

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic 2010-11

Programa

Assignatura
13201G PROJECTES III DG

12 crèdits	3er curs	Obligatòria d'Itinerari	Anual
------------	----------	-------------------------	-------

Llengua o llengües de docència: Català, Castellà

Professorat: Martí Ferré
Diego Fernández
Xavier Alamy

1. Descriptor

Realització de projectes de disseny gràfic a partir d'una demanda i d'uns requeriments de programa simulats però versemblants, integrant els elements conceptuals, creatius i tècnics.

2. Continguts i objectius

- Fomentar l'esperit crític i d'anàlisi.
- Desenvolupar criteris i capacitats d'autoavaluació.
- Fomentar una metodologia de treball àgil, com a preparació per a les condicions reals en el desenvolupament de la seva futura activitat professional.
- Dissenyar optimitzant els recursos en relació amb les Arts Gràfiques i Internet.
- Ampliar els àmbits d'actuació.
- Traçar punts d'unió amb altres disciplines (arquitectura, interiorisme, edició...).
- Potenciar la funció social del disseny gràfic com a vehicle de millora social i cultural.
- Millorar l'acabat de les maquetes i presentacions.
- Fomentar la cooperació i el treball en equip.
- Tenir experiències reals, no maquetes a escala.



3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

3.1. Competències específiques:

CE1 Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

CE6 Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabetos llatins.

CE7 Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seves qualitats, i sobre processos i costos de fabricació.

CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

CE11 Demostrar comprendre el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment els projectes i les activitats de disseny.

CE16 Demostrar entendre i interpretar de manera pertinent i raonada els textos d'història, teoria i crítica del disseny.

CE17 Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

CE19 Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

3.2. Competències transversals:

CT2 Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

CT3 Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projectació com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.

CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT13 Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

CT14 Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.

CT16 Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.



4. Temari

Bloc de contingut 1:

Al llarg del semestre es desenvolupa un gran projecte format per petits projectes coordinats entre sí i, a més, un gran projecte editorial per aprendre a definir les aplicacions més apropiades al cas. Entre tots els assistents a classe es defineixen les aplicacions i el calendari de presentacions; d'aquesta manera s'assumeix el compromís de les presentacions i el fet de conèixer tot el projecte final ajuda al plantejament global. El plantejament de cada peça és absolutament lliure i s'accepten modificacions sempre que tot el grup de la classe ho aprovi. És el grup de la classe qui decideix si un projecte pot seguir endavant, si s'han de fer modificacions, etc.

Bloc de contingut 2:

Es realitzaran projectes de disseny i desenvolupament de portals i llocs a Internet. El bloc se centrarà i treballarà en les necessitats dels projectes, la planificació, la implantació dels coneixements del disseny i la modulació del llenguatge gràfic de les interfícies per a Internet. Es prioritzarà la creació, la funció i la usabilitat enlloc de la tècnica de realització. Es plantejaran encàrrecs imaginaris i també reals que es resoldran sovint en grup i de forma continuada.

Presentació i correccions del Projecte Final

-presentacions setmanals

5. Avaluació

Els projectes s'avaluaran en funció del seu valor comunicatiu en relació als següents punts:

- Comprensió i anàlisi del problema
- Conceptualització de la proposta (solució)
- Llenguatge visual i recursos de disseny escollits com a solució al concepte
- Seguiment, correcció, participació i assistència

La nota final és la mitja entre tots els projectes realitzats.

6. Bibliografia i recursos

- ADG-FAD. *Adgtext 03: primavera 2002*. Barcelona: ADG-FAD, 2002
 - Brownjohn, Robert. *Sex and Typography*. Londres: Laurence King Publishing, 2005
 - Fletcher, Alan. *The art of looking sideways*. Londres: Phaidon, 2001
 - Gill, Bob. *Unspecial Effects for Graphics Designers*. NY: Graphis Inc, 2001
 - Hoekman, Robert Jr. *Designing the Moment: Web Interface Design Concepts in Action*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2008
 - Krug, Steve. *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2005
 - Nielsen, Jakob i Pernice. *Kara. Eyetracking Web Usability*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2008
 - Nielsen, Jakob. *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*. Berkeley: Peachpit Press, 1999
 - Nielsen, Jakob; Tahir, Marie. *Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2001
 - Maeda, John. *Las leyes de la simplicidad*. Barcelona: Gedisa, 2006
 - McAlhone & D. Stuart. *A smile in the mind B*. London: Phaidon, 2001
 - Monachino, Teresa. *Words fail me*. London: Phaidon, 2006
 - Pelta, Raquel; Martín, Pablo. *Adgtext 04 : mayo 2004*. Barcelona: ADG-FAD, 2004
 - Poynor, Rick. *Typographica*. London: Laurence King Publishing, 2003
 - Solana, Gemma.; Boneu, Antonio. *Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito*. Barcelona: Index Book, 2007
 - VVAA. *Ensayos sobre diseño: diseñadores influyentes de la AGI*. Buenos Aires: Infinito, 2001
 - VVAA. Frost Design Pty. Ltd. *Sidney*. Frost Design, 2006
-



7. Metodologia

La classe de projectes és bàsicament un taller de propostes, idees i correccions. Els projectes es consideren en procés i es convida la classe a participar en els comentaris d'avaluació dels treballs. Les presentacions per part dels alumnes son setmanals, de manera que es realitza una avaluació continuada.

8. Activitats de l'estudiant

Els estudiants desenvolupen les seves idees en la classe de l'assignatura i, igualment, treballen sobre els projectes un total de 50 hores de manera autònoma.

