



## Grado en Bellas Artes 25122 - Introducción al diseño

Guía docente para el curso 2012 - 2013

Curso: 2, Semestre: 1, Créditos: 6.0

---

### Información básica

---

#### Profesores

- **Silvia María Hernández Muñoz** silviahm@unizar.es

#### Recomendaciones para cursar esta asignatura

*Introducción al Diseño* es una asignatura que se enmarca dentro de un temario mucho más amplio en las Bellas Artes, enfocada de manera correcta inicia al estudiante al mundo del diseño en general y le proporciona las herramientas para entender el modo de pensar del diseñador y los proyectos que se realizan.

#### Actividades y fechas clave de la asignatura

Entrega de ejercicio tipo proyecto. Objetos: finales de octubre.

Entrega segundo ejercicio. Identidades: principios de enero.

Entrega tercer ejercicio. Mensajes: Final de semestre.

#### Actividades

- Ejercicios de diseño gráfico a raíz de lo explicado en clase de entrega quincenal.
- Ejercicios de reflexión, o de documentación bibliográfica de entrega en el día.

#### Metodología

- **Clases prácticas:**
  - Actividades de evaluación continua.
- En las clases de laboratorio se desarrollan los trabajos prácticos para adquirir las competencias básicas de diseño gráfico bajo la orientación del profesor y se realizan proyectos de diseño de comunicación institucional y comercial.
- **Trabajo de campo:**
  - Visitas docentes a centros, museos, editoriales, empresas de diseño gráfico o ferias.
- **Clase magistral:**
  - Conferencias de docentes y profesionales invitados, diseñadores, historiadores, etc.

Todas las actividades, independientemente de su metodología, conllevarán a la realización de un ejercicio evaluable.

---

## Inicio

---

### Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

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

## Introducción

### Breve presentación de la asignatura

Iniciación a los principales aspectos teóricos que sustentan la práctica del diseño en sus diversas manifestaciones así como al dominio elemental de las herramientas necesarias para comprender e implicarse la cultura del proyecto.

### Selección y estructuración de las Unidades Didácticas

#### Tema 1. Introducción al diseño gráfico.

- Breve introducción al diseño gráfico y su práctica profesional actual.
- El papel y los medios digitales.
- Referencias históricas del último siglo.
- Pensamiento moderno en el diseño gráfico.

#### Tema 2. Introducción al diseño industrial.

- Breve introducción al diseño industrial y su práctica profesional actual.
- La madera, el metal y el plástico.
- Referencias históricas del último siglo.
- Pensamiento moderno en el diseño industrial.

#### Tema 3. Herramientas del diseñador.

- Introducción a la tipografía.
- Las retículas y la composición en el diseño.
- Color y textura en el diseño gráfico e industrial.
- Balance, armonía y composición en dos y tres dimensiones.
- Creación de prototipos y estudios de forma.

#### **Tema 4. Materiales I. El trabajo en dos dimensiones.**

- Herramientas básicas del diseñador.
- El trabajo en el estudio.
- Abocetado y creación de los primeros dibujos de intención.
- Diferencias y similitudes entre el diseño gráfico y el diseño objetual.
- Calidad y uso de materiales apropiados para el fin último. El uso de tablas, catálogos y muestras de materiales.
- Formatos y uso de escalas en dos dimensiones.

#### **Tema 5. Materiales II. El trabajo en tres dimensiones.**

- Creación de los primeros bocetos tridimensionales.
- La interacción del cliente y el diseñador a través del estudio de la forma como elemento exploratorio de posibilidades.
- Formatos y uso de escalas en tres dimensiones.
- La formalización de las etapas de entrega de un proyecto.
- Empresas de Audiovisuales.
  - Video: guión, tiempo y montaje.

#### **Tema 6. Profesiones en el diseño gráfico.**

- **Conocimientos básicos del diseño** en nuestra historia reciente. Desde Toulouse-Lautrec a nuestros días. Causas, función y paralelismo con los movimientos artísticos, historia y sociedad.
- Aplicaciones del diseño gráfico.
- Arte, comunicación plástica y concepto, se aplican a objetos cotidianos, útiles e inútiles, con fines comerciales.

Docencia de las características técnicas de cada soporte para la correcta aplicación del diseño.

- Análisis del rol del diseñador gráfico en sus diferentes disciplinas:
  - Diseño gráfico en papel en un estudio autónomo
  - Diseño de manuales corporativos y el trabajo multidisciplinar en una empresa
  - Imagen corporativa: Logotipos, tipografías, corporativas, colores corporativos. Aplicaciones.
  - Diseño gráfico. Aplicaciones sobre papel:
    - Papelería.
    - El cartel.
    - Valla publicitaria
    - Dípticos, trípticos, folletos y otros.
    - El libro.
    - Packaging.

