciones y/o demostraciones. Los fundamentos teóricos, técnicos, metodológicos y procedimentales vinculados a los contenidos de la asignatura están íntimamente ligados a las actividades prácticas programadas en la asignatura. Periódicamente, dependiendo de la naturaleza o complejidad del proyecto, el profesor introducirá los conceptos fundamentales de la asignatura, buscando siempre la conexión entre el proyecto de diseño y las teorías fundamentales en el entorno de diseño. Utilizará presentaciones en materiales audiovisuales relevantes y se expondrán casos similares. En las clases prácticas se organizarán una serie de tareas de lectura, facilitadas por el aula virtual previa tutorización por parte del profesor, los alumnos dinamizarán las sesiones con exposiciones, comentarios y otras actividades que correspondan.
El alumno realizará prácticas sobre el proyecto a desarrollar que engloba, en términos generales, los siguientes apartados:
Búsquedas de oportunidades.
Búsquedas y estudio de propuestas.
Estudio de campo vertical y horizontal.
Creación de producto o mapa de productos.
Viabilidad del producto.
Comunicación institucional.
Formalización de los mismos.
Implantación del producto.
Los trabajos podrán ser tanto individual como en grupo. Este criterio lo marca el profesor. Los trabajos podrán tener también ambas fases a la vez, es decir, podrán tener una parte en grupo y otra individual. El apartado en grupo será, por ejemplo, para la recopilación de documentación, su análisis y unas conclusiones que le sirvan como marco de referencia para coordinar acciones posteriores en grupo o individual. En la parte individual se va a detectar el nivel de compromiso de cada alumno, así como su creatividad y metodología empleada. Habrá una serie de sesiones de crítica y valoración de las fases que serán de obligada asistencia. La supervisión y asesoramiento constante por parte del profesor del proyecto será un requisito imprescindible para superar con éxito la asignatura.
En actividades complementarias se ha planteado la participación de los profesionales de diseño con charlas y exposición de su trayectoria profesional. Además se organizan algunas actividades para la celebración del Día Internacional de la Mujer en 8 de marzo con los alumnos.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	115,00	0,00	115,0	[E1], [G1], [G2], [G3], [G5], [G6], [G7], [G8], [G9], [B2], [B4], [B5]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	160,00	160,0	[E1], [E2], [E3], [E4], [E5], [E8], [E9], [E10], [E11], [E13], [E14], [G1], [G2], [G3], [G5], [G6], [G7], [G8], [G9], [B2], [B4], [B5]
Estudio y análisis de casos	5,00	0,00	5,0	[B2]

Trabajo de campo/Investigación bibliográfica/Consulta web	0,00	20,00	20,0	[E11]
Total horas	120,00	180,00	300,00	
		Total ECTS	12,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Aicher, Otl. ANALÓGICO Y DIGITAL / Otl Aicher; traducción de Yves Zimmermann ; prólogo de Wilhelm Vossenkuhl , Editorial: Barcelona, Gustavo Gili, 2001
Albrecht, Donald. DESIGN CULTURE NOW: NATIONAL DESIGN TRIENNIAL, Editorial: London, Laurence King, cop.2000
Alex Milton y Paul Rodgers.MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO DE PRODUCTO, Editorial: Barcelona, Blume, 2013
Ambrose, Gavin. METODOLOGÍA DEL DISEÑO: EL ACTO O LA PRÁCTICA DE USAR TU MENTE PARA CONSIDERAR EL DISEÑO, Editorial: Barcelona, Parramón, 2010
Arfuch, Leonor , María Ledesma. DISEÑO Y COMUNICACIÓN: TEORÍA Y ENFOQUES CRÍTICOS, Editorial: Buenos Aires, Paidós, 1997
Satué, Enric. EL FACTOR DISEÑO EN LA CULTURA DE LA IMAGEN Y EN LA IMAGEN DE LA CULTURA, Editorial: Madrid, Alianza editorial, 2011

