

# GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV

## GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs / Curso  
**2018-2019**

<b>1 Dades d'identificació de l'assignatura</b> <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	<b>PROYECTOS III</b>				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	<b>6</b>	Curs <i>Curso</i>	4	Semestre <i>Semestre</i>	<b>Anual 5 / 4</b>
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Bàsica	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		Castellano/Valen- ciano	
Matèria <i>Materia</i>	<b>PROYECTOS III</b>				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	<b>Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores</b>				
Especialitat <i>Especialidad</i>	<b>Diseño de producto. Itinerario Ilustración Aplicada</b>				
Centre <i>Centro</i>	<b>Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi</b>				
Departament <i>Departamento</i>	<b>Proyectos</b>				
Professorat <i>Profesorado</i>	Encarna López Mateo / Rosana Gisbert				
e-mail <i>e-mail</i>	lopeze@easdalcoi.es / gisbertr@easdalcoi.es				

<b>1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació</b> <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>
<p>El objetivo de esta asignatura es consolidar que el alumno genere proyectos con metodologías organizativas, pautas y métodos de trabajo, toma de decisiones, conclusiones y soluciones gráficas adecuadas al proyecto de Diseño de Ilustración Aplicada. Por eso es tan importante consolidar y fijar desde la base, la importancia del planteamiento del proyecto, desde el concepto, el proceso metodológico, creativo e innovador, en el ámbito del Diseño de Ilustración Aplicada. Todo ello, desde un punto de vista de verdaderos prospectores sociales, en el que el Diseño de Ilustración ha de servir para solucionar los problemas visuales, emocionales y prácticos del entorno de la vida diaria, utilizando soluciones estéticas, emocionales y efectivas, contextualizadas en un entorno cultural, económico y social determinado.</p> <p>En definitiva, preparar al alumno para concretar y fijar las bases de la investigación, para desarrollar su Trabajo Final de Título en el cumplimiento de una práctica metodológica real y efectiva, que posteriormente le va a llevar al desarrollo de su vida profesional y laboral.</p> <p>El estudiante ha de cursar seguidamente: <i>Trabajo fin de Título (TFT)</i>.</p>

<b>1.2 Coneixements previs</b> <i>Conocimientos previos</i>
<p>Los estudiantes deberían tener superadas las anteriores materias de Proyectos Básicos, Proyectos I y Proyectos II de Diseño de Ilustración Aplicada, y consolidados los conocimientos adquiridos en 1er, 2º y 3er Curso de Grado de Diseño de Ilustración Aplicada, lo que implica, el dominio de los conceptos, lenguajes, técnicas y herramientas para la representación visual aplicada al Diseño de Ilustración Aplicada.</p> <p>También es necesario, tener conocimientos avanzados de los programas informáticos propios del Diseño de Ilustración (Illustrator, Photoshop, InDesign, etc.).</p>

## 2 Competències de l'assignatura *Competencias de la asignatura*

### Competencias transversales

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

### Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas del mercado.

### Competencias específicas

CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

## 3 Resultats d'aprenentatge *Resultados de aprendizaje*

RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
<b>RA1.</b> Desarrolla y aplica el proceso de metodología de un proyecto de Ilustración Aplicada a un producto, en las distintas fases que lo componen, así como la expresión personal y expresiva en la creación de la línea gráfica de ilustración.	CT2, CT14, CG1, CE1, CE2, CE3, CE4, CE13
<b>RA2.</b> Identifica y clasifica las diferentes formas expresivas y comunicativas de los plurales lenguajes en la ilustración y aplica a su vez los sistemas de investigación más adecuados en cada momento.	CG3, CG19, CE1, CE3, CE4, CE6
<b>RA3.</b> Detecta los problemas específicos y complejos que conlleva la adecuación de un proyecto a un ámbito profesional y en contacto directo con una empresa real.	CT3, CT8, CT15, CG19, CG22, CE1, CE2, CE4, CE6, CE13
<b>RA4.</b> Resuelve la integración de la ilustración en una vertiente absolutamente imaginativa y creativa e innovar en determinadas áreas del diseño y la ilustración, donde prevalece el convencionalismo y la falta de originalidad.	CG1, CE1, CE2, CE3, CE4, CE6
<b>RA5.</b> Fomenta su creatividad y sensibilidad artística implicándose positivamente en las tareas a realizar en el aula.	CT15, CE3, CE4
<b>RA6.</b> Conoce y comprende la utilidad de la estructura y los diferentes apartados de la memoria a desarrollar en la realización del TFT.	CT2, CT3, CT8, CT13, CT14, CT15, CG1, CG3, CG19, CG20, CG22, CE1, CE2, CE3, CE4, CE6, CE13

