



Grado en Bellas Artes 25122 - Introducción al diseño

Guía docente para el curso 2010 - 2011

Curso: 2, Semestre: 1, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Sergio Romero López** sromero@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Actividades y fechas clave de la asignatura

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.

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.

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:** Prueba escrita (20% de la calificación final).
- 1:** Prueba final para aquellos estudiantes que no superen la la asignatura mediante evaluación continua.
- 1:** Evaluación sistemática basada en la recogida de datos en el propio contexto de aprendizaje, con especial énfasis en el índice de participación en las actividades presenciales demostrando capacidad para el trabajo autónomo y en equipo (20% de la calificación final).
- 1:** Evaluación basada en el análisis de las actividades prácticas planteadas valorando la creatividad, capacidad crítica y argumentativa, así como la calidad técnica demostradas. Esto supone la realización de dichas actividades y la entrega puntual del testimonio material, grafico o audiovisual requerido para cada una de ellas (60% de la calificación final).
1. *Brief* de diseño; paneles ilustrativos de los conceptos desarrollados; cuaderno de dibujos y bocetos; escenario del producto; prototipos.
 2. *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.
 3. *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.

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:

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.

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:** 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 la asignatura mediante evaluación continua. Consistirá en la reallización de un ejercicio tipo proyecto basado en los programados a lo largo del curso. Tiempo máximo: 8 horas.

1: Actividades de estudio y lecturas complementarias (trabajo atómico del estudiante: 22 horas).

1: 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).

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.

1: 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.

1: 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.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

bibliografía básica

Bibliografía

Las referencias bibliográficas que mejor reflejan la asignatura son...

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada