

## Guía Docente

---

**Asignatura:** **Proyectos Experimentales del Diseño**

---

Materia:	Proyectos de diseño gráfico
Estudios:	Estudios Superiores de Artes Plásticas y Diseño
Titulación:	Título Superior de Diseño Gráfico
Tipo:	Asignatura Optativa de Especialidad
Carácter:	Práctico
Curso:	3º
Duración:	cuatrimestral
Número de créditos ECTS:	4
Horas lectivas semanales:	4
Horas totales asignatura:	100
Horas presenciales:	72
Horas de Tutoría:	4
Horas no presenciales:	28
Aula docente:	15
Centro:	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Sevilla
Sede:	Edificio Nervión, c/ Juan de Padilla nº 10, tfno. 955622233
Sitio web:	<a href="http://www.exegetas.com">www.exegetas.com</a>
Profesor:	Valle Teba de Montes
Sitio web de la asignatura:	<a href="http://www.exegetas.com">www.exegetas.com</a>

---

**Requisitos previos:**

---

Para abordar esta asignatura con fluidez es necesario tener asimilados los conocimientos adquiridos en la asignaturas proyectuales realizadas hasta la fecha, *Diseño editorial, Identidad Visual, Diseño Aplicado al Envase*, así como *Lenguaje visual, Creatividad y Metodología Proyectual, Tipografía I y II*.

---

**Descriptor:**

---

El proceso de diseño y el antiprocés del mismo: divergencias gráficas. Nuevas relaciones entre forma y función. Del arte al diseño y del diseño al arte. El diseño banal. La base de las vanguardias artísticas y gráficas de los siglos XX y XXI. Proyecto y ejecución: los recursos matéricos y su influencia en los resultados. Herramientas y materiales plásticos como recursos gráficos. Activismo gráfico. Comunicación trans-versal y recíproca: el feedback de la experiencia social del diseño. La expresión personal como concepto en el diseño. La comunicación plástica urbana como recurso plástico-gráfico y su contextualización social. Recursos artísticos y fotográficos aplicados al diseño gráfico, editorial y tipográfico. Nuevos recursos contemporáneos. Experimentación espacial. La materialización de la idea y su transformación hasta el momento final. Integración de materia-idea y hecho social.

### **-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.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

### **Competencias generales:**

---

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 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.

### **Competencias específicas:**

---

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
- 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.
- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## **Contenidos de la asignatura:**

---

### **Contenidos teóricos**

#### **Tema 1. Del arte al diseño y del diseño al arte**

- 1.1 Las relaciones entre el diseño y el arte
- 1.2 Lo estético y lo abrupto. Lo apropiado y lo incómodo. Lo ético y lo abyecto. Lo correcto y lo absurdo.
- 1.3 Procesos y antiprosos de diseño: divergencias gráficas
- 1.4 Nuevas relaciones entre forma y función: quebrando las reglas de oro
- 1.5 Radical design, antidesign y critical design

#### **Tema 2. Técnicas plásticas y estrategias creativas en las vanguardias artísticas y gráficas de los siglos XX y XXI**

- 2.1 Conocimientos previos y breve introducción histórica
- 2.2 Modernismo y postmodernismo en el diseño gráfico
- 2.3 E Collage como instrumento comunicativo
- 2.4 Surrealismo y sus procesos experimentales
- 2.5 Dadá y las nuevas experiencias plástico-espaciales
- 2.6 La fotocomposición: fotogramas, transferencias y texturas fotográficas
- 2.7 Técnicas contemporáneas: rallado, raspado, lijado y quemado (texturas)
- 2.8 Happening y performances como nuevas experiencias artísticas y su relación con el diseño
- 2.9 Experiencias urbanas: el hecho social y el hecho expresivo. Desde el hombre–cartel hasta el Graffiti. Experiencias urbanas diarias en medios de transportes
- 2.1 La intervención gráfica urbana : ruido o música? Experiencia-crítica
- 2.2 Soportes urbanos múltiples: la pared, la calle, el suelo, el PVC, el cristal, el látex, etc.
- 2.3 Análisis de la deconstrucción significativa

#### **Tema 3. Activismo Gráfico**

- 3.1 Nuevos roles del diseñador
- 3.2 Análisis del futurismo, dadaísmo, constructivismo como precursores del activismo gráfico

