

Presentación

- Fundamentos del diseño
- Procesos de creación visual
- Búsqueda sistemática de ideas y formas por medios de tipo intuitivo y de tipo lógico.
- Aplicaciones de Sinéctica, Fantasía Experimental, Analogía, Análisis Morfológico y Funcional.
- Procesos para la creación y transformación de la Forma
- Análisis y Síntesis de las Formas bi y tri-dimensionales
- Experimentación con recursos plásticos que favorecen el proceso creativo

La asignatura analiza el proceso creativo y sus etapas. Propone distintas técnicas de creatividad para poner en práctica en diferentes ejercicios de la asignatura, y que puedan servir de base para el desarrollo de su vida académica y profesional. Trata los Fundamentos del Diseño: principios, técnicas y procedimientos básicos para la creación, manipulación y composición de formas, tanto bidimensionales como tridimensionales. Es, por tanto, un soporte necesario para el ejercicio de la disciplina.

Programa Básico

Objetivos

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

- Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- Capacidad de expresión oral.
- Capacidad para aprender y trabajar de forma autónoma.
- Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica.
- Capacidad para trabajar en equipo de forma eficaz.
- Capacidad para diseñar y desarrollar proyectos.
- Capacidad para la Creatividad y la Innovación.
- Capacidad de Evaluar
- Reconocimiento a la diversidad y multiculturalidad

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Capacidad de comprensión del espacio tridimensional, los elementos básicos que lo ocupan y las relaciones entre éstos.
- Cultura de Proyecto: capacidad de adaptar la creatividad, las herramientas metodológicas y los conocimientos adquiridos a la resolución de problemas de diferente índole, relacionados con el desarrollo del producto.
- Aplicar y dominar conocimientos culturales, tecnológicos y de comunicación.
- Capacidad para la comunicación en lenguajes formales gráficos y simbólicos

OBJETIVOS GENERALES:

- Conocer y aplicar principios, técnicas y procedimientos básicos para la creación y manipulación de la Forma tanto bidimensional como tridimensional.
- Aplicar técnicas creativas en el desarrollo de proyectos de diseño.
- Dominar, aplicar y comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
- Relacionar e integrar conocimientos previos que convergen en el diseño: contexto socio-productivo, cultural, morfológico y tecnológico, como punto de partida para la ampliación de nuevos conocimientos y su aplicación a un proyecto concreto.

- Desarrollar la comprensión de los elementos, aspectos y vocabulario comunes del arte/diseño y comprender la interacción de dichos elementos para poder utilizarlo en el análisis y en el aprendizaje.
- Saber representar y analizar formas e imágenes. Aplicar los principios básicos del diseño con especial atención a su relación con el comportamiento humano.
- Generar dibujos de ideación previos al diseño final, y debatir de forma crítica sobre el proceso, elección de alternativas y la toma de decisión en el resultado final.
- Dominar los distintos elementos de diseño así como su interacción y manejo en la sintaxis visual.

Programa de Teoría

- I. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL
 - DEL OBJETO ÚTIL AL DISEÑO INDUSTRIAL
 - FORMA Y FUNCIÓN
 - REQUERIMIENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTOS
 - ERGONOMÍA
 - BIÓNICA
- II. INTRODUCCIÓN A HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE DISEÑO GRÁFICO
 - DIBUJO E ILUSTRACIÓN VECTORIAL
 - EDICIÓN DE IMÁGENES RASTERIZADAS
- III. EL PROCESO DE DISEÑO
 - FASES DEL PROCESO DE DISEÑO
 - CREATIVIDAD
 - EL PROCESO DE CREATIVIDAD
 - TÉCNICAS DE CREATIVIDAD
- IV. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO
 - IV.1. EL DISEÑO BIDIMENSIONAL
 - EL LENGUAJE VISUAL. LA PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN
 - ELEMENTOS DE DISEÑO
 - EL MARCO DE REFERENCIA
 - FORMA
 - TEXTURA
 - COLOR
 - IV. 2. ORGANIZACIÓN DE LAS FORMAS BIDIMENSIONALES Y ESTRATEGIAS DE COMPOSICIÓN
 - ELEMENTOS GRÁFICOS
 - ESPACIO
 - INTRODUCCIÓN A LAS TÉCNICAS COMPOSITIVAS
 - PROPORCIÓN, ESCALA Y DIMENSIÓN
 - REPETICIÓN
 - ESTRUCTURA
 - SIMILITUD
 - EQUILIBRIO
 - GRADACIÓN
 - RADIACIÓN
 - ANOMALÍA
 - CONTRASTE
 - CONCENTRACIÓN
 - IV.3. EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL
 - LA FORMA TRIDIMENSIONAL
 - ELEMENTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL
 - LA ESTRUCTURA TRIDIMENSIONAL

Programa Práctico

Los enunciados se incluyen en el escritorio virtual de la asignatura.

Durante las horas presenciales y no presenciales de prácticas se desarrollarán prácticas relativas a:

- Ejercitación de las herramientas informáticas explicadas (Illustrator y photoshop).
- Creación y análisis de Formas
- Elementos de diseño bidimensional, Forma y Textura
- Efectos perceptivos y psicológicos del color
- Elementos gráficos y espacio. Reconocimiento y práctica de técnicas compositivas
- Escala, Repetición y Estructura

Análisis y generación de Equilibrio simétrico y asimétrico
Búsqueda y generación de estructuras de similitud y gradación
Análisis y generación de Anomalía, Contraste y Concentración
Práctica de diseño tridimensional: elementos seriados, elementos modulares, pliegues...

Durante las horas presenciales y no presenciales de Seminario, se desarrollará un proyecto por grupos en el que poner en práctica algunas de las técnicas de creatividad explicadas

Evaluación

La evaluación del alumno se lleva a cabo según los siguientes parámetros:

- Prueba escrita de respuesta abierta: 30%
- Seguimiento de trabajos y prácticas semanales. Portafolio: 40 %
- Seguimiento y desarrollo del Proyecto: 30 %

Para aprobar el curso es imprescindible aprobar cada una de las partes por separado. La falta de alguno de ellos implica la renuncia del alumno a su evaluación por curso.

Las prácticas semanales han de entregarse en la fecha señalada, al menos en un 80%, si bien la totalidad de los trabajos tiene que ser incluido en el portafolio final.

La evaluación es continuada y está dirigida a desarrollar las competencias transversales y específicas de la asignatura. Para que el alumno pueda adquirirlas y afianzarlas, es fundamental el seguimiento periódico de todas las actividades propuestas, así como la participación activa en la plataforma virtual, correcciones públicas, actividades de aprendizaje colaborativo...

Bibliografía
