

## 25122 - Introducción al diseño

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2020/21

**Asignatura:** 25122 - Introducción al diseño

**Centro académico:** 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

**Titulación:** 278 - Graduado en Bellas Artes

**Créditos:** 6.0

**Curso:** 2

**Periodo de impartición:** Primer cuatrimestre

**Clase de asignatura:** Optativa

**Materia:** ---

## 1. Información Básica

### 1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura pretende un acercamiento global al mundo del diseño, combinando el estudio de sus principios teóricos, su relevancia e impacto social y cultural, con la experimentación de sus procedimientos, métodos y técnicas fundamentales. Con relación a esta última cuestión, y aunque se enfatiza una visión global de la disciplina, la asignatura tomará como marco preferente el campo del diseño gráfico.

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

- Comprender la naturaleza del diseño y de sus problemas, su contexto histórico y los horizontes de su desarrollo disciplinar.
- Valorar la cultura del proyecto como factor de desarrollo y humanización de las tecnologías.
- Familiarizarse con los hábitos, métodos, técnicas y herramientas que sustentan la práctica del diseño en sus diversas manifestaciones, particularmente en el ámbito del diseño gráfico.
- Proponer soluciones a problemas de diseño en diferentes fases de un proyecto y comunicarlas de forma eficiente.
- Conocer el entorno profesional del diseño.

### 1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura de segundo curso introduce al estudiante en una línea de especialización o personalización de su currículo que se concreta en un bloque de asignaturas optativas relacionadas con el diseño: *Introducción al diseño*, *Taller de diseño gráfico I*, *Taller de diseño gráfico II* y *Diseño web*.

Consecuentemente, la asignatura tiene un carácter fundamentalmente de iniciación, por lo que los contenidos se abordarán con un nivel de generalidad razonable. No se contempla la profundización en aspectos concretos de la disciplina del diseño, cuyo desarrollo es propio de asignaturas ofertadas en cursos posteriores.

### 1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

No es necesario ningún requisito previo para cursar la asignatura.

Es recomendable y fundamental asistir regularmente a clase, participando y recopilando sistemáticamente lo trabajado en el aula, procurando su actualización y repaso y cumplimiento puntual. A este fin resulta de especial importancia la planificación del propio trabajo y una adecuada organización y gestión del tiempo.

## 2. Competencias y resultados de aprendizaje

### 2.1. Competencias

**Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...**

#### Competencias generales

CG15. Capacidad para un compromiso ético y el fomento de la igualdad entre sexos, la protección del medio ambiente, los principios de accesibilidad universal y los valores democráticos.

#### Competencias específicas

CE07. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje

creativo específico.

CE09. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.

CE12. Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales, procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico.

CE14. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico.

CE23. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.

CE24. Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.

CE32. Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.

## 2.2.Resultados de aprendizaje

**El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...**

- Propone soluciones de diseño con corrección suficiente a través de un planteamiento proyectual adecuado y el empleo de diversas técnicas y herramientas.
- Comunica las soluciones de diseño adoptadas empleando los medios más idóneos.
- Describe el marco social, cultural, económico y profesional del diseño en sus distintos ámbitos de especialización.

## 2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

En esta asignatura el estudiante adquirirá una visión amplia del campo del diseño, lo que supone comprender y familiarizarse con un ámbito profesional de gran proyección para el graduado en Bellas Artes. Al plantear y desarrollar proyectos y resolver problemas de diseño experimenta formas alternativas de razonamiento creativo. En un mismo sentido, logrará competencias relacionadas con el uso de métodos, herramientas y técnicas aplicables a otros campos.

## 3.Evaluación

### 3.1.Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

La asignatura ofrece un sistema de **evaluación continua**, que posibilitará la obtención de la máxima calificación.

