

**Curso 2023-2024**



**Comunidad  
de Madrid**

Dirección General de Universidades  
y Enseñanzas Artísticas Superiores  
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y  
UNIVERSIDADES

CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y  
ARTE DIGITAL

Centro privado autorizado



## **GUÍA DOCENTE DE Proyectos interdisciplinarios de diseño gráfico**

Especialidad de Diseño:   . DISEÑO GRÁFICO

### **Titulación**

Título Superior de Diseño

**FECHA DE ACTUALIZACIÓN:** septiembre 2023

**TITULACIÓN:** Título Superior de Diseño

**ASIGNATURA:** Proyectos Interdisciplinares de Diseño Gráfico

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de especialidad
<b>Carácter</b>	Clases teórico-prácticas
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño Gráfico
<b>Materia</b>	Proyectos de Diseño Gráfico.
<b>Periodo de impartición</b>	2º semestre. 3º Curso
<b>Número de créditos</b>	6 ECTS / 90 horas
<b>Departamento</b>	Proyectos de Diseño
<b>Prelación/requisitos previos</b>	Haber cursado y aprobado Fundamentos del Diseño. Análisis, Fundamentos del Diseño. Ideación, Proyectos de Diseño Gráfico, Tipografía, Tipografía Impresa, Tecnología Digital Gráfica y Proyectos de Diseño Gráfico: Implementación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Castellano

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>
Samaniego, Antonio	antonio.samaniego@escuelaces.net

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>Grupos</b>
Samaniego, Antonio	antonio.samaniego@escuelaces.net	<b>3DG</b>



#### 4. COMPETENCIAS

##### Competencias transversales

Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora  
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla, y gestionarla adecuadamente  
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza  
Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación  
Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo  
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos  
Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal  
Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos  
Liderar y gestionar grupos de trabajo

##### Competencias generales

Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos  
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales  
Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial  
Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo  
Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado

##### Competencias específicas

Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos  
Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos  
Establecer estructuras organizativas de la información  
Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto  
Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto  
Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

## 5. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Proyectar y trabajar en equipo con metodologías ágiles y software de gestión de proyectos
- Diseñar sistemas de diseño e interfaces mediante software para diseño UI y UX
- Generar narrativas y presentar proyectos de identidad y experiencia de usuario con medios audiovisuales e interactivos
- Desarrollar proyectos de identidad visual dinámica con cierta complejidad en relación a la arquitectura de marca
- Reflexionar acerca del diseño gráfico como sistema visual

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema
<b>Metodología y procesos en experiencia de usuario</b>	Métodos de organización y gestión. Métodos ágiles. Strum y Trello. Herramientas de diseño de servicios. Análisis.
<b>Modelos y sistemas gráficos digitales</b>	Análisis semiótico y diseño de sistemas. Definir, modelar y prototipar. Componentes: Funciones y estructura
<b>El proyecto gráfico digital</b>	Diseño Responsive, interactivo y dinámico. Narrativa audiovisual

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	20 horas
Actividades prácticas	60 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	20 horas
Realización de pruebas	8 horas
Horas de trabajo del estudiante	60 horas
Preparación de prácticas	12 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>180 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

<b>Actividades teóricas</b>	<p>Se potencia el espíritu crítico, la responsabilidad y la independencia del alumno mediante el análisis en grupo de casos reales y ejercicios de desarrollo de proyectos. Se complementa con seminarios temáticos para profundizar en áreas, casos o metodologías concretas.</p> <p>Se fomenta la iniciativa y la actitud participativa, creando un contexto favorable al aprendizaje y un entorno de cooperación, buscando el desarrollo de juicios, valores y actitudes positivas.</p>
<b>Actividades prácticas</b>	<p>Se realizan actividades individuales o colectivas en el aula para refuerzo del aprendizaje.</p> <p>Se desarrolla un proyecto en profundidad dividido en las fases de investigación teórica, investigación formal y desarrollo.</p>
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	Conferencias y visitas a programar

## 9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<b>Actividades teóricas</b>	<p>La asistencia y participación activa en las clases y actividades que se desarrollen</p> <p>Compromiso con la disciplina y el resto de alumnos</p> <p>Disponibilidad para el desarrollo de capacidades y capacidad de mejora</p> <p>Compromiso con el proyecto, el grupo y la clase</p>
<b>Actividades prácticas</b>	<p>Participación en las actividades.</p> <p>Corrección de las prácticas propuestas.</p> <p>Análisis de cada proyecto individual del alumnado dirigido por el profesorado en el aula</p>
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	<p>Participación, interés y compromiso con la actividad.</p> <p>Trabajos de reflexión teórica.</p>

### 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<b>Actividades prácticas</b>	<p>Evaluación sobre la involucración en las actividades grupales.</p> <p>Evaluación del cumplimiento de cada briefing de manera íntegra.</p> <p>Evaluación de la capacidad de criterio y análisis para la recapitulación de información y contenido.</p>
------------------------------	--