Diseño gráfico. Aplicaciones audiovisuales:

- - Diseño de páginas Web y presentaciones interactivas
  - CDROM interactivo.
  - Publicidad.
  - Diseño de Cabeceras de televisión.
  - Diseño y planificación de diarios y publicaciones
  - Diseño de campañas publicitarias.
  - Signos y señalización.

Docencia de las Empresas Auxiliares. Particularidades.

- Editoriales.
  - Clases de editoriales. La editorial privada y la editorial institucional.
  - Diseño de colecciones.
  - El libro. Docencia de la arquitectura del libro.
    - Diseño de cubiertas y sobrecubiertas.
    - Interiores. Diseño, maquetación y legibilidad.
- Imprentas.
  - El papel. Composición y tipos. Aplicaciones.
  - Flujo de trabajo.
  - Departamento de Preimpresión. El color y su impresión.
  - Filmación CTP. Tramas.
- Serigrafías.
  - Tintas planas.
- Docencia del modo de trabajo, preparación de imágenes, documentos y otros, en función del soporte final. Modo de trabajo para imprenta y modo de trabajo para audiovisual. Análisis de algunas creaciones en las disciplinas mencionadas anteriormente. Uso de tablas de evaluación de un proyecto.

Docencia de programas informáticos básicos para trabajar en los diferentes medios.

### **Tema 7. Profesiones en el diseño industrial.**

- Análisis del role del diseñador industrial en sus diferentes disciplinas:
  - Diseño de muebles
  - Diseño de producto
  - Diseño de herramientas y maquinaria industrial
  - Diseño para el transporte de personas y mercancías. Uso público y privado.
  - Diseño de ferias comerciales
  - Diseño de puntos de venta
  - Embalajes y contenedores
  - Signos y señalización
- Análisis de algunas creaciones en las disciplinas mencionadas anteriormente. Uso de tablas de evaluación de un proyecto.

### **Tema 8.**

- El problema de la duplicación del proyecto aprobado por el cliente.
- Tendencias actuales en el diseño gráfico. El futuro de la profesión.
- Tendencias actuales en el diseño industrial. El futuro de la profesión.
- Asociaciones profesionales nacionales e internacionales.

---

## **Contexto y competencias**

---

### **Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura**

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

La asignatura pretende un acercamiento global al mundo del diseño, combinando el estudio de sus fundamentos teóricos y metodológicos con la experimentación de sus procedimientos, métodos y técnicas fundamentales. Con relación a esta segunda cuestión, y aunque se enfatiza una visión global del diseño, la asignatura tomará como referencia preferente el campo del diseño gráfico

#### COMPETENCIAS GENERALES

<b>(7) Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística en particular.</b>	<b>(1) Indispensable</b>
<b>(9) Conocimientos de los métodos de producción y técnicas artísticas.</b>	<b>(1) Indispensable</b>
<b>(12) Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.</b>	<b>(1) Indispensable</b>
<b>(14) Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.</b>	<b>(1) Indispensable</b>
<b>(30) Capacidad de perseverancia.</b>	<b>(2) Necesaria</b>
<b>(32) Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios.</b>	<b>(1) Indispensable</b>
<b>(33) Capacidad de colaboración con otras disciplinas. Desarrollo de vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.</b>	
<b>(42) Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte.</b>	<b>(1) Indispensable</b>
<b>(43) Habilidad para establecer sistemas de producción.</b>	<b>(2) Necesaria</b>
<b>(49) Conciencia de las capacidades y de los recursos propios.</b>	<b>(2) Necesaria</b>

#### Competencias específicas

1. Resolver problemas del diseño gráfico utilizando el lápiz de grafito con destreza, aplicando de manera correcta la línea, el sombreado y el volumen en la representación artística de los objetos y elementos naturales. Desarrollo Conceptual del Proyecto de Diseño
2. Aplicación de recursos adquiridos en otras asignaturas de la titulación como: ilustración o animación.
3. Interpretar la necesidad del cliente y crear mensajes publicitarios, utilizando herramientas de software para diseñar y retocar imágenes.
4. Capacidad para llevar a cabo un proyecto.

#### **Objetivos, competencias y destrezas.**

#### OBJETIVOS GENERALES.

Los de la titulación.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Conocimiento de las pautas de comportamiento y de pensamiento que son válidas en cualquiera de las múltiples disciplinas en las que se materializa su práctica diaria, ya sea en el diseño de una tarjeta de visita, en un manual corporativo, en el diseño de un punto de venta temporal o incluso en un mueble de oficina.

## OBJETIVOS DE NIVEL.

El fin de esta asignatura es el de proveer al estudiante de las herramientas básicas para comprender la manera de pensar en el mundo del diseño desde las perspectivas de su práctica profesional, los razonamientos que se siguen en el proceso creativo y la relación estrecha que se guarda entre el cliente, el diseñador y el usuario final.