Existirá asimismo una **prueba global de evaluación** (tanto en primera como en segunda convocatoria), a la que tendrán derecho todos los estudiantes, y que quedará fijada en el calendario académico. El estudiante que no opte por la evaluación continua, que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación, tendrá derecho a presentarse a dicha prueba global, prevaleciendo en cualquier caso la mayor de las calificaciones obtenidas.

En segunda convocatoria la evaluación se realizará únicamente mediante prueba global.

#### ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN CONTINUA

1. Ejercicios tipo proyecto. La evaluación del conjunto de los ejercicios determinará el 75% de la calificación:
  1. **Objetos** (25% de la calificación). Incluirá junto a una breve memoria: *brief* de diseño; paneles ilustrativos de los conceptos desarrollados; cuaderno de dibujos y bocetos; escenario del producto; prototipos y póster del proyecto.
  2. **Mensajes** (25% de la calificación). Incluirá junto a una breve memoria: *brief* de diseño; maqueta física de los conceptos desarrollados; informe sobre el proceso de documentación; cuaderno de dibujos y bocetos; ficheros completos con la edición definitiva de los conceptos desarrollados (artes finales) y póster del proyecto.
  3. **Identidades** (25% de la calificación). Incluirá junto a una breve memoria: *brief* de diseño; manual de identidad visual: sección de identificadores básicos; informe sobre el proceso de documentación; paneles ilustrativos de las alternativas; cuaderno de dibujos y bocetos; ficheros con los trazados y tipografía empleados y póster del proyecto.
2. **Presentación oral de los proyectos realizados** en formato póster. Determinará el 15% de la calificación.
3. Grado de **iniciativa y participación colaborativa** en las actividades realizadas, demostrado a través de la reflexión y el diálogo que se orientan a un aprendizaje grupal integrado y significativo. Su valoración se basa en la recogida sistemática de datos en el propio contexto de aprendizaje y en la labor de tutoría. Determinará el 10% de la calificación.

#### PRUEBA GLOBAL DE EVALUACIÓN

La prueba consta de las siguientes partes:

1. Ejercicio práctico a partir de los contenidos del programa basado en los ejercicios tipo proyecto desarrollados

durante el curso. Determinará el 60% de la calificación.

2. Prueba escrita sobre aspectos teóricos de los contenidos del programa. Determinará el 40% de la calificación.

El día de la prueba se especificarán las premisas concretas para cada una de sus partes.

Junto con la calificación, se hará pública la fecha y lugar de revisión de la prueba, que será individualizada, y en la que se orientará al estudiante que no la haya superado sobre los aspectos que requieren mejora.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de los aprendizajes y la adquisición de las competencias, referida a todas las actividades realizadas, incluida la prueba global, se realizará conforme a los siguientes criterios:

- Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios y capacidad crítica.
- Corrección en las soluciones propuestas, los métodos empleados y los planteamientos dados con relación a las diferentes actividades realizadas.
- Grado de profundidad en el planteamiento y la resolución de los ejercicios.
- Capacidad de análisis y de síntesis.
- Coherencia demostrada en los procesos y fases de desarrollo de las actividades formativas, dominio técnico de los aspectos formales y de presentación.
- Capacidad de trabajo y nivel de superación y esfuerzo personal.
- Puntualidad en la entrega de trabajos y adecuada gestión del tiempo.

#### NIVELES DE EXIGENCIA

**Los resultados de aprendizaje serán evaluados de acuerdo con los siguientes niveles de exigencia:**

Aprobado (5 - 6,9): implica el logro suficiente de los objetivos y resultados de aprendizaje considerado, además, según los siguientes criterios:

- Resolución creativa básica.
- Capacidad crítica y autocrítica básica sobre los trabajos realizados.
- Correcta adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos suficientes y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Buena organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Notable (7 - 8,9): implica un grado mayor en el logro de los objetivos y resultados de aprendizaje considerado, además, según los siguientes criterios:

