

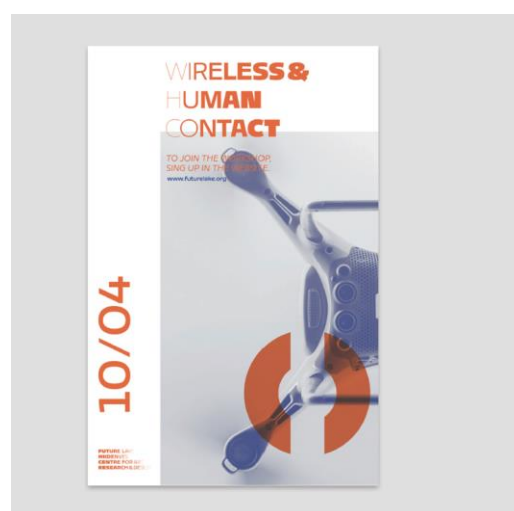
<b>Materia</b> Nuevos Escenarios Gráfico	<b>Año académico</b> 2020-2021	<b>Horas lectivas</b> 30h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 102312	<b>Curso/Trimestre</b> 2º/3º	<b>Horas autónomas</b> 70h	<b>Equipo docente</b> Francesc Ribot
<b>Créditos</b> 4 ECTS	<b>Carácter</b> Optativa	<b>Horas de dedicación</b> 100h	<b>Contacto</b> <a href="mailto:fribot@elisava.net">fribot@elisava.net</a>

**NOTA Informativa:** Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir. <https://www.elisava.net/sites/default/files/2020-07/Adaptaci%C3%B3n%20PDAs%20docencia%202020-21.pdf>

## Proyecto III

Pertenece a la materia Nuevos Escenarios Gráfico, que tiene el objetivo explorar los nuevos escenarios en los que el diseño gráfico interviene en la definición de la interacción de los usuarios con el medio digital y, por lo tanto, la formulación de nuevos escenarios que anticipen la transformación de la tecnología.

Abordamos la creación de un proyecto colaborativo que parte de un contexto futuro.



*Future Lake. Autores proyecto:  
Julia Antolín, Emerson Blanco y Eduard Vidiella*

## Contenidos

Esta asignatura canaliza el aprendizaje de las asignaturas anteriores en un proyecto colaborativo que parte de un contexto futuro, un nuevo escenario donde poder identificar oportunidades. El proceso de diseño es guiado con el objetivo de crear un proyecto que se anticipe a las necesidades futuras de comunicación, en ámbitos tanto reales como virtuales de compleja jerarquización, considerando la automatización compositiva y la adaptabilidad al usuario que ofrecen los nuevos soportes de visualización de la información. El alumno deberá ser capaz de establecer los fundamentos teóricos que definen y establecen la sistematización de su creación.

### **Bloque\_I. Trabajo de investigación:**

- Documentación del marco teórico de la creación de sistemas con referentes tanto históricos como contemporáneos.
- Estudio de casos con la finalidad de aprehender los mecanismos de la creación de sistemas.

### **Bloque\_II.Trabajo proyectual:**

- Creación de un sistema aplicado a la identidad visual y comunicación de un encargo.

- El trabajo incluye fases de contextualización, conceptualización, formalización y aplicación

### **Bloque\_III. Presentación:**

- Presentación oral de la propuesta y síntesis del proceso en una memoria de proyecto.

## Competencias

- 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. (CB2)
- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (CG4)
- Elaborar un proyecto de diseño coherente respecto a un posicionamiento personal - político, social, medioambiental, ético y estético. (CE4)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- Identificar las necesidades y el potencial propios para saber organizar y optimizar los recursos disponibles en cualquier situación profesional o de proyecto. (CT1)
- Gestionar tiempo y recursos en procesos de trabajo atendiendo al estado actual de la disciplina y sus condicionantes sociales, económicos, tecnológicos y medioambientales. (CT2)
- Utilizar materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (CT3)

## Resultados de aprendizaje

- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto. (RA9)
- Reconoce sus propios puntos débiles e intereses para complementar su formación y orientar su trabajo. (RA10)
- Identifica su propio potencial para organizar el trabajo individual y en equipo. (RA11)
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño gráfico. (RA21\_G)
- Crea composiciones bidimensionales y tridimensionales demostrando la capacidad de aplicar los conceptos de la retícula, ritmo, jerarquía, sistema. (RA29)
- Aplica los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio analógico, audiovisual y digital. (RA36)
- Conoce y aplica la dirección de arte en la comunicación del relato proyectual. (RA37)

## Actividades formativas

### **Distribución de la docencia:**

100% Presencial

0% Virtual

0% Campus Obert

### **Horas de Docencia y Tipología:**

<b>Taller (30h)</b>	Compartir (AF2) 13h
	Construir (AF3) 13h
	Comunicar (AF5) 4h

## Metodologías docentes

- Proyectos individuales (M04)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (MD8)
- Construcción de maquetas y prototipos (M12)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

## Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE2> Participación en los debates y discusiones.	10%
SE3> Exposición.	20%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	50%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	10%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	10%

Se requiere haber obtenido un 4 de nota mínima en cada una de las partes evaluables de la asignatura para hacer media. Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura con una nota comprendida entre un 4 y un 4,9 pueden presentarse a recuperación. Aquellos alumnos que hayan superado la asignatura no podrán concurrir a la recuperación para subir la nota. Aquellos alumnos que no se hayan presentado, es decir, que no hayan hecho el 80% de los trabajos programados, no podrán recuperar la asignatura.

## Fuentes de referencia

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura.