

## 25122 - Introducción al diseño

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2024/25

**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 de la asignatura

La asignatura contribuye a: (1) Comprender la naturaleza del diseño, de sus problemas, su contexto histórico y los horizontes de su desarrollo disciplinar y los espacios que comparte en común con la práctica artística. (2) Valorar la cultura del proyecto como metodología tanto desde el campo del diseño como el de la práctica artística. (3) 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. (4) Proponer soluciones a problemas de diseño en diferentes fases de un proyecto y comunicarlas de forma eficiente. (5) Conocer el entorno profesional del diseño. (6) Experimentar el proceso creativo

Estos planteamientos y objetivos están alineados de manera transversal con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>): **4.** Educación de Calidad, **5.** Igualdad de género, **11.** Ciudades y Comunidades Sostenibles, **12.** Producción y consumo responsables.

### 2. Resultados de aprendizaje

La asignatura nos acerca 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. El estudiantado, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados:

- Desarrollar un proceso creativo propio que le permita experimentar y alcanzar una mirada personal de sus producciones.
- Experimentar con materiales, formas, colores, texturas y dispositivos con tal de generar una poética propia.
- Distinguir y aplicar las fórmulas de maquetación en: revistas, diarios, catálogos, informes, libros, y utilizar software profesional para su realización.
- Seleccionar, conocer y utilizar las tipografías sobre las propuestas presentadas con acierto y adecuación a cada problema.
- Conocer tanto los caracteres tipográficos como a sus creadores, sus aspectos formales y sus circunstancias de origen.
- Distinguir y aplicar conocimientos en cuanto a los modos de reproducción e impresión sobre las diversas técnicas de estampación y sus procesos de trabajo.
- Dominar con rapidez perceptiva la variedad de los tramados, selección de los colores, gamas y pantones.
- Dirigir y controlar todo el proceso como arte final.

### 3. Programa de la asignatura

#### **Bloque I. Introducción al diseño desde la perspectiva artística.**

1. Naturaleza y fines.
2. El diseño gráfico: Aspectos históricos, panorama actual y ámbitos de aplicación.
3. Elementos básicos: diseñar y crear.

#### **Bloque II. El proceso creativo.**

1. La experimentación como base del proceso de creación.
2. Experimentaciones I: composición, forma, textura y color.

3. Experimentaciones II: volumen, estructura y espacio.
4. Experimentaciones III: objetos, artefactos, máquinas y dispositivos.
5. La poética de la palabra.

### Bloque III. La producción en el diseño gráfico y su aplicación.

4. Procesos de creación: metodología y problemas.
5. Herramientas informáticas de ilustración, tratamiento gráfico y edición.
6. El mensaje gráfico y su estructura.
7. Aplicaciones del diseño: Marca, Logotipo, Manual de identidad y elementos publicitarios.
8. Introducción a la tipografía y su composición.
9. Las Artes Finales.

### 4. Actividades académicas

El programa ofrece los contenidos y herramientas necesarias para que el estudiantado logre los resultados de aprendizaje previstos en la asignatura a través de las siguientes actividades:

- Exposición teórico-práctica de los contenidos y demostraciones de uso de *software* que conllevarán breves ejercicios prácticos.
- Realización de ejercicios prácticos de tipo proyectual en grupo e individualmente.
- Lectura y comentario de textos recomendados.
- Participación en seminarios, conferencias y visitas a eventos, empresas o instituciones de especial interés relacionadas con los contenidos de la asignatura.
- Desarrollo de un proyecto personal.

La complejidad de los ejercicios propuestos se adaptará a los conocimientos y avances detectados en el estudiantado.

### 5. Sistema de evaluación

El logro de los aprendizajes y la adquisición de las competencias serán evaluados durante el curso mediante el sistema de evaluación continua.

| Tipo                     | Técnicas   | Instrumentos / pruebas                 | Criterios   |            |
|--------------------------|--|--|---|------------|
| Asistencia e implicación | Grado de implicación, participación e iniciativa personal en el conjunto de actividades. | Control de asistencia y participación. | (1) Asistencia a las prácticas realizadas en el aula.<br>(2) Actitud proactiva hacia los temas tratados y participación activa en las prácticas y debates que han surgido en torno a los contenidos de la asignatura. | <b>10%</b> |
| Ejercicios prácticos     | Tentativas.  | Memoria práctica de los contenidos.    | (1) Entrega de ejercicios en tiempo y forma.<br>(2) Adecuación al planteamiento y a los contenidos.   | <b>40%</b> |
| Propuesta creativa       | Propuesta creativa personal.   | Proyecto artístico personal.           | (1) Proyecto acorde con la propuesta.<br>(2) Grado de vinculación con los contenidos.   | <b>30%</b> |
| Portafolio               | Diario de campo  | Portafolio.                            | (1) Adecuación a la   | <b>20%</b> |

|  |  |  |   |             |
|--|--|--|---|-------------|
|  | reflexivo sobre los contenidos teóricos y prácticos experimentados en el aula. |  | estructura propuesta.<br>(2) Contenido detallado, reflexivo y vinculado a los objetivos de la asignatura. |             |
|  |  |  | Total:  | <b>100%</b> |

### Convocatoria Ordinaria [1ª y 2ª]: Prueba Global.

La 1ª y 2ª Convocatoria Ordinaria consistirá en una Prueba Global dividida en dos partes: 1ª\_ Prueba teórico-práctica que consistirá en la resolución y desarrollo de problemas y casos, y; 2ª\_ Entrega de ejercicios prácticos y portfolio.

Los criterios de evaluación que se considerarán serán los siguientes: (1) Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios y capacidad crítica. (2) Corrección en las soluciones propuestas, los métodos empleados y los planteamientos dados.

#### NOTAS:

*El plagio conlleva la NO superación de la asignatura.*

*El uso de IA generativa en los proyectos se realizará siempre de forma explícita y coordinada con el docente. Si no se informa y se detecta el uso de IA, penalizará en la evaluación del correspondiente trabajo de forma proporcional a su uso.*

#### PRUEBA GLOBAL

*Todo el estudiantado tendrá derecho a presentarse a la prueba global para superar la asignatura o para mejorar la calificación obtenida. El estudiantado que concurra al examen deberá presentarse puntualmente el día y la hora indicada en la convocatoria, en el caso contrario se considerará como "No Presentado".*

#### SEGUNDA CONVOCATORIA

*La evaluación en segunda convocatoria, a la que tendrá derecho todo el estudiantado que no haya superado la asignatura, se llevará a cabo mediante una prueba global que tendrá lugar en el periodo establecido en el calendario académico, a tal efecto, por el Consejo de Gobierno.*

## 6. Objetivos de Desarrollo Sostenible

- 4 - Educación de Calidad
- 5 - Igualdad de Género
- 12 - Producción y Consumo Responsables