Bibliografía Complementaria

Abellán, Miquel. EAT, DRINK, GRAPHICS. Editorial: Barcelona, Monsa ed., 2011.
Aicher, Otl. EL MUNDO COMO PROYECTO / Otl Aicher Editor: México[etc.] : G.Gili, cop.1994.
Ambrose, Gavin. FORMATO: M. TAMAÑO DE UN IMPRESO/ Gavin Ambrose, Paul Harris ; [traducción, Jorge Rizzo] Editor: Barcelona : Parramón, 2004.
AMERICAN CORPORATE IDENTITY 2003/edited by David E. Carter Editor: New York : Harper Collins, 2002.
AMERICAN CORPORATE IDENTITY 2004/edited by David E. Carter Editor: New York : Harper Collins, 2003.
Amézola, Íñigo. LA IMAGEN DE LA ENTIDAD FINANCIERA: ARQUITECTURA Y DISEÑO PARA REDES DE PUNTOS DE VENTA/Íñigo Amézola, Ricardo Salvadó Editor: Barcelona : Elisava, 2000.
ANUARIO DEL DISEÑO INTERNACIONAL/editor [y textos] Arata Isozaki ; editora general [e introducción] Nonie Niesewand ; ayudante de edición Janet Law Editor: Barcelona [etc.] : Gustavo Gili, 1988.
Arias, Juan. MAESTROS DEL DISEÑO ESPAÑOL: IDENTIDAD Y DIVERSIDAD / Juan Arias Editor: Madrid : Experimenta, 1996.
Avella, Natalie. DISEÑAR CON PAPEL: TÉCNICAS Y POSIBILIDADES DEL PAPEL EN EL DISEÑO GRÁFICO / Natalie Avella Editor: Barcelona : Gustavo Gili, 2004.
Baltanás, José. DISEÑO E HISTORIA. INVARIANTES / José Baltanás Editor: Barcelona : Gustavo Gili, 2004.
Bou i Bauza, Guillem (1962). EL GUIÓN MULTIMEDIA / Guillem Bou Bauzá Editor: Madrid : Anaya Multimedia, 2003.
Costa Solá, Joan.SEÑALÉTICA CORPORATIVA, TIANA; Ed. Costa Punto Com, S.L., 2007.
Flusser, Vilém. FILOSOFÍA DEL DISEÑO, Ed. Síntesis, Madrid, 2002.
Hallgrimsson, Bjarki. DISEÑO DE PRODUCTO: MAQUETAS Y PROTOTIPOS / Bjarki Hallgrimsson, Editorial: Barcelona :

Promopress, 2013.
Kathryn Best, Management del diseño. ESTRATEGIA, PROCESO Y PRÁCTICA DE LA GESTIÓN DEL DISEÑO, Parragón, Barcelona, 2007.
Labeena Ishaque. LA CASA DE PAPEL, MESAS, RELOJES, CUENCOS Y MIL OBJETOS PARA EL HOGAR HECHOS CON PAPEL, Océano- Ambar, Barcelona, 2009.
Mak Wigan. PENSAR VISUALMENTE. LENGUAJE, IDEAS Y TÉCNICAS PARA EL ILUSTRADOR, Gustavo Pili, Barcelona, 2007.
Sherin, Aaris. SOSTENIBLE :UN MANUAL DE MATERIALES Y APLICACIONES PRÁCTICAS PARA LOS DISEÑADORES GRÁFICOS Y SUS CLIENTES, Editorial: Barcelona, Gustavo Gili, cop.2009.
Skopec, David. MAQUETACIÓN DIGITAL : PARA INTERNET Y OTROS MEDIOS DE COMUNICACIÓN / David Skopec Editor: Barcelona : Index Book, cop.2003.
Wurster, Christian. COMPUTERS: AN ILLUSTRATED HISTORY / Christian Wurster Editor: Köln : Taschen, cop.2002.

Otros Recursos

Las direcciones de los links no son de acceso directo, todos los recursos se encuentran en el aula virtual de la asignatura.
https://25gramos.wordpress.com
http://www.minid.net
http://spined.org
http://www.unostiposduros.com

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

EVALUACIÓN CONTINUA Para esta asignatura se recomienda cursar el modelo de evaluación continua. Para la evaluación continua el alumno debe cumplir con las actividades que el profesor programe durante el cuatrimestre y con la realización del proyecto final, además de la asistencia a un mínimo de clases. El proyecto final debe abarcar todos los contenidos señalados en el apartado 6 de esta guía. Para la evaluación final, habiendo optado por la evaluación continua, se tendrán en cuenta los siguientes criterios de ponderación:
a) Pruebas objetivas: 10%. Esta parte de la nota comprende la entrega de los trabajos que se plantearán en el aula virtual a lo largo del cuatrimestre, que constituirán la participación en los concursos profesionales que coinciden en el cronograma de la asignatura. A través de estos trabajos individuales que el alumno deberá entregar se calificará el dominio de los conocimientos teóricos. La participación de otras actividades como la organización de eventos, etc.
b) Trabajos y proyectos: 80%. Se trata de un proyecto en grupo, pero la calificación de todas las fases son individuales, al igual que la nota final. Además, el alumno (individualmente) debe realizar todas las fases y sus apartados. El desarrollo del proyecto contiene:
Fase 1) 10% - Metodología en el diseño - Descripción del proyecto y objetivos - Investigación, realización y organización de briefings
Fase 2) 10% - Desarrollo y formalización del proyecto - Realización e interpretación de mapas conceptuales - Propuestas y desarrollo y análisis crítico en la formalización de las ideas y las resoluciones gráficas Fase 3) 20% - Aplicación de los conceptos en proyectos gráficos - Interpretación del resultado final del proyecto - Formalización de la marca y aspectos relacionados con las ideas

