

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Proyectos de Diseño I		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	1523
Periodo docente:	Tercer semestre		
Materia:	Creatividad		
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
José María Cruz Jiménez	p.cruz.prof@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Proyectos de Diseño I, trata de introducir al alumno en algunos de los principales campos o especialidades de lo que hoy entendemos por Diseño, siendo a la vez un curso introductorio o de presentación, pero también, capacitando al alumno, para comenzar a conducir su vocación como diseñador a lo largo de dichas especialidades (Gráfico, Moda, Interiores, Industrial, etc)

Se trata, así, de conjuntamente con otras asignaturas como Tecnologías Aplicadas, ir formando a un diseñador que sea especializado, pero también lo más completo posible, a la hora de afrontar las tareas de todo aquello a lo

que se refiere al mundo del Diseño.

La asignatura profundiza en las diferentes disciplinas o especialidades dentro del diseño, desarrollando en el alumno la capacidad de investigación aplicada a la creatividad en el diseño. El alumno se familiariza con las metodologías en diseño y realiza proyectos personales en todas las especialidades, a la vez que va desarrollando su manera de hacer personal y aunque desde una visión todavía global comienza una cierta especialización según cuales sean sus principales orientaciones dentro del mundo del diseño. La asignatura arranca desde los conocimientos adquiridos en las asignaturas de primer curso Sistemas de análisis de la forma y el espacio y Fundamentos del diseño y tiene su continuidad en Proyectos de diseño II del tercer curso del grado en diseño.

## OBJETIVO

Ofrecer una primera aproximación para realizar, mediante una correcta metodología de investigación y desarrollo, sus proyectos personales dentro de todas las especialidades dentro del diseño así como para la correcta materialización y defensa de los mismos.

Los fines específicos de la asignatura son:

- 1-Fomentar creatividad en proyectos personales dentro del mundo del diseño
- 3-Fomentar la aplicación de los conocimientos del grado a la resolución de proyectos individuales
- 4-Fomentar la aplicación de los conocimientos del grado a la resolución de proyectos en grupo
- 2-Propiciar la capacidad de producir proyectos de diseño propios y originales.
- 5-Presentar las diferentes especialidades del mundo del diseño
- 6-Propiciar el conocimiento de los ámbitos profesionales del diseño contemporáneo
- 7-Propiciar la capacidad de búsqueda de referentes e inspiraciones en el proyecto de diseño

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Fundamentos del Diseño, Sistemas de Análisis de la Forma y el Espacio.

## CONTENIDOS

El temario de la asignatura aborda a modo introductorio los problemas comunes a todas las disciplinas dentro del diseño, incidiendo en la necesidad del desarrollo en el alumno de la capacidad creativa y de llegar a soluciones apropiadas dentro del mundo del diseño. El planteamiento general del temario es introductorio sobre las disciplinas de diseño, de las que el alumno trabaja todas y a su vez va eligiendo para la realización del proyecto final de la asignatura, aquella que le resulta más cercana.

### MÓDULO I. EL PROYECTO EN DISEÑO

1. Introducción.
2. Conceptos y tipologías.
3. El proyecto global.
4. Análisis, concepto e Idea.
5. Metodología proyectual.
6. El briefing.
7. Práctica aplicada.

### MÓDULO II. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO Y PACKAGING.

1. Introducción.
2. Tipografía e imagen.
3. Definiciones y conceptos.

4. Forma, espacio y composición.
5. Soportes y acabados.
6. Procesos de Producción.
7. Tipología, funciones y nuevos soportes.
8. La imagen corporativa. Branding.
9. La imagen Corporativa y su aplicación final.
10. Estudio de materiales.
11. El producto y su imagen final.
12. Práctica aplicada.

#### MÓDULO III. INTRODUCCION AL DISEÑO tridimensional

1. Definición y concepto.
2. Desarrollo de maquetas, modelos y prototipos.
3. Introducción a los materiales.
4. Introducción a los Procesos de producción. Como se hace.
5. Práctica aplicada.

#### MÓDULO IV. PROYECTO FINAL DE ASIGNATURA

1. Realización de investigación personal (Tema libre)
2. Desarrollo de proyecto personal
3. Artes finales, maquetas, prototipos, etc.

## 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, la cual se cierra con la entrega y defensa frente a tribunal de un proyecto final, libre por parte del alumno.