- 3.3 Diseño gráfico y reivindicación: justicia social, medio ambiental y paz (antimilitarismo, pacifismo e ideas políticas)
- 3.4 Técnicas y soportes del activismo contemporáneo
- 3.5 La ética del diseñador: diseño responsable

#### **Tema 4. El proyecto del diseñador**

- 4.1 Mensajes implícitos o explícitos: libertad de comunicación
- 4.2 La necesidad o motivación del diseñador
- 4.3 El diseñador voyeur y/o exhibicionista
- 4.4 El diseñador pasivo y el provocador
- 4.5 Tipologías proyectuales
- 4.6 El proyecto editorial sin briefing

#### **Contenidos prácticos**

##### **Bloque 1. Experimentación plástica (temas 1 y 2)**

- Acercamiento al procedimiento de creación y empatización con los conceptos teóricos adquiridos. Generación de procesos revolucionarios e inversos en el diseño. Importancia de la extracción de conclusiones desde la experimentación y en consecuencia su utilización en proyectos reales. Iniciación en la comunicación y expresión como un fin experimental y no como un fin comercial, apartados de los cauces capitalistas del diseño clásico. Realización de investigación con parámetros dados pero sin limitaciones previas (sin briefing).

##### **Bloque 2. Activismo gráfico (tema 3)**

- Asimilación de conceptos teóricos establecidos en el tema y el salto de paradigma mental necesario para optimizar dichos conceptos y aprovechar el impulso que generan. En consecuencia se realizará una experiencia en la que el alumno/a descubrirá su propio camino reivindicativo construyendo así los cimientos de la ética propia de un profesional del diseño gráfico responsable de aquello que crea desde el primer al último paso de su proyecto.

##### **Bloque 3. Proyecto personal (tema 4)**

- En este último bloque el alumno/a llevará hasta las últimas consecuencias todo aquello que ha asimilado a lo largo de la asignatura cimentando todos los conceptos con la creación de un único proyecto experimental sin briefing, con libertad de expresión y comunicación y con motivaciones de índole expresivas que si bien seguirán comunicando no utilizarán nunca las vías convencionales ni los canales usuales.

#### **Metodología:**

---

Se aplicará una metodología activa y participativa, que convierta al alumno en protagonista de su propio aprendizaje. Para ello se potenciarán las técnicas de investigación, indagación y experimentación con arrojo y sin ningún tipo de prejuicio para la consecución de ideas concretas.

Iniciaremos cada bloque con una exposición de contenidos teóricos pero desde el estudio y el análisis de casos reales y siempre con la búsqueda de la participación activa del alumno. Estudiaremos casos prácticos en los que se aborden los temas que, en cada momento, estemos trabajando. Los analizaremos

mos y de ellos extraeremos conclusiones significativas que nos servirán de base para la realización de nuestros proyectos.

Aplicaremos también otras metodologías de enseñanza que complementen y amplíen las sesiones teóricas. El profesor/a contará con los medios de apoyo que estime necesarios (audiovisuales, informáticos, documentales, plásticos y técnicos) para fomentar el debate y la reflexión crítica. Visita de profesionales que realicen o hayan realizado proyectos relevantes para la comprensión de nuestros contenidos y/o visita a espacios, talleres, salas o museos donde podamos dialogar, observar, relacionar y comprender de una forma activa y directa.

La realización de trabajos prácticos es la base de nuestra metodología. La realización de los mismos implica un proceso de resolución de búsqueda e investigación permanente que permite al alumno un enriquecimiento y crecimiento personal y profesional. El alumno deberá presentar una serie de trabajos prácticos en los que se demuestre la asimilación y la adquisición de destrezas relacionadas con los mismos. La naturaleza de dichos trabajos será de naturaleza analógica y/o digital, al tratarse de una asignatura que pone en alza el valor de lo experimental, la naturaleza de los mismos será, en muchos casos, híbridos entre lo analógico y lo digital. Las condiciones de realización y los detalles de dichos trabajos se especificarán en los correspondientes guiones que estarán a disposición del alumno en el aula a través de pendrive.