**Nota important:** Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

**Nota importante:** Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

<b>4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge</b> <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes, ... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas, ...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>UD1 ANÁLISIS EXPLICATIVO MEMORIA TFT.</b></li> <li>– Memoria Justificativa. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contexto social del proyecto: Objetivos del proyecto. Índice.</li> <li>- Documentación/información e investigación: Referentes Históricos. Referentes Actuales. Marketing.</li> </ul> </li> <li>– Memoria Descriptiva (Ideación). <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis de los procesos y fases del diseño de ilustración: Aspectos funcionales.</li> <li>- Aspectos estético-formales del diseño de ilustración. Estructura del diseño de Ilustración. Aspectos Técnicos del diseño de ilustración, etc.</li> <li>- Materiales. Técnicas y procesos.</li> </ul> </li> <li>– Memoria Gráfica y comunicación. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuaderno y carpeta de Ideación/experimentación: Dibujos, bocetos...</li> <li>- Memoria del proyecto.</li> <li>- Bibliografía. Webgrafía.</li> <li>- Diseños finales.</li> <li>- Prototipaje/aplicaciones.</li> <li>- Panel de comunicación.</li> <li>- Presentación para defensa del TFT.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Septiembre</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>UD2 PROYECTO DE DISEÑO DE ILUSTRACIÓN PARA EMPRESA.</b></li> <li>– Proyecto piloto de aplicación de todos los apartados y del proceso metodológico de la memoria del TFT, planteado en la unidad 1, en colaboración con una empresa.</li> </ul>	<p>Noviembre</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>UD3 INICIO DEL TFT.</b></li> <li>– Planteamiento del anteproyecto del TFT.</li> <li>– Inicio y desarrollo del TFT, hasta el punto <b>3 Estructura del diseño de ilustración</b> (inclusive), de la Memoria Descriptiva (Ideación).</li> </ul>	<p>Noviembre / Enero</p>

## 5 Activitats formatives Actividades formativas

### 5.1 Activitats de treball presencials Actividades de trabajo presenciales

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball ( en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Classe presencial <i>Clase presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula. <i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	<b>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</b>	12
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	<b>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</b>	70
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	<b>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</b>	5
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	<b>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</b>	5
Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne. <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	<b>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</b>	4
<b>SUBTOTAL</b>			<b>96 horas</b>

### 5.2 Activitats de treball autònom Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball ( en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	<b>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</b>	54 horas
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	/	/
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,... <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	/	/
<b>SUBTOTAL</b>			<b>54 horas</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150 horas</b>

## 6 Sistema d'avaluació i qualificació

## Sistema de evaluación y calificación

### 6.1 Instruments d'avaluació

#### Instrumentos de evaluación

Proves escrites (proves objectives, de desenvolupament, mapes conceptuals,...), exposició oral, treballs dirigits, projectes, tallers, estudis de cas, quaderns d'observació, portafolio,...

Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,...

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
<b>Trabajos prácticos.</b> Ejercicios realizados por el alumno durante el curso pertenecientes a las unidades didácticas planteadas entregados en tiempo y forma adecuados.	<b>RA1, RA2, RA3, RA4</b>	70 %
<b>Defensa de proyectos.</b> Exposición de anteproyectos y presentación de proyectos.		10 %
<b>Registros de actitud, participación e implicación con la materia.</b> Se llevará un seguimiento de su actitud y del grado de implicación con la asignatura, de su participación en clase y de sus aportaciones para el buen desarrollo de la misma.	<b>RA5</b>	20 %

### 6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

#### Criterios de evaluación y fechas de entrega

La asignatura de *Proyectos III* pretende lograr unos Resultados de Aprendizaje que mejoren el desarrollo de las competencias estimadas en estos estudios. Al ser una asignatura teórico-práctica, la presencialidad del alumno en clase y su trabajo diario en el aula, favorecerá que se alcancen dichos resultados. Para ello, y en base a la observación sistemática del proceso de aprendizaje y del seguimiento constante hacia el alumno se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

1. Aplica el proceso de metodología proyectual en los diferentes áreas de actuación de la Ilustración Aplicada al Producto.
2. Utiliza las diferentes estrategias expresivas y comunicativas de la Ilustración actual y aplica el sistema de investigación más adecuado en cada fase y tipología del proyecto.
3. Detecta y resuelve los problemas que derivan de la adecuación de un proyecto de ilustración, al ámbito profesional.
4. Resuelve la integración de la ilustración, de manera creativa, imaginativa e innovadora, en las diferentes áreas del diseño.
5. Fomenta su creatividad y sensibilidad artística implicándose positivamente en las tareas a realizar en el aula.

#### Consideraciones generales:

Para la aplicación del sistema de **evaluación continua** se tendrá en cuenta que:

- El alumno deberá asistir al menos y puntualmente al 80% del total de los periodos lectivos.
- Se pasará lista al inicio de cada clase.
- Si un alumno llegara tarde 10 minutos se considerará retraso y si hubiera pasado 15 minutos el retraso se considerará falta a criterio del profesor.

Los resultados obtenidos por el alumno en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- No Presentado (NP) se aplicará a aquellos alumnos que no hayan asistido a clase nunca o que habiendo asistido esporádicamente no hayan entregado ningún trabajo.