Si bien en una asignatura cuatrimestral no se pueden tratar temas específicos en detalle, sí sirve de enlace con las asignaturas propias de la especialidad de diseño que se desarrollan en los cursos superiores.

Adquisición de destrezas en el tipo de pensamiento y razonamiento que un diseñador sigue en la realización de un proyecto gráfico u objetual, analizando todos los pasos que van desde la propuesta inicial del cliente, la gestación de los primeros bocetos de intención e ideas primigenias, hasta la creación de los documentos finales y la fabricación en serie o la publicación del diseño. A través de charlas teóricas y el análisis visual de proyectos, el estudiante poco a poco va a entender la relación tan estrecha y fluida que ha de mantenerse entre el diseñador y el cliente, así como la necesaria referencia continua con las necesidades del usuario final.

Igualmente, el conocimiento del importante factor de la duplicación de cualquier diseño, un factor primordial para entender el modo de proyectar, así como la distribución del objeto o servicio diseñado y su distribución a través de los diferentes canales disponibles, para que el cliente y/o el consumidor final hagan uso de ese diseño.

## Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Esta asignatura de segundo curso sirve de iniciación 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.

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

- 1:** Analizar de forma crítica, en su diversidad, las principales manifestaciones del diseño y su impacto cultural, económico y social y, en especial, sus conexiones con la producción artística.
- 2:** Plantear soluciones de diseño, en un nivel conceptual, a problemas específicos relacionados con la generación de productos, mensajes, espacios e identidades aplicando metodologías, procedimientos y técnicas adecuados a cada proceso.
- 3:** Valorar el diseño como fenómeno cultural y factor humanizador de las tecnologías a través de la diversidad de sus aplicaciones y de los ámbitos de especialización de su práctica.
- 4:** Argumentar críticamente las propias propuestas de acuerdo con el planteamiento establecido y los medios y técnicas empleados en el contexto de la producción artística y la proyección profesional.

## Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Con esta asignatura el estudiante adquirirá una visión amplia del campo del diseño; lo que representa comprender y familiarizarse con un ámbito profesional de gran proyección para el graduado en Bellas Artes. Al plantear y afrontar proyectos y resolver problemas de diseño el estudiante también está experimentando otras formas de encarar la creación

artística. En un mismo sentido, logrará competencias relacionadas con el uso de herramientas y técnicas gráficas aplicables a otros campos.

---

## Evaluación

---

### Actividades de evaluación

**El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación**

- 1:**
- 1. Sistema de evaluación continua**
    - Se establece un calendario de entregas periódicas, normalmente quincenales, a lo largo del curso como sistema de evaluación continua que comprenderá desde entrega de trabajos autónomos, trabajos desarrollados en el aula y recogida de muestras de trabajo.
    - Como la calificación obtenida por este proceso se referirá al total de la asignatura, el estudiante tendrá la posibilidad de superar la asignatura con la máxima calificación.

- 2:**
- Evaluación no presencial.** Primera y segunda convocatoria

El estudiante que no opte por la evaluación continua o que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación tendrá derecho a presentarse a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

Debido a que taller de diseño I es una asignatura eminentemente práctica 3 cr. teoría 6 cr. casos prácticos, y a la necesidad de que el alumno demuestre sus conocimientos o competencias en la materia, se tendrán en cuenta la entrega de todos los trabajos prácticos realizados durante el curso en una proporción de 60 para el examen, 40 para la práctica.

Así, la prueba global consistirá en la realización del examen y la entrega de todos los trabajos prácticos. Los contenidos del examen podrán ser tanto de los temas impartidos en las clases teóricas como seminarios y clases prácticas desarrollados a lo largo del curso.

---

## Actividades y recursos

---

### 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:

- Acercamiento a la teoría del diseño y su impacto cultural a través del análisis crítico de las principales fuentes.
- 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.

### Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

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

- 1:**
- Realización de ejercicio de tipo proyectual. **Objetos.** Propuesta de conceptos de diseño alternativos sobre un

objeto doméstico.

Esta actividad trata el diseño de productos: 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.

Parte presencial: 9 horas; parte de trabajo autónomo del estudiante: 20 horas.

- 2:** 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*.

Parte presencial: 9 horas; parte de trabajo autónomo del estudiante: 20 horas.

- 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.

Parte presencial: 9 horas; parte de trabajo autónomo del estudiante: 20 horas.

- 4:** Exposiciones teóricas de los principales contenidos a partir de presentaciones apoyadas en la proyección de imágenes y demostraciones de uso de *software* y equipos. Actividad presencial: 30 horas (distribuidas a lo largo del curso).

