

Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

**Taller de Concursos Profesionales y Propuesta TFG
(2022 - 2023)**

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: PE101
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
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26
Todo el cuatrimestre		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
Todo el cuatrimestre		Martes	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 26

Observaciones:

Profesor/a: JUAN RAMÓN BATISTA PÉREZ

- Grupo: **PE102**

General

- Nombre: **JUAN RAMÓN**
 - Apellido: **BATISTA PÉREZ**
 - Departamento: **Bellas Artes**
 - Área de conocimiento: **Dibujo**

Contacto

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

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
-------	-------	-----	--------------	------------	--------------	----------

Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	30
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	30
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	30
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	30
Observaciones:						

Profesor/a: NOA REAL GARCÍA						
- Grupo: PE102						
General - Nombre: NOA - Apellido: REAL GARCÍA - Departamento: Bellas Artes - Área de conocimiento: Dibujo						
Contacto - Teléfono 1: - Teléfono 2: - Correo electrónico: nrealgar@ull.es - Correo alternativo: - Web: https://noareal.com						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
27-09-2022	18-02-2023	Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	28B
27-09-2022	18-02-2023	Jueves	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	28B

Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
30-01-2023	18-02-2023	Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	28B
30-01-2023	18-02-2023	Jueves	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	28B
Observaciones:						

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, 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.
- 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 interdisciplinarios 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

Los contenidos de la asignatura se basarán en la realización de proyectos de diseño en base a concursos profesionales y convocatorias, así como la elaboración de una propuesta de trabajo fin de grado. Se plantea al alumnado que desarrolle proyectos de diseño poniendo en práctica las habilidades y competencias necesarias con alto grado de autonomía.

Actividades a desarrollar en otro idioma

Consulta de bibliografía, artículos y webs en inglés.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

Con un enfoque eminentemente práctico, la metodología docente se basará en el desarrollo de proyectos de diseño con apoyo de explicaciones y/o demostraciones. Los fundamentos teóricos, técnicos, metodológicos y procedimentales se desarrollarán vinculados a la práctica proyectual. Se aplicarán diferentes metodologías proyectuales en función de los proyectos a realizar, poniendo en práctica las habilidades y conocimientos específicos para resolver un problema de diseño.

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	[B5], [B4], [B2], [G9], [G8], [G7], [G6], [G5], [G3], [G2], [G1], [E14], [E13], [E11], [E10], [E9], [E8], [E5], [E4], [E3], [E2], [E1]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	160,00	160,0	[B5], [B4], [B2], [G9], [G8], [G7], [G6], [G5], [G3], [G2], [G1], [E14], [E13], [E11], [E10], [E9], [E8], [E5], [E4], [E3], [E2], [E1]
Estudio y análisis de casos	5,00	0,00	5,0	[B2], [G9], [G6], [G5], [G2], [G1], [E11], [E9], [E8]
Trabajo de campo/Investigación bibliográfica/Consulta web	0,00	20,00	20,0	[B5], [B4], [B2], [G9], [G8], [G7], [G6], [G2], [E14], [E11], [E2]
Total horas	120,00	180,00	300,00	
Total ECTS			12,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*; traducción de Yves Zimmermann; prólogo de Wilhelm Vossenkuhl. Editorial: Barcelona, Gustavo Gili.

Albrecht, D. (2000). *Desing culture now: National desing triennial*. Editorial: London, Laurence King.

Ambrose, G. (2010). *Metodología del diseño: el acto o la práctica de usar tu mente para considerar el diseño*, Editorial: Barcelona, Parramón.

Heller S., Anderson G.(2016). *El libro de ideas para el diseño gráfico: inspiración de la mano de 50 maestros*, Editorial: Barcelona, Blume.

Milton, A. y Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Editorial: Barcelona, Blume.

Satué, E. (2011). *El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura*, Editorial: Madrid, Alianza editorial.

Bibliografía Complementaria

Aaris, Sh. (2009). *Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes*, Editorial: Barcelona, Gustavo Gili.

Abellán, M. (2011). *Eat, drink, graphics*. Editorial: Barcelona, Monsa ed.

Aicher, O.(1994). *El mundo como proyecto / Otl Aicher* Editor: México[etc.] : G.Gili, cop.

Ambrose, G., Harris, P. (2004). *Formato: m. tamaño de un impreso*. [traducción, Jorge Rizzo] Editor: Barcelona:Parramón.

American corporate identity. (2002). Edited by David E. Carter Editor: New York : Harper Collins.

American corporate identity. (2004). Edited by David E. Carter Editor: New York : Harper Collins.

Amézola, Í., Salvadó, R. (2000). *La imagen de la entidad financiera: arquitectura y diseño para redes de puntos de venta*. Íñigo Amézola, Editor: Barcelona : Elisava.

Arata I., Niesewand, N., Law, J.(1988). *Anuario del diseño internacional*. Barcelona [etc.] : Gustavo Gili.

Arias, J. (1996). *Maestros del diseño español: identidad y diversidad*. Editor: Madrid : Experimenta.

Avella, N. (2004). *Diseñar con papel: técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico*. Editor: Barcelona : Gustavo Gili.