#### 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.

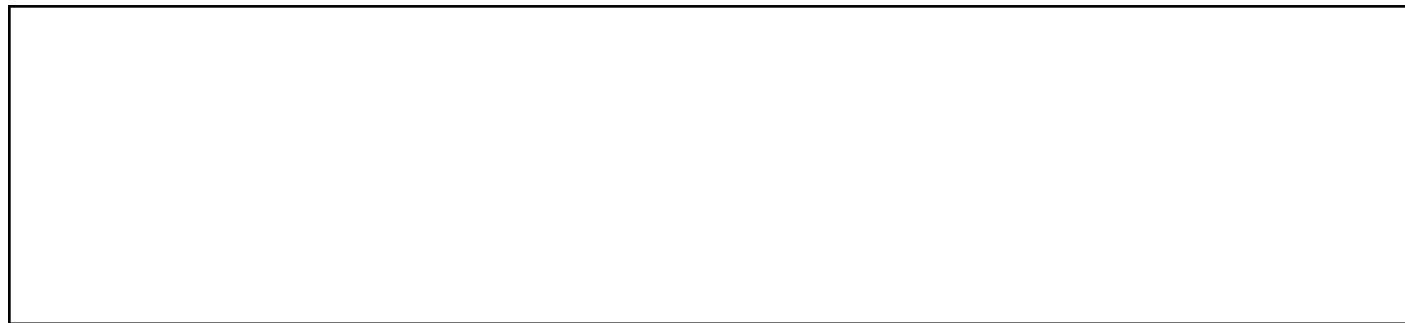
#### Estudio teórico.

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

\*Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.



## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas h Visita a exposiciones y otros eventos h Debates h Presentación de trabajos h Tutorías individuales h Evaluación final	Estudio teórico h Elaboración recensión crítica: h Elaboración trabajo investigación h Actividades complementarias h Aula virtual

## 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.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

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.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

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 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.

Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad.

Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

El alumno utiliza diferentes metodologías de diseño

El alumno dota a sus proyectos de contenido crítico y desarrollará capacidad investigadora en diseño

El alumno afronta procesos de investigación en diseño

El alumno analiza el ámbito laboral del diseño

El alumno proyecta en las diferentes especialidades del diseño

El alumno analiza los materiales y tecnologías asociadas al diseño

El alumno colabora con sus compañeros en la resolución de problemas de diseño

El alumno produce prototipos de proyectos de diseño

El alumno colabora con diferentes disciplinas del diseño

### **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 y entrega de proyecto final personal.

1.Examen contenidos teóricos(proyecto final): 50%

2.Presentación y defensa de proyectos:40%

-30% individuales

-10% colectivos  
Coherencia intención-ejecución

3. 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 1000% entrega de proyectos.(detallado en aula virtual)

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se ajustarán los pesos en caso de que fuese necesario. Los exámenes se realizarán de manera presencial.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

2. ARNHEIM, R. 1980. Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Madrid: Alianza Editorial
3. BAINES P.Y HASLAM A. 2005. Tipografía: Forma, función y diseño. Gustavo Gili: Barcelona.
4. BRINGHURST. R. 2002. The elements of typographic style. Editorial Hartley & Marks: Vancouver
5. CATHERINE, F. 2000. Rediseño de la imagen corporativa. Barcelona: Gustavo Gili
6. CAPSULE. 2007. Logos 01. Claves del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
7. CHAVES, N. 1988. La imagen corporativa. Teoría y metodología de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili.
8. DONDIS, D. 1976 La sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
9. FRUTIGER, A. 2005 Signos, símbolos, marcas, señales. GG Diseño, Barcelona
10. FISHEL. C. 2008. El arte de la Producción Creativa. Index Book.
11. HESKETT. J. 2005. El diseño en la vida cotidiana. GG diseño, Barcelona.
12. JUTE, A. 1996. Retículas. La estructura del diseño gráfico. Barcelona: Index Books.
13. KANE. J. 2004. Manual de tipografía. Gustavo Gili: Barcelona
14. LUPTON, E. 2004. Thinking with type, a critical guide. Princeton Architectural Press.
15. LAKSHMI, B. 2007. ¿Que es el diseño editorial? Index Book.
16. LEFTERY, C. 2008, Así se hace. Barcelona, Blume.
17. LIDWELL, W. HOLDEN, K. y BUTLER, J. 2005. Principios Universales del diseño. Barcelona, Blume
18. MONO. 2007. Identidad corporativa. Del brief a la solución final. Barcelona: Gustavo Gili.

19.MUNARI, Bruno. 1984 ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.

1.AICHER, O. 2005 El mundo como proyecto .GG Diseño, Barcelona

20.MUNARI, B. "Diseño y comunicación visual", Gustavo Gili, Barcelona 2000

21.POYNOR, R. No more rules, post-modern Graphic Design, G. Gili,2003

22.SAMARA, Timothy. 2008 Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili.

## **Complementaria**

ZAPPATERRA. Y. 2006. Diseño editorial. Periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili.

SATUÉ, E. 1988. El diseño gráfico. Desde los orígenes a nuestros días. Madrid: Alianza Ed.