	<p>Evaluación de la aplicación del contenido teórico impartido en las prácticas sugeridas.</p> <p>Evaluación del vocabulario y la terminología utilizada a la hora de expresar las ideas y el proceso del proyecto gráfico.</p> <p>Evaluación de cada parte del proceso de desarrollo del proyecto gráfico.</p>
<p><b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b></p>	<p>Evaluación del aprendizaje, reflexión, análisis y conclusiones extraídas de la actividad.</p>

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### 9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación %
Actividades teóricas	10
Actividades prácticas	80
Actitud y participación	10
Total	100%

#### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación %
Prueba teórica	-
Prueba práctica	100
Total	100%

#### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación %
Prueba teórica	-
Prueba práctica	100
Total	100%

#### 9.1.3. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta la diversidad de los alumnos.

Instrumentos	Ponderación %
Práctica guiada adaptada a cada situación.	90
Actitud y participación	10
Total	100%

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	Contenidos, metodología docente asociada e instrumentos de evaluación	
	<b>Metodología y procesos en experiencia de usuario</b>	
Semana 1	Clases teórico/prácticas	Metodología ágil
	<b>Metodología y procesos en experiencia de usuario</b>	
Semana 2	Clases teórico/prácticas	Metodología ágil.
	<b>Metodología y procesos en experiencia de usuario</b>	
Semana 3	Clases teórico/prácticas	Herramientas de diseño de servicios.
	<b>Metodología y procesos en experiencia de usuario</b>	
Semana 4	Clases teórico/prácticas	Herramientas de diseño de servicios. Práctica.
	<b>Metodología y procesos en experiencia de usuario</b>	
Semana 5	Clases teórico/prácticas	Definir, modelar, prototipar. Semiótica y sistemas.
	<b>Modelos y sistemas gráficos digitales</b>	
Semana 6	Clases teórico/prácticas	Definir, modelar, prototipar. Semiótica y sistemas. Práctica.
	<b>Modelos y sistemas gráficos digitales</b>	
Semana 7	Clases teórico/prácticas	Componentes,. Funciones y estructura.
	<b>Modelos y sistemas gráficos digitales</b>	
Semana 8	Clases teórico/prácticas	Componentes. Funciones y estructura. Práctica 1.
	<b>Modelos y sistemas gráficos digitales</b>	
Semana 9	Clases teórico/prácticas	Componentes. Funciones y estructura. Práctica 2.
	<b>Modelos y sistemas gráficos digitales</b>	
Semana 10	Clases teórico/prácticas	Componentes. Funciones y estructura. Práctica 3.
	<b>El proyecto gráfico digital</b>	
Semana 11	Clases teórico/prácticas	Sistemas gráficos para diseño interactivo, dinámico y responsive.
	<b>El proyecto gráfico digital</b>	
Semana 12	Clases teórico/prácticas	Sistemas gráficos para diseño interactivo, dinámico y responsive. Práctica.
	<b>El proyecto gráfico digital</b>	



Semana 13	Clases teórico/prácticas	Narrativa audiovisual e interactiva.
Semana 14	<b>El proyecto gráfico digital</b>	
	Clases teórico/prácticas	Narrativa audiovisual e interactiva. Práctica 1.
Semana 15	<b>El proyecto gráfico digital</b>	
	Clases teórico/prácticas	Narrativa audiovisual e interactiva. Práctica 2.
Semana 16	<b>El proyecto gráfico digital</b>	
	Clases teórico/prácticas	Narrativa audiovisual e interactiva. Práctica 3.
Semana 17	Clases teórico/prácticas	<b>Convocatoria ordinaria</b>
Semana 18	Clases teórico/prácticas	<b>Convocatoria extraordinaria</b>

## 11. Recursos y materiales didácticos

El Aula Virtual de la será la forma de comunicación profesor-alumno por lo que éste deberá estar atento a la información y documentación que el profesor publique en dicho aula.

### 11.1. Bibliografía general

*Design Systems*, Alla Kholmatova, Smashing Media AG  
*Design system handbook*, Varios autores, DesignBetter. Co by Invision  
*Learning Agile: Understanding Scrum, XP, Lean, and Kanban*, Andrew Stellman, Jennifer Greene  
*Principles of Product Design*, Aaron Walter, DesignBetter. Co by Invision  
*IOS Human Interface Design*, Varios autores, Apple Inc  
*Better web typography for better web*, Matej Latin, Nick Jones  
*Information Dashboard design*, Stephen Few, O'Reilly

## 12. Otros materiales y recursos didácticos

Todas las actividades que se exigirán para poder aprobar la asignatura estarán ideadas para poder ser realizadas con material de dibujo convencional.

Con carácter voluntario, los alumnos podrán utilizar el *software* que consideren oportuno para cada actividad (Autocad, Sketchup, Illustrator, Indesign, Rhinoceros...) si bien el uso de este *software* no se impartirá en la asignatura.