- Resolución creativa considerable.
- Capacidad crítica y autocrítica importante sobre los trabajos realizados.
- Muy buena adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos buenos y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud activa hacia la asignatura.
- Muy buena organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Sobresaliente (9 - 10): implica el logro destacado de los objetivos y resultados de aprendizaje considerado, además, según los siguientes criterios:

- Resolución creativa excelente.
- Capacidad crítica y autocrítica muy buena sobre los trabajos realizados.
- Perfecta adecuación de la práctica con el tema propuesto.
- Resultados técnicos impecables y adecuados a los objetivos de la práctica.
- Actitud proactiva hacia la asignatura.
- Excelente organización y capacidad de trabajo.
- Puntualidad en la entrega.

Los citados criterios establecen unas coordenadas que permiten diferenciar entre distintos grados de consecución de las competencias de la asignatura de forma global. Se orientan, por tanto, a un mayor rigor en la evaluación de los aprendizajes y en la calificación de las diferentes actividades de evaluación según los criterios propuestos.

## 4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

## 4.1. Presentación metodológica general

**El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:**

Se contemplan dos líneas metodológicas articuladas alrededor de unidades definidas por el planteamiento de actividades tipo proyecto:

1. Acercamiento a la teoría del diseño y su impacto cultural a través del análisis crítico de las principales fuentes.
2. Conocimiento de los diferentes ámbitos de aplicación profesional del diseño mediante el trabajo en supuestos prácticos y la iniciación a sus principales herramientas y técnicas.

En todo caso, la asignatura incluirá:

- clases presenciales en las que se desarrollarán actividades centradas tanto en la exposición teórica de los principales contenidos del programa como en el abordaje práctico de los mismos mediante breves ejercicios de aplicación, la resolución de problemas y estudio de casos. Estas actividades estarán apoyadas en la proyección de imágenes y demostraciones de uso de *software*.
- realización de ejercicios prácticos tipo proyecto que constituirá la mayor parte del trabajo autónomo del estudiante, con el apoyo de los apuntes de clase y el uso de la bibliografía.
- sesiones presenciales en formato taller que complementarán la realización de ejercicios prácticos tipo proyecto fomentando el trabajo grupal.
- sesiones presenciales específicas en las que se desarrollarán ejercicios y se resolverán problemas relacionados con el uso de herramientas informáticas y *software* específico.
- lectura y comentario de textos complementarios.
- eventual participación en seminarios, conferencias y visitas a eventos, empresas o instituciones de especial interés relacionadas con el diseño.

Parte de los aprendizajes requerirán el empleo de medios informáticos.

El seguimiento y valoración, el repaso, la revisión y actualización permanente de ejercicios, problemas y proyectos corresponde a la labor de tutoría.

## 4.2. Actividades de aprendizaje

**El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...**

1. Exposición teórico-práctica de los principales contenidos a partir de presentaciones apoyadas en la proyección de imágenes y demostraciones de uso de *software* que conllevarán breves ejercicios prácticos.
2. Realización de ejercicio de tipo proyectual. **Objetos.** Propuesta de conceptos de diseño alternativos sobre un objeto doméstico. Esta actividad trata el diseño de producto: su naturaleza y las principales fases y actividades que afectan a los procesos de diseño y desarrollo. Se abordarán las principales técnicas y procedimientos aplicables a la definición y generación de conceptos de diseño (*briefing*, escenarios, prototipado, bocetos y paneles de conceptos, entre otros). Se considerará de forma específica la importancia de la participación de los usuarios en los procesos de diseño. Esta actividad se desarrollará tanto de forma presencial, en forma de trabajo de taller, como no presencial.
3. Realización de ejercicio de tipo proyectual. **Mensajes.** Propuesta de un elemento de comunicación gráfica impresa. Esta actividad trata principalmente el diseño gráfico y la comunicación visual en sus diferentes aplicaciones (editorialismo, publicidad, envases, entre otros). Se abordarán las principales técnicas, procedimientos y herramientas de edición y maquetación, considerando las características de la industria gráfica. Se tendrán en cuenta las relaciones entre diseño y expresión artística. Esta actividad se desarrollará tanto de forma presencial, en forma de trabajo de taller, como no presencial.
4. Realización de ejercicio de tipo proyectual. **Identidades.** Propuesta de identificadores básicos de una institución o corporación. Esta actividad trata principalmente el diseño gráfico aplicado a la identidad visual institucional o corporativa. Se abordarán las principales técnicas y procedimientos elementales aplicables a la definición y generación de identificadores y marcas. Paralelamente se propondrán directrices fundamentales para trabajo de dibujo en vectores y el conocimiento y uso adecuado de la tipografía. Se considerarán las relaciones entre comunicación y *marketing*. Esta actividad se desarrollará tanto de forma presencial, en forma de trabajo de taller, como no presencial.
5. Actividades de estudio y lecturas complementarias.

