

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Fundamentos del Diseño		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	1514
Periodo docente:	Primer semestre		
Materia:	Fundamentos Teórico-Prácticos		
Módulo:	Metodología para Proyectos de Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Roberto Campos Gómez	r.campos.prof@ufv.es
Tania Navas Navas	tania.navas@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de "Fundamentos del Diseño" tiene como objetivo introducir al alumno al concepto del Diseño, a través de un acercamiento a algunos de los principios y métodos básicos de este. Su finalidad es, asimismo, el acercamiento al trabajo proyectual propio de la disciplina del diseño. Se trata, también, de empezar a conocer hasta cierto grado de dominio los procesos de formalización y las técnicas de representación gráfica. El alumno, además, adquirirá cierta práctica de reflexión proyectual y analítica argumentativa pues ha de aprender a explicar y defender su trabajo, poniendo especial énfasis en la relación entre forma y concepto.

El desarrollo de la asignatura trata de servir de introducción a la disciplina de diseño y a sus metodologías de investigación a los alumnos de primer cuatrimestre, haciendo un recorrido por la problemática común a sus diferentes especialidades.

OBJETIVO

1. Presentar una primera aproximación al desarrollo de la actividad del diseño y cuál es su capacidad de intervenir como factor de identidad, de innovación y de desarrollo de la calidad de los objetos diseñados.

Los fines específicos de la asignatura son:

1-Presentar al alumno las diferentes especialidades del diseño

2-Fomentar el ejercicio la creatividad en el alumno

3-Transmitir conceptos fundamentales del proyecto de diseño

4-Propiciar una comprensión de los productos y servicios del diseño como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden

5-Ayudar a desarrollar la imaginación, la sensibilidad artística, las capacidades de análisis y síntesis, el sentido crítico, así como potenciar las actitudes creativas necesarias para la resolución de los problemas propios de esta actividad.

6-Fomentar el rigor crítico y la significación artística, cultural y social del diseño enriquecida por la evolución de la investigación científica y del progreso tecnológico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios

CONTENIDOS

TEMA 1. ¿Qué es el diseño? Definiciones para una profesión abierta y plural. Los límites entre diseño, arte, artesanía e ingeniería. Marketing y diseño. Diseño y responsabilidad social.

TEMA 2. Los distintos campos del diseño. Ejemplos contemporáneos. Diseño y tendencias.

TEMA 3. ¿Qué hace un diseñador? El proceso de diseño. Metodología de trabajo: desde el briefing al resultado final.

TEMA 4. Fundamentos de la percepción visual. Teorías de la Gestalt. Punto, línea y plano.

TEMA 5. Elementos básicos del diseño bi y tridimensional. Conceptos generales. Forma dinámica y forma geométrica. Texturas. Estructura y proporción. La retícula como estructura de orden. El color. Psicología del color.

TEMA 6. Elementos compositivos de las formas visuales. Jerarquía compositiva.

TEMA 7. Pensamiento creativo en el diseño. Límites a la creatividad. Buscar ideas. Memoria y acto creativo.

Pasos para la creatividad. Diario creativo. Proceso de la creatividad. Encontrar la solución. Bocetaje

TEMA 8. Introducción a los materiales para diseño industrial

TEMA 9. CONCEPTOS BÁSICOS (FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DIGITAL)

- La imagen electrónica. Luminosidad y color. Señal de vídeo
- Elementos materiales: ordenadores, tablets, dispositivos móviles
- Sistemas de presentación visual. TRC, LCD, TFT, Plasma
- Tamaños y formatos de pantalla
- Uso del color
- Captura de imagen
- Dispositivos hápticos: pantallas táctiles y ratones “ touchpad ”
- Conceptos generales sobre acústica
- Micrófonos y altavoces

- Amplificación
- Grabación de sonido

TEMA 10.CONSTRUCCIÓN DEL LENGUAJE DIGITAL (FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DIGITAL)

- ¿Qué es el diseño digital?
- Navegar en internet
- Interfaz de usuario
- Experiencia de usuario
- Funcionamiento y sistema
- Vocabulario básico y conceptos; Router, Operador, dirección IP, TCP, DNS, vínculos, links...
- Lenguajes de las máquinas; HTML/HTML5, CSS/CSS3, JAVASCRIPT, XML, PHP...
- Iniciación al HTML; marcas o etiquetas de hipertexto
- La construcción de la etiqueta
- Anatomía estructural de la web: El esqueleto.
- HTML cheatsheet - principales etiquetas de uso web.
- La construcción del documento
- La construcción semántica

TEMA 11. Introducción y fundamentos al diseño digital con Photoshop.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

El curso es eminentemente práctico pero con unos bloques introductorios teóricos cuyo conocimiento el alumno debe volcar sobre los ejercicios que constituyen la evaluación continua de la asignatura.

Clases expositivas

Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor con participación de los estudiantes en el comentario de las lecturas y en los temas de debate propuestos por los profesores.
Su función es fijar los fundamentos teóricos del diseño

Debates

El alumno debatirá en clase algunos de los temas propuestos por los profesores.
El objetivo es ayudar al alumno a forjarse su propia opinión y a argumentarla de manera razonada y sólida.