Fase 4) 30% - Elaboración del manual de uso donde se explican los elementos constitutivos y se establecen las pautas de construcción como el uso de las tipografías y las aplicaciones cromáticas de la marca, etc. - Aplicaciones - Promoción de la marca; prensa, promoción digital, web, redes sociales, etc. - Interiorismo y ejecución con espacios propios de la marca; planteamiento de propuestas para ruedas de prensa, y la creación de roll-ups genéricos para su uso en contextos de interior, Stand, etc. - Exterior; marquesinas, mupis, vallas publicitarias, etc. - Merchandising; todos los elementos promocionales de la marca Exposición. 10% - La presentación pública del proyecto. Es obligatoria (como los demás apartados). - Memoria y presentación del proyectos de diseño - Interpretación de los resultados finales de un proyecto, normalización y producción - Exposición y defensa de proyecto explicando características y la elaboración de material audio visual. - El manual del proyecto y todo el material gráfico elaborado para el mismo. - Fecha de realización: La convocatoria. A través de este proyecto se calificará el nivel de trabajo, la argumentación, coherencia, destreza, y funcionalidad. Es obligatoria la entrega del proyecto tanto en formato papel como en formato digital (PDF).
c) Escala de actitudes: 10%. Este porcentaje de la nota representa el grado de compromiso con la asignatura, la asistencia, la participación, etc. Por lo tanto, se tendrá un exhaustivo seguimiento de la asistencia a las horas de clase (y por consiguiente, se recomienda asistir a clase). Esta parte de la nota es fundamental para la evaluación continua, puesto que si no se cumple con un mínimo del 70% de asistencia a clase (84 horas de clase), automáticamente se traslada al alumno al criterio de evaluación alternativa. - Cada nota que se ponga será puntuada con una escala del 1 al 10, y posteriormente se realizará la nota media con los criterios correspondientes.
- La fecha de entrega del proyecto final será en los llamamientos y convocatorias oficiales de examen de la asignatura (aplicable a evaluación continua y evaluación alternativa). En esta misma fecha, se entenderá que se ha presentado el alumno a la convocatoria si ha presentado el proyecto final y ha realizado su exposición. - Esto será así, salvo para aquellos casos previstos en el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC nº11, de 19 de enero de 2016)
EVALUACIÓN ALTERNATIVA Para aquellos alumnos cuya falta de asistencia pueda suponer la pérdida de la evaluación continua o bien, no puedan o no deseen acogerse a esta modalidad de evaluación y así lo manifiesten y justifiquen, tal y como se recoge en el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC nº11, de 19 de enero de 2016), podrán presentarse a cualquiera de las convocatorias oficiales previstas. Estos alumnos deberán entregar todos los trabajos prácticos que correspondan a la calificación del 10 % de la nota (“pruebas objetivas” del apartado de evaluación continua), y el proyecto final, que en este caso corresponderá al 90 % de la nota restante. En este 90 % de la nota se encuentra lo expuesto en el apartado de “Trabajos y proyectos” de la evaluación continua, salvo que en evaluación alternativa la exposición cuenta un 20%, en lugar de un 10%. Es obligatoria la entrega del proyecto tanto en formato papel como en formato digital (PDF). - Cada nota que se ponga será puntuada con una escala del 1 al 10, y posteriormente se realizará la nota media con los criterios correspondientes. - La fecha de entrega del proyecto final será en los llamamientos y convocatorias oficiales de examen de la asignatura (aplicable a evaluación continua y evaluación alternativa). En esta misma fecha, se entenderá que se ha presentado el alumno a la convocatoria si ha presentado el proyecto final y ha realizado su exposición. - Cualquier otro aspecto no contemplado en este apartado se regirá por lo establecido en el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC nº11, de 19 de enero de 2016).