- 5:** Pruebas específicas:

1. Para todos los alumnos. Prueba escrita sobre los contenidos tratados en las actividades anteriores. Tiempo máximo: 3 horas.
2. Prueba final para aquellos estudiantes que no superen la asignatura mediante evaluación continua. Consistirá en la realización de un ejercicio tipo proyecto basado en los programados a lo largo del curso. Tiempo máximo: 8 horas.

- 6:** Actividades de estudio y lecturas complementarias (trabajo autónomo del estudiante: 22 horas).

## Planificación y calendario

### Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

### BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía básica

AA.VV. *Revista visual*



SATUÉ, E., El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días, Madrid: Alianza, 1998.

SATUÉ, E., Los demiurgos del diseño gráfico, Madrid: Mondadori, 1992.

### **Bibliografía específica**

#### **Diseñadores gráficos**

Gimeno, Pepe, 25 años de diseño gráfico, Valencia, 1999.

HELLER, S., Paul Rand, Londres: Phaidon Press, 1999

#### **Identidad Visual Corporativa**

AA. VV. Signos del siglo. 100 años de diseño gráfico en España = Signs of the century. 100 years of graphic design in Spain (Exposición), Madrid: Ministerio de Economía y Hacienda, 2000.

BASSAT, L., El libro rojo de las marcas. Cómo construir marcas de éxito, Navarra: Espasa Calpe, 1999.

COSTA J y CIAC, Identidad corporativa y estrategia de empresa, Barcelona: Ediciones CEAC, 1992.

SALA, M., Logos: made in Spain, Barcelona: Index Books, 2000.

Tipografía y color

SWANN, A., El color en el diseño gráfico, Barcelona: Gustavo Gili, 1993.

Jose Luis Martín y Montse Ortuna. 2004. Manual de tipografía. Valencia: Editorial Campgráfico.

### **Editorial**

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

3. JUTE, A. 1996. Retículas. La estructura del diseño gráfico. Barcelona: Index Books.

LAKSHMI, B. 2007. ¿Que es el diseño editorial?. Index Book.

SESMA, Manuel, *TipoGrafismo*, Paidos, 2004.

## Packaging

MORGAN, Conway Lloyd, Diseño de packaging, Barcelona: Index Books S.L., 1997

SATAFFORD, Cliff, Packaging. Diseños especiales, Barcelona: Gustavo Gili S.A., 1993

SONSINO, Steven, Packaging. Diseño, materiales, tecnología, Barcelona: Gustavo Gili S.A., 1990.

## Estética y diseño

LIPOVETSKY, G., El imperio de lo efímero, Barcelona, Anagrama, 1990 (1ª ed. fran. 1987)

## Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Bassat, Luis. El libro rojo de las marcas : (cómo construir marcas de éxito) / Luis Bassat . [1a. ed.] Madrid : Espasa, 1999
- Costa, J. Identidad corporativa y estrategia de empresa / J. Costa. Barcelona : CEAC, 1992
- Heller, S. Paul Rand / S. Heller. Londres : Phaidon Press, 1999
- Jute, A. Retículas: la estructura del diseño gráfico / A. Jute. Barcelona : Index Books, 1996
- Lakshmi, B. ¿Qué es el diseño editorial? / B. Lakshmi. Barcelona : Index Books, 2007
- Lipovetsky, Gilles. El imperio de lo efímero : la moda y su destino en las sociedades modernas / Gilles Lipovetsky ; traducción de Felipe Hernández y Carmen López . 3a. ed. Barcelona : Anagrama, 1993
- Martín, J.L. Manual de tipografía / José Luis Martín, Montse Ortuna. Valencia : Campgráfico, 2004
- Morgan, Conway Lloyd. Diseño de packaging / Conway Lloyd Morgan . Barcelona : Index Books, cop. 1997
- Sala, M. Logos: made in Spain / M. Salas. Barcelona : Index Books, 2000
- Satafford, C. Packaging: Diseños especiales. Barcelona : Gustavo Gili, 1993
- Satué, E. Los demiurgos del diseño gráfico / E. Satué. Madrid : Mondadori, 1992
- Satué, Enric. El diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días / Enric Satué . Madrid : Alianza, 1988
- Sesma, Manuel. Tipografismo : Aproximación a una estética de la letra / Manuel Sesma . Barcelona [etc.] : Paidós, D.L. 2004
- Signos del siglo = Signs of the century : 100 years of graphic design in Spain : 100 años de diseño gráfico en España. . [Madrid] : DDI, Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño y la Innovación, imp. 2000
- Sonsino, Steven. Packaging : diseño, materiales, tecnología / Steven Sonsino ; [versión castellana de Eugeni Rosell i Millares]. Barcelona : Gustavo Gili, cop. 1990
- Swann, A. El color en el diseño gráfico / A. Swann. Barcelona : Gustavo Gili, 1993
- Zappaterra, Y. Diseño editorial: periódicos y revistas / Y. Zappaterra. Barcelona : Gustavo Gili, 2006