Presentación de trabajos

Presentación en clase de los trabajos realizados en la asignatura.

Trabajos prácticos

Los alumnos realizarán prácticas aplicadas a cada tema o unidad del temario, objeto en unos casos de su proceso creativo personal, y en otros como medio de investigación sobre los temas propuestos.

Recensión crítica de un libro

El alumno elaborará una recensión crítica de uno de los libros recomendados por los profesores.
Ha de hacer una breve presentación del autor, un resumen de los contenidos con su correspondiente comentario, así como unas conclusiones, en las que se exprese una opinión fundamentada.
Ha de atenerse al número de páginas indicadas, estar correctamente estructurado y escrito.

Tutoría.

Atención individual a los alumnos para el seguimiento de sus trabajos.

Estudio teórico

Estudio de los contenidos del programa de la asignatura. Lectura de libros y artículos. Preparación de los debates que se realizarán en clase.

Trabajos

Asistencia a exposiciones y actividades relacionadas con la materia y elaboración de memorias sobre las mismas

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas h 45h Visita a exposiciones y otros eventos h 2h Debates h 4h Presentación de trabajos h 6h Tutorías individuales h 2h Evaluación final h 1h 0h	Estudio teórico h 40h Elaboración recensión crítica: h 10h Elaboración trabajo investigación h 20h Actividades complementarias h 14h Aula virtual h 6h 0h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Adquirir conocimientos básicos y diseñar métodos de investigación relevantes.

Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).

Adquirir una comprensión crítica de la evolución de los valores estéticos, históricos, materiales, económicos y conceptuales.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Adquirir un conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.

Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Plantear y resolver problemas de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno interviene como factor de identidad, de innovación y de desarrollo de la calidad.

El alumno identifica los productos y servicios del diseño como el resultado de la integración de elementos formales, funcionales y comunicativos que responden a criterios de demanda social, cultural

El alumno desarrolla la imaginación, la sensibilidad artística, las capacidades de análisis y síntesis, el sentido crítico, así como potencia las actitudes creativas necesarias para la resolución de los problemas propios de esta actividad.

El alumno comunica ideas y propuestas de manera verbal y visual.

El alumno trabaja en equipo con otras disciplinas del diseño

El alumno conoce el contexto cultural del diseño

El alumno asume la importancia del dibujo y el boceto en la resolución de problemas de diseño

El alumno identifica los materiales básicos que participan de los procesos de diseño

El alumno aplica la creatividad para la resolución de problemas de diseño

10-El alumno analiza el contexto del diseño contemporáneo

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación continua mediante la presentación de trabajos, investigaciones y memorias

Realización de prueba escrita de aplicación práctica de los conocimientos

1.Examen contenidos teóricos o entrega final: 30%

1.Presentación y defensa de proyectos:40%

-25% individuales
-15% colectivos
Coherencia intención-ejecución

4. Memorias de mesas redondas y exposiciones: 20%
5. Técnica de observación: 10%
Evaluación de la participación en las actividades de tipo presencial

Criterios de evaluación:

Se valorará especialmente:

- Capacidad del alumno para estructurar correctamente sus trabajos.
- Participación crítica en clase.
- Capacidad para relacionar los contenidos teóricos con la práctica.
- Desarrollo de la expresión gráfica.
- Capacidad de investigación. Análisis y síntesis.

*CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: 60% entrega de proyecto. 40% entrega de memoria

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

- Albers, J.: La interacción del color, Alianza, 1980.
- Arnheim, R.: El pensamiento visual, Buenos Aires, Eudeba, 1971.
- Arnheim, R.: Arte y percepción visual: psicología del ojo creador, Madrid, Alianza, 1979.
- Berger, J.: Modos de ver, Barcelona, Gustavo Gili, 1975.
- De Bono, E.: El pensamiento creativo, Barcelona, Paidós, 1999.
- Dondis, D. A. La sintaxis de la imagen, Gustavo Gili.
- Gardner, H.: Mentes creativas, Barcelona, Paidós, 1995.
- Heskett, J.: El diseño en la vida cotidiana, Barcelona, Gustavo Gili, 2005.
- Kandinsky, W. Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos, Barcelona, Barral, 1971.
- Maldonado, T.: El diseño industrial reconsiderado, Barcelona, Gustavo Gili, 1993.
- Marr, D.: La visión, Madrid, Alianza, 1985.
- Moles, A.: Teoría de los objetos, Barcelona, Gustavo Gili, 1975.
- Munari, B.: ¿Cómo nacen los objetos?, Barcelona, Gustavo Gili, 2006.
- Munari, B.: Diseño y comunicación visual, Barcelona, Gustavo Gili, 2002.
- Potter, N.: Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes, Barcelona, Paidós, 1999.
- Ricard, A.: La aventura creativa, Barcelona, Ariel, 2000.
- Conversando con estudiantes de diseño, Barcelona, Gustavo Gili, 2008.
- Wong, W.: Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional, Barcelona, Gustavo Gili, 1995.

Complementaria

--