



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DELINEACIÓN DE PRODUCTOS

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Módulo de Diseño
Denominación de la asignatura:	Delineación de Productos
Código:	39037
Curso:	4
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Dra. Lycinia Aliberti
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Dra. Licia Aliberti

Datos de contacto:

licinia.aliberti@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

HORARIOS TUTORÍAS: Grupo 4.1 - Viernes 13:30-13:45. Grupo 4.2 - Viernes 15:15-15:30.

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

Las propias del título.

Aconsejables:

Manejo básico de programas informáticos de dibujo vectorial y diseño 3D.

Conocimientos básicos de dibujo técnico y de dibujo artístico aplicado al diseño.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Delineación de productos se imparte en el 4º curso (2º cuatrimestre) y se apoya en los conocimientos adquiridos por los alumnos en otras asignaturas del currículum, tales como Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, Modelado 3D o 3D avanzado, que aportan los conocimientos básicos sobre representación gráfica bidimensional y tridimensional necesarios para el desarrollo de esta asignatura. Durante su desarrollo se profundizará en estos conocimientos mediante el abordaje de casos prácticos de diseño estructural de envases.

Esta asignatura se centra fundamentalmente el diseño estructural de envases y se complementa con la ya impartida en el primer cuatrimestre sobre Packaging, en la que se abordó de forma específica el diseño gráfico de envases.

Finalmente se relaciona con otras asignaturas cursadas en los primeros años del grado, tales como Historia y Teoría del Diseño Gráfico, Fundamentos de la Creatividad y Psicología

de la Percepción, en las cuales se adquieren diferentes competencias que serán muy útiles de cara al proceso creativo que los alumnos aplicarán en los distintos proyectos planteados en esta asignatura.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Esta asignatura aporta a los alumnos y alumnas un conocimiento profundo y complementario para la realización de desarrollos en objetos de 3D. Estos conocimientos son necesarios para el ejercicio profesional de la profesión de diseño aplicado al packaging y a espacios expositivos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG0 - Hablar bien en público

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria específica necesaria.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y prepararlas ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE10 - Sabrá traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios para diseños gráficos y hará uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

CE12 - El estudiante aprenderá a explicar y analizar el proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. A desarrollar un modo de trabajo ordenado, con estrategias de solución y organización a la hora de desarrollar trabajos de índole complejo.

CE14 - Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Ser capaz de trabajar en detalle las prácticas más usuales, resolviendo problemas de construcciones geométricas, así como saber utilizar los diferentes sistemas de representación en el espacio a través de la perspectiva.
- Elaborar y seguir planos de un proyecto real de diseño de packaging y su interpretación paso a paso, así como hacer referencia a la normativa relacionada con cada tema específico, y todo ello apoyado en un paquete informático de diseño asistido por ordenador.
- El poder retocar planos, realizar dibujos en 2D y 3D de cierta complejidad, así como retocar dibujos ya dados. Objetivos formativos.
- Acotar con todas sus posibilidades y estilos de acotación.
- Realizar dibujos en 3D de dificultad media, utilizando las órdenes de dibujo 3D, los sistemas de coordenadas personalizados y las diferentes Vistas.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Aprendizaje de los aspectos técnicos de proyectos de packaging, branding, envases y soportes desde suproceso creativo hasta su proceso productivo.

Aspectos técnicos de la presentación:

- Dibujo y edición con programas de dibujo vectorial, 3d y CAD.
- Gestión de planos y superficies.
- Acotaciones, Visualización y presentación

Temario detallado

INTRODUCCION

Presentación de curso y objetivos

BLOQUE A.-Introducción al diseño y delineación de packaging y espacios expositivos

Uso de AutoCAD I

- Uso del software. Dibujo, modificación, 3D básico
- Realización de ejercicios
- Manejo de comandos y herramientas de dibujo

Proyecto de curso I

- Primeros bocetos y modelos
- Estudio de referencias

BLOQUE B.-Prototipado y producción.