Baltanás, J.(2004). *Diseño e historia. invariantes*. Editor: Barcelona : Gustavo Gili.

Best, K. Management del diseño(2007). *Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño*, Parragón, Barcelona.

Bou i Bauza, G. (2003). *El guion multimedia*. Editor: Madrid : Anaya Multimedia.

Costa solá, j. (2007). *Señalética corporativa*. ; Ed. Costa Punto Com, S.L.

Hallgrimsson, Bjarki.(2013). *Diseño de producto: maquetas y prototipos*. Editorial: Barcelona : Promopress.

Labeena Ishaque.(2009). *La casa de papel, mesas, relojes, cuencos y mil objetos para el hogar hechos con papel*, Océano-Ambar, Barcelona.

Skopec, D. (2003). *Maquetación digital : para internet y otros medios de comunicación*.Editor: Barcelona : Index Book.

Wigan, M.(2007). *Pensar visualmente. lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*, Gustavo Pili, Barcelona.

Otros Recursos

Todos los recursos se encuentran en el aula virtual de la asignatura.

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

De acuerdo con el artículo 4.4 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (en adelante, REC), todo el alumnado está sujeto a EVALUACIÓN CONTINUA en primera convocatoria. Al tratarse de una asignatura con contenidos eminentemente prácticos solo podrá evaluarse mediante esta modalidad (artículo 4.8 del REC). No obstante, el alumnado que haya concurrido en primera convocatoria por evaluación continua y no haya superado la asignatura, podrá

optar por recuperar las actividades de evaluación continua que no se hayan superado en primera convocatoria.

La evaluación continua requerirá cumplir los siguientes requisitos:

- Asistencia al menos a un 80% de las clases y actividades programadas, que se verificará por medio del control de firmas, y mediante la entrega de los trabajos realizados en el aula. Por debajo de ese nivel de asistencia se considera que no se cumplen las condiciones mínimas para la evaluación continua y por tanto la nota en primera convocatoria será "No presentado".
- Entrega de los trabajos programados del curso. Según establece el artículo 4.7 del REC, se entenderá agotada la convocatoria cuando el alumno o alumna presente actividades cuya ponderación compute, al menos, el 50% de la evaluación continua. Para los trabajos que queden sin entregar, su nota para la evaluación continua será 0.

La EVALUACIÓN CONTINUA constará de las siguientes pruebas:

- Proyectos de diseño en base a concursos profesionales y convocatorias con una ponderación sobre la nota del 60%.
- Memoria o dossier de proyecto o investigación con una ponderación sobre la nota del 30%.
- Escala de actitudes con una ponderación sobre la nota del 10%

La realización de proyectos con una ponderación del 60% se dividirá entre el número de proyectos realizados, que podrá variar en función de la complejidad de los mismos y la duración necesaria para su resolución. En ningún caso podrá ser un único proyecto ya que según establece el REC, ninguna de las pruebas de evaluación continua podrá tener un peso superior al 50 % en la calificación final.

La memoria o dossier de proyecto o investigación corresponde a la propuesta de TFG.

Para cualquier otra cuestión, se atenderá a lo establecido en el REC

(https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28275/Regl.%20Evaluacion%20Calificacion%20CG%2021_06_2022%20Fdo.pdf)

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Escalas de actitudes	[B4], [B2], [G8], [G6], [G3], [G2], [G1], [E14]	Grado de compromiso, asistencia, participación.	10,00 %
Proyectos de diseño en base a concursos profesionales y convocatorias	[E11], [E13], [G1], [G2], [G6], [G7], [B2], [B5], [E1], [E2], [E3], [E4], [E5], [E8], [E9], [E10], [E14], [G3], [G5], [G8], [G9], [B4]	Calidad técnica y conceptual de las propuestas realizadas. Nivel de innovación en las soluciones de diseño.	60,00 %
Memoria o dossier de proyecto o investigación	[E11], [E13], [G1], [G2], [G6], [G7], [B2], [B5], [E1], [E2], [E3], [E4], [E5], [E8], [E9], [E10], [E14], [G3], [G5], [G8], [G9], [B4]	Nivel de conceptualización, desarrollo y formalización. Calidad de la investigación y análisis.	30,00 %

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

Segundo cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	Realización de proyectos de diseño	Presentación de la asignatura. Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 2:	Realización de proyectos de diseño	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 3:	Realización de proyectos de diseño	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 4:	Realización de proyectos de diseño	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 5:	Realización de proyectos de diseño	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 6:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 7:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00

Semana 8:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 9:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 10:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 11:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 12:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 13:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	10.00	18.00
Semana 14:	Realización de proyectos de diseño. Elaboración de la propuesta de trabajo fin de grado.	Clases prácticas. Trabajo proyectual. Trabajo autónomo	8.00	15.00	23.00

Semana 15:	Semana 15 y 16, periodo de evaluación.	Actividades de evaluación. Trabajo autónomo	8.00	35.00	43.00
Semana 16 a 18:			0.00	0.00	0.00
Total			120.00	180.00	300.00