El alumno demostrará la asimilación de dichos contenidos en los respectivos trabajos que serán entregados al final de cada bloque. Los alumnos contarán con tutorías individuales y colectivas, concebidas como un espacio formativo y educativo de amplio espectro a través de las que el alumno alcance y desarrolle su aprendizaje. La participación activa del alumno en el aula, su grado de implicación y experimentación, sus muestras de iniciativa y, en general, la calidad de su actitud serán objeto de apreciación en la nota final de la asignatura.

El nivel de asistencia, aun cuando la misma no es obligatoria en este tipo de enseñanzas superiores, será no obstante objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura.

#### **Actividades formativas de carácter presencial:**

---

Las 92 horas de carácter presencial de las que dispone esta signatura se organizarán según el siguiente organigrama:

mes	nº semana	actividad
septiembre	1	Presentación
octubre	2	Tema 1 – Del arte al diseño y del diseño al arte
	3	Tema 1 – Práctica visual y posterior debate
	4	Práctica visual
	5	Tema 1 – Teoría de cierre de tema
	6	Tema 2 – Técnicas plásticas en las vanguardias
noviembre	7	Tema 2 – Técnicas plásticas en las vanguardias
	8	Tema 2 – Práctica visual y posterior debate

	9	Práctica ejercicio bloque 1 (temas 1 y 2)
	10	Práctica ejercicio bloque 1
diciembre	11	Práctica ejercicio bloque 1
	12	Tema 3 – Activismo gráfico
	13	Tema 3 – Activismo gráfico
enero	14	Práctica ejercicio bloque 2
	15	Tema 4 – El proyecto del diseñador
	16	Tema 4 – El proyecto del diseñador
	17	Proyecto de final de asignatura
febrero	18	Proyecto de final de asignatura

### **Actividades formativas de carácter no presencial:**

---

Las 28 horas no presenciales de las que consta la asignatura están diseñadas para permitir al alumno la resolución de los trabajos prácticos que se indiquen en el transcurso del curso.

### **Evaluación:**

---

La calificación final de la asignatura se expresará de 0 a 10 con un decimal. En dicha valoración entrarán en consideración los siguientes aspectos, con sus correspondientes porcentajes:

- Trabajos prácticos: 70%
- Prácticas de Aula, Participación y Asistencia: 30%

Para la aplicación del 30% de la asistencia y la participación es necesario tener aprobados los trabajos prácticos. El porcentaje de la asistencia no es recuperable en septiembre.

### **Tutorías:**

---

Las tutorías previstas se llevarán a cabo en el horario normal de clases.

### **Bibliografía:**

---

- ROMERO, M<sup>a</sup> VICTORIA. *Lenguaje Publicitario*. Madrid, Ariel Comunicación, 2005.
- CALVERA, Anna. *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona, Gustavo Gili, S.A, 2003
- PELTA, Raquel. *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Barcelona, Paidós ibérica, S.A., 2004
- O'REILLY, John. *Sin Briefing: Proyectos personales de diseñadores gráficos*. Barcelona, Index Book S.L.
- BLACKWELL, Lewis. *The End of Print: The Grafik Design of David Carson*. Index Book S.L., 2000
- AA.VV. *Nuevo diseño de carteles*. Barcelona, Gustavo Gili, S.A, 2003
- SATUÉ, Enric. *Arte en la tipografía y tipografía en el arte. Compendio de tipografía artística*. Madrid, Si-ruela, 2007
- BARNICOAT, John. *Los Carteles. Su historia y su lenguaje*. Barcelona, Gustavo Gili, 1972
- AA.VV. *Escrito a mano. Diseño de letras manuscritas en la era digital*. Barcelona, Gustavo Gili.

PAPANEK, Victor. *Diseñar para el mundo real*. Ediciones Pollen. Monográfica.org  
BEY, Hakim. *T.A.Z. La zona temporalmente autónoma*. Ediciones Casa de fieras  
ROCHA, Servando. *La facción caníbal*. La Felguera Editores  
FONCUBERTA, Joan. *El beso de Judas*. Editorial Gustavo Gili  
AA.VV. *¿Qué es un libro de artista?* Editorial Archivo Lafuente  
GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. Editorial Anagrama, Colección Argumentos  
NORMAN, Donald. *La psicología de los objetos cotidianos*. Editorial Nerea  
MEGGS, Philip. *Historia del diseño gráfico*. Editorial RM  
DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Ediciones Biblioteca de la Mirada