## 4.3. Programa

1. Naturaleza y fines del diseño. Áreas de especialización. Aspectos históricos del diseño. Diseño, forma y función. El

proyecto de diseño

2. El proceso de diseño. Modelos. Fases. *Briefing*. Desarrollo de conceptos. Diseño detallado. Modelos y prototipos. Diseño y *marketing*. Aspectos generales.
3. Problemas de diseño. Métodos de diseño. Métodos creativos. Métodos sistemáticos.
4. Diseño de producto. Ámbitos de aplicación. Estudio de casos y aplicación.
5. Diseño gráfico. Aspectos históricos. Panorama actual. Ámbitos de aplicación. Tipología de la producción gráfica.
6. El mensaje gráfico y su estructura. Formatos. Retículas.
7. Introducción a la tipografía. Aspectos esenciales. Composición tipográfica. Elementos gráficos. Uso del color. Artes finales.
8. Herramientas informáticas de ilustración, tratamiento gráfico y edición. Fundamentos. Operaciones y técnicas básicas.
9. Identidad e imagen visual. Marca. Logotipo. El manual de identidad. Estudio de casos y aplicación.
10. Diseño publicitario. Carteles. Folletos y trípticos. Catálogos. Estudio de casos y aplicación.
11. Diseño editorial. Diseño de envases y embalajes. Aspectos generales. Otras aplicaciones gráficas.
12. Diseño y cultura. Arte y diseño. Estética del diseño. Obsolescencia, gusto y moda. Diseño y profesión.

#### 4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

La siguiente relación detalla por sesiones, de forma concisa y con carácter orientativo, las actividades que se desarrollarán a lo largo del curso.

1. Presentación de la asignatura y de los principales puntos de la guía docente. Clase teórica.
- 1-5. Clase teórica. Breves ejercicios prácticos. Estudio de casos.
6. Proyecto *Objetos*: inicio. Clase teórica.
- 7-8. Clase teórica. Breves ejercicios prácticos.
- 9-10. Proyecto *Objetos*: clase práctica, taller en grupo.
- 11-13. Clase teórica. Breves ejercicios prácticos. Estudio de casos. Proyecto *Objetos*: entrega.
14. Proyecto *Mensajes*: inicio. Clase práctica, herramientas informáticas.
15. Clase práctica, herramientas informáticas.
16. Clase teórica.
- 17-18. Clase práctica, herramientas informáticas.
- 19-20. Proyecto *Mensajes*: clase práctica, taller en grupo.
- 21-23. Clase teórica. Breves ejercicios prácticos. Estudio de casos. Proyecto *Mensajes*: entrega.
24. Proyecto *Identidades*: inicio. Clase práctica, herramientas informáticas.
- 25-26. Clase práctica, herramientas informáticas.
- 27-28. Proyecto *Identidades*: clase práctica, taller en grupo.
- 29-30. Proyecto *Identidades*: entrega. Clase teórica. Breves ejercicios prácticos. Presentación de trabajos.

#### 4.5. Bibliografía y recursos recomendados