Uso de AutoCAD II

- Uso del software. Acotación, presentación, impresión, exportación, comandos avanzados

Proyecto de curso II

- Delineación de planos
- Versiones y prototipos definitivos
- Presentación

ENTREGA FINAL

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
INTRODUCCION. Clase de presentación - Presentación del curso y objetivos	Febrero
BLOQUE A. Uso de AutoCAD I Proyecto de curso I	Febrero-Marzo
BLOQUE B. Uso de AutoCAD II Proyecto de curso II	Abril-Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	30	-	30
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	-	30	30
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	8	-	8

Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal.Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	-	45	45
-----------------------------	---	---	---	----	----

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Asistencia y participación	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia así como su capacidad de esfuerzo y evolución en el desarrollo de su trabajo.	10%
Capacidad del desarrollo parcial del diseño	Se tendrá en cuenta; - El grado de aplicación de los conceptos explicados a lo largo de las diferentes fases del curso - La actitud crítica mostrada - La capacidad de superación	30%
Capacidad de integración de las partes en un todo. Producto Final.	Se tendrá en cuenta: -El riesgo tomado para el desarrollo del proyecto -El grado de conocimientos prácticos aplicados -La calidad creativa del producto generado. -La justificación teórica - La presentación del trabajo	50%
Examen	El alumno deberá demostrar los conocimientos teórico-prácticos sobre el software utilizado.	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- Los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Aunque un trabajo o práctica esté aprobado, el profesor podrá indicar criterios de mejora tanto obligatorios -imprescindibles para aprobar poder ser evaluado- como voluntarios -opcionales-.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Ordinaria

- Todos los alumnos habrán de examinarse en la fecha que corresponda en convocatoria ordinaria, con independencia de la realización de pruebas ocasionales realizadas durante el curso.
- Un alumno que no tenga todas las prácticas al día podrá presentarse al examen, pero para aprobar en convocatoria ordinaria deberá entregar las prácticas suspensas, pendientes o con mejoras indicadas, antes del día del examen.
- Durante el curso los alumnos recibirán indicaciones sobre su progreso en la asignatura. Se dará una única calificación final.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos suspensos o no presentados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, no solo deberá repetir el examen, sino que además será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Además de la bibliografía detallada a continuación para este curso, los alumnos podrán hacer uso de la indicada en la asignatura "Packaging".

- AA. VV. (2007) *Structural Package Designs*. Amsterdam: The Pepin Press/Agile Rabbit.
- DuPuis, S. y Sila, J. (2011). *Package Design Workbook: The Art and Science of Successful Packaging*. Beverly. Rockport Publishers.
- Jackson, P. (2013) *Técnicas de corte y plegado para diseñadores*. Promopress.

Bibliografía complementaria

- AA.VV. (2010) *Basic Packaging (Structural Package Design)*. PepinPress.
- AA.VV. (2010) *Advanced Packaging (Structural Package Design)*. PepinPress.
- AA.VV. (2010) *Complex Packaging (Structural Package Design)*. PepinPress.
- AA.VV. (2010) *Fancy Packaging (Structural Package Design)*. PepinPress.
- Candace, E. y Roncarelli, S. (2010). *Packaging Essentials: 100 Design Principles for Creating Packages*. Beverly. Rockport Publishers, Inc.
- Harwood, J. (2011) *The Interface: IBM and the Transformation of Corporate Design, 1945-1976*. University of Minnesota Press
- Herriott, L. (2008) *Packaging y Plegado: Ejemplos de Ingeniería del Papel listos para usar*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Herriott, L. (2010) *Packaging y Plegado 2: Nuevos ejemplos de Ingeniería del Papel listos para usar*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Lenderman, M; Sánchez, R. (2008) *Marketing Experiencial: La revolución de las marcas*. Madrid: ESIC Business Marketing School.
- Moor, L. (2007) *The Rise of Brands*. Berg. Oxford-Nueva York.
- Working Title & co (ed) (2015) *Box it up – Graphic Express*. BasheerGraphicBooks.

Webgrafía

<https://www.facebook.com/structuralpackaging>
<http://cartonlab.com/>
<http://luisasieiro.com/>
<http://fabricadetexturas.bigcartel.com/products>
<http://www.fabricadetexturas.com>
<http://www.careaga.es>

11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso no podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital (pdf, vectorial si procede).