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas objetivas	[E1], [E2], [E3], [E4], [E5], [E8], [E9], [E10], [E11], [E13], [E14], [G1], [G2], [G3], [G5], [G6], [G7], [G8], [G9], [B2], [B4], [B5]	Dominio de los conocimientos teoricos	10,00 %

Trabajos y proyectos	[E1], [E2], [E3], [E4], [E5], [E8], [E9], [E10], [E11], [E13], [E14], [G1], [G2], [G3], [G5], [G6], [G7], [G8], [G9], [B2], [B4], [B5]	Nivel de trabajo, argumentacion, coherencia, destreza, y funcionalidad.	80,00 %
Escalas de actitudes	[E1], [E2], [E3], [E4], [E5], [E8], [E9], [E10], [E11], [E13], [E14], [G1], [G2], [G3], [G5], [G6], [G7], [G8], [G9], [B2], [B4], [B5]	Grado de compromiso, asistencia, participacion,etc	10,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

. Diseñar en el contexto del diseño gráfico y la comunicación visual
· Desarrollar el pensamiento creador y reflexivo
· Formalizar, desarrollar y gestionar proyectos de diseño

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente y de alteraciones en el calendario académico.

Segundo cuatrimestre					
Semana	**Temas**	**Actividades de enseñanza aprendizaje**	**Horas de trabajo presencial**	**Horas de trabajo autónomo**	**Total**
Semana 1:	Proyecto	Presentación de la asignatura. Inicio de la 1ª fase del proyecto. Metodología en el diseño	8.00	10.00	18.00
Semana 2:	Proyecto Crear un cronograma para el proyecto.	Inicio de la 1ª fase del proyecto. Metodología en el diseño Descripción y los objetivos generales y especificas del proyecto.	8.00	10.00	18.00
Semana 3:	Proyecto	Investigación, realización y organización de briefing	8.00	10.00	18.00

Semana 4:	Proyecto	Investigación, realización y organización de briefing Realización de mapas mentales.	8.00	10.00	18.00
Semana 5:	Proyecto La organización de las actividades para 8 de marzo.	Presentación de las conclusiones de los mapas mentales. Presentación de los objetivos definitivos. Presentación de las conclusiones de los mapas mentales. Presentación de los objetivos definitivos.	8.00	10.00	18.00
Semana 6:	Proyecto	2ª fase del proyecto. Desarrollo y formalización del proyecto. Enumeración general de todos los elementos que contiene la formalización de un proyecto.	4.00	10.00	14.00
Semana 7:	Proyecto	2ª fase del proyecto Desarrollo y formalización del proyecto.	8.00	10.00	18.00
Semana 8:	Proyecto	2ª fase del proyecto Desarrollo y formalización del proyecto. Desarrollo de cada metodología. Revisión de la metodología.	8.00	10.00	18.00
Semana 9:	Proyecto	2ª fase del proyecto Desarrollo y formalización del proyecto.	8.00	10.00	18.00
Semana 10:	Proyecto	2ª fase del proyecto Propuestas y desarrollo y análisis crítico en la formalización de las ideas y las resoluciones gráficas. Análisis crítico de la formalización de los elementos gráficos. Presentación de 2ª fase.	8.00	10.00	18.00
Semana 11:	Proyecto	2ª fase del proyecto. Reajustes en la formalización de los elementos gráficos.	8.00	10.00	18.00
Semana 12:	Proyecto	3ª fase del proyecto.Normalización del diseño. Formalización de la marca y aspectos relacionados con las ideas.	8.00	10.00	18.00
Semana 13:	Proyecto	3ª fase del proyecto. Formalización de la marca y aspectos relacionados con las ideas	8.00	10.00	18.00

Semana 14:	Proyecto	3ª fase del proyecto Diseño y elaboración del manual de diseño, en este apartado se explica todo lo necesario para saber las características especificas de los manuales de diseño como elementos constitutivos y establecer las pautas de construcción, el uso de las tipografías y las aplicaciones cromáticas de la marca, etc.	8.00	10.00	18.00
Semana 15:	Proyecto	4ª fase del proyecto Memoria y interpretación de los resultados finales de un proyecto, normalización y la producción.	8.00	10.00	18.00
Semana 16 a 18:	Prueba objetiva	Exposición y defensa de proyecto, valoración de los puntos débiles en las propuestas definitivas. Correcciones y entrega de proyectos.	4.00	30.00	34.00
		Total	120.00	180.00	300.00