

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño
-------------	-----------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Creación Visual
-------------	-----------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	1
--------	---

Código:	3405
---------	------

Periodo docente:	Primer-Segundo 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

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de "Creación Visual" 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 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.

El desarrollo de la asignatura se basa en ejercicios que fomentan el conocimiento de los fundamentos de la creatividad visual desde el plano hasta el espacio y que promueven la creatividad del alumno desde el gusto personal al criterio fundamentado.

La asignatura promueve, a través de prácticas, ejercicios y teoría la conciencia del alumno sobre la responsabilidad del diseñador como factor de mejora del hombre y sus circunstancias.

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 autocrítico y la significación artística, cultural y social del diseño enriquecida por la evolución de la investigación científica y del progreso tecnológico.

7-Fomentar el trabajo transversal con las demás asignaturas del curso.

8-Propiciar en el alumno una organización en los flujos de trabajo propio y en grupo.

9-Fomentar el uso del pensamiento visual.

10-Fomentar en el alumno la capacidad de prototipar adecuadamente en 2D Y 3D

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. Elementos compositivos de las formas visuales. Jerarquía compositiva. Tipografía, caligrafía y lettering. Legibilidad, forma y función. Balance imagen texto. Formatos y soportes normalizados, sistema DIN A.

TEMA 5. Fundamentos de la percepción visual. Teorías de la Gestalt. Punto, línea y plano.

TEMA 6. 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 7. Introducción a las teorías de la percepción. Breve historia de la imagen. ¿Qué es el Pensamiento visual? Pensar en imágenes. Pensar y visualizar. Dibujo vs expresión gráfica. Dibujo y hecho comunicativo. Secuencia del proceso comunicativo. Finalidad de la imagen en el acto comunicador. De la cabeza a la mano. Del concepto a la imagen. "Si no lo puedo dibujar no lo puedo pensar." Abstracción y figuración.

TEMA 8. Pensamiento creativo en el diseño. Límites a la creatividad. Buscar ideas. Memoria y acto creativo. Elementos básicos del hecho comunicativo. La adecuación de la imagen al concepto. Imagen y contexto. Pasos para la creatividad. Diario creativo. Proceso de la creatividad. Encontrar la solución. Pensamiento creativo en el visual thinking. Bocetaje. La caricatura.

TEMA 8. Introducción a los materiales para diseño objetual. Prototipado y maquetas a escala.

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

ACTIVIDAD PRESENCIAL

60 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

TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL

90 horas
 Estudio teórico h 40h
 Elaboración recesión crítica: h 10h
 Elaboración trabajo investigación h 20h
 Actividades complementarias h 14h
 Aula virtual h 6h

*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 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 recesión crítica: h 10h Elaboración trabajo investigación h 20h Actividades complementarias h 14h Aula virtual h 6h 0h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

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

Conocer los fundamentos de estética del diseño (estructura, forma, color, espacio).

Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.

Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.

Dominar técnicas de presentación adecuadas y adquirir técnicas de representación en 2D y 3D.

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 los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño.

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

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

Plantear y resolver problemas de diseño.

Dominar el diseño básico y sus principios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

El alumno analiza el contexto del diseño contemporáneo

El alumno conoce los ámbitos profesionales del diseño

El alumno trabaja en el ámbito cultural de las exposiciones y eventos

El alumno realiza prototipos básicos en Diseño

El alumno interactúa con otras disciplinas artísticas y creativas

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 de proyecto final: 35%

2.Presentación y defensa de proyectos: 45%

-30% individuales

-15% colectivos

3. Memorias de mesas redondas y exposiciones: 10%

4. 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.

- Coherencia intención-ejecución

- Capacidad para relacionar los contenidos teóricos con la práctica.

- Desarrollo de la expresión gráfica.

- Capacidad de investigación. Análisis y síntesis.

*Superar el 20% de inasistencia supone la pérdida de la evaluación continua (65%)

*CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: 100% entrega de proyectos a definir por el profesor

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.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan aprobado la asignatura en primera convocatoria deberán entregar todos los proyectos exigidos durante el curso, con el mismo grado de exigencia que en convocatoria ordinaria, en el examen de convocatoria extraordinaria.

Los criterios de evaluación para dichos proyectos son los mismos que para los aprobados por curso.

Los porcentajes de evaluación para la convocatoria extraordinaria serán los mismos, salvo para aquellos estudiantes que no superen el 80% de asistencia, en ese caso el examen pasará a valer un 40% y la participación activa y la actitud hacia la asignatura no se valorará.

Asistencia: Es fundamental la asistencia a clase y la participación activa en las actividades presenciales.

El alumno que falte a clase por un motivo justificado tiene la obligación de entregar al profesor un justificante de la misma en la clase siguiente después de haber faltado. Aquellos justificantes que se entreguen después de esa fecha carecerán de validez y la falta contara como no justificada, pasando a formar parte del 20% de faltas no justificadas.

SISTEMA DE EVALUACION ALTERNATIVO:

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 mantendrán los porcentajes, ajustándose los pesos de ejercicios concretos en caso de que fuese necesario.

Se podrán simplificar alguno de los ejercicios o prácticas o sustituir alguno por otro más adecuado.

Los **EXAMENES** se realizarán de manera **PRESENCIAL**.

Es responsabilidad del alumno contactar con el profesor de la asignatura para conocer las pautas relativas a la evaluación final.

ALUMNOS REPETIDORES: Realizarán todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en el sistema ordinario.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión Matrícula de Honor: La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

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