*El No Presentado/da (NP) se considerará una condición y no una calificación. Por tanto, se aplicará a aquellos alumnos que no hayan asistido a clase nunca o que, habiendo asistido esporádicamente, no hayan entregado ningún trabajo. En una asignatura no se podrán acumular más de tres «No Presentado/da (NP)» consecutivos, calificándose obligatoriamente (con un valor numérico) la siguiente convocatoria.*

### 6.3 Sistemes de recuperació

### Sistemas de recuperación

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)  
Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

#### Evaluación ordinaria.

Puesto que la programación de esta materia requiere de una presencialidad completa por parte del alumno, si éste ha superado las faltas de asistencia en un 20% del total, decaerá en su derecho a la evaluación continua y, por tanto, pasará directamente a la evaluación ordinaria única (determinada desde el departamento). De esta manera, será evaluado según la ponderación específica para aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua.

#### Pérdida de evaluación continua.

En este caso, el alumno tendrá que entregar todos los trabajos realizados durante el curso y realizar las pruebas teórico-prácticas que se realizarán en el tiempo y forma que estime el profesor.

#### Evaluación extraordinaria.

Aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria o no se hayan presentado, pasan directamente a la convocatoria extraordinaria. El alumno tendrá que entregar todos los trabajos realizados durante el curso y realizar las pruebas teórico-prácticas que considere el profesor de la asignatura. Estas pruebas pretenden que el alumno alcance los Resultados de Aprendizaje planteados en esta Guía Docente, debiéndose realizar de forma presencial en una o varias sesiones según estime el profesor.

## 7 Bibliografía

### Bibliografía

#### Bibliografía básica

- OBSERVATORIO DE TENDENCIAS DEL HÁBITAT. Cuaderno de Tendencias del Hábitat 2014/15. Valencia. 2013.
- LIPOVETSKY, G. La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo. Editorial Anagrama, Colección Argumentos. Barcelona.2007.
- D.A. Ching & Steven P. Juroszek. *Dibujo y Proyecto*. Editorial Gustavo Gili, 4ª edición 2007.
- DALLEY, Terence. Editorial Hermann Blume. *Guía completa de Ilustración y Diseño*.
- BIRCH, Helen. *Dibujar: trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- DALQUIÉ, Claire. *Ilustración, hoy: nuevas tendencias en ilustración de vanguardia*. Barcelona: Index Book, 2010.
- DEEGEN, Lawrence. PRINCIPIOS DE ILUSTRACIÓN. Editorial Gustavo Gili.

#### Bibliografía complementaria

- BORRELLI, Laird. *Ilustradores de moda hoy*. Barcelona: Acanto, 2001. 176 p. ISBN 84-95376-25-3.
- MINGUET CÁMARA, EVA *Ilustración de vanguardia*. Instituto Monsa de Ediciones S.A.
- DALQUIÉ, CLAIRE *Ilustración hoy. Nuevas tendencias en ilustración de vanguardia*. Index Book.
- SARHA E. BRADDOCK Y MARIE O´ MAHONY. *Techno textiles*. Thames & Hudson. 1999.
- *Artist Artshow: encounter of art, artist and you*. Hong Kong: AllRightsReserved Publishing, 2009.
- BIRCH, Helen. *Dibujar: trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
- BORRELLI, Laird. *Ilustradores de mod ahoy*. Barcelona: Acanto, 2001.
- BOWLES, Melanie. *Diseño y estampación textil digital*. ISAAC, Ceri. Barcelona: Blume, 2009.
- COLE, Drusilla. *Diseño textil contemporáneo*. Barcelona: Blume, 2008.
- DALQUIÉ, Claire. *Ilustración, hoy: nuevas tendencias en ilustración de vanguardia*. Barcelona: Index Book, 2010.
- *Encuentro entre espacio y arte: diseño espacial, estructural y gráfico para eventos y exposiciones*. Barcelona: Index Book, 2007.
- *Illustration Play: craving for the extraordinary*. Hong Kong: Viction:ary, 2007.
- MARGETTS, Martina. *Tord Boontje*. Nueva York: Rizzoli, 2006.
- MINGUET CÁMARA, Eva. *Ilustración de vanguardia*. Barcelona: Monsa, 2008.
- MINGUET CÁMARA, Eva. *Urban bags: diseño de bolsos*. Barcelona: Monsa, 2009.
- *One day*. Barcelona: Index Book, 2009.
- QUINN, Bradley. *Textiles: diseñadores de vanguardia*. Barcelona: Blume, 2009.
- REYES, Fabiola. *Nature: inspiration for art & design= inspiración para el arte y el diseño*. Barcelona: Monsa, 2008.
- RIVERS, Charlotte. *Maximalism: the graphic design of decadence & excess*. - Suiza: Rotovision, 2007.
- *Wallpaper patterns*. Berkeley (USA): Gingko Press, 2009.
- WALTERS, Helen. *200% cotton: new T-shirt graphics*. London: Laurence King Publishing, 2004.