Proyecto/Guía docente de la asignatura
Project/Course Syllabus

Asignatura ***Course***	**DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD**		
Materia ***Subject area***	Fundamentos del Diseño Industrial		
Módulo ***Module***			
Titulación ***Degree Programme***	**Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto**		
Plan ***Curriculum***	2010	**Código** **Code**	
Periodo de impartición ***Teaching Period***	1er. semestre	**Tipo/Carácter** ***Type***	Obligatorio
Nivel/Ciclo ***Level/Cycle***	1º grado	**Curso** ***Course***	1º
Créditos ECTS ***ECTS credits***	6		
Lengua en que se imparte ***Language of instruction***	Español o castellano		
Profesor/es responsable/s ***Responsible Teacher/s***	**Sagrario Fernández Raga** (doctora arquitecta): COORDINADORA s.f.raga@uva.es **Carlos Rodríguez Fernández** (doctor arquitecto): carlos.rodriguez.fernandez@uva.es **Alberto López del Río** (doctor arquitecto): alberto.lopez.rio@uva.es **Lara Redondo González** (arquitecta) lara.redondo@uva.es		
Datos de contacto (E-mail, teléfono…) ***Contact details (e-mail, telephone…)***	**SAGRARIO FERNÁNDEZ RAGA** Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid Avenida de Salamanca nº18. 47014 – Valladolid. T. 983 423457 (despacho 341) M. s.f.raga@uva.es		
Departamento ***Department***	Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos		
Fecha de revisión por el Comité de Título ***Review date by the Degree Committee***	16 de junio de 2025		

1. Situación / Sentido de la Asignatura
Course Context and Relevance

1.1 Contextualización
Course Context

La asignatura **DISEÑO BÁSICO Y CREATIVIDAD** es una asignatura de nueva creación para el nuevo plan de estudios (2010) correspondiente al Grado en Ingeniería Industrial y Desarrollo del Producto. Atañe a lo relacionado tanto con los "Fundamentos del Diseño" y como con las "Técnicas de Creatividad" en el inicio de la formación de este tipo de grados, según consta en el Libro Blanco *Grado en Ingeniería Industrial y Desarrollo del Producto*, donde se incluyen sendos descriptores:

- **Diseño Básico**: Procesos de creación visual. Procesos para la creación y transformación de la Forma. Análisis y síntesis de las formas bi- y tri- dimensionales. Experimentación con diferentes recursos plásticos que favorecen el propio proceso creativo.
- **Técnicas de Creatividad**: Búsqueda sistemática de ideas y formas por medios de tipo intuitivo y de tipo lógico, para la configuración de nuevos productos. Aplicaciones de Sinéctica, Fantasía Experimental, Analogía, Análisis Morfológicos, Análisis Funcional.

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. Ya se tienen varios años de experiencia en la puesta en práctica de esta asignatura en la Universidad de Valladolid, con resultados muy satisfactorios.

1.2 Relación con otras materias
Connection with other subjects

Se relaciona, de un modo más directo, con asignaturas del mismo plan de estudios como Expresión Artística, Estética e Historia del Diseño, Diseño y Comunicación Visual y Metodología del Diseño.

1.3 Prerrequisitos
Prerequisites

Al estar situada en el primer semestre del primer curso del Grado, la asignatura no presenta requisitos previos específicos. Sus contenidos se relacionan directamente con la asignatura DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL, que se desarrolla en el segundo semestre del mismo curso. Ambas pertenecen a la materia de "Fundamentos del Diseño".

Se recomienda, no obstante, que el estudiante se familiarice lo antes posible con programas informáticos de diseño vectorial (tipo *Adobe Illustrator* o equivalente) y de tratamiento de imágenes digitales de mapa de bits (tipo *Adobe Photoshop* o equivalente), como herramienta básica para el desarrollo de los diversos trabajos académicos en soporte papel o digital que le serán requeridos en esta (y otras) asignaturas.

2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje (RD 822/2021) o competencias (RD 1393/2007)
Learning outcomes (RD 822/2021) or competences (RD 1393/2007)

2.1 (RD822/2021) Competencias
Competences

(RD1393/2007) Competencias Generales
General Competences

En correspondencia con la designación del código de cada "competencia" de VERIFICA, se desarrollarán estas de índole GENERAL:

- CG1: Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- CG3: Capacidad de expresión oral.
- CG5: Capacidad para aprender y trabajar de forma autónoma.
- CG8: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica.
- CG9: Capacidad para trabajar en equipo de forma eficaz.
- CG10: Capacidad para diseñar y desarrollar proyectos.
- CG11: Capacidad para la Creatividad

(RD1393/2007) Competencias Específicas
Specific Competences

En correspondencia con la designación del código de cada "competencia" de VERIFICA, se desarrollarán estas de índole ESPECÍFICA:

- CE-E-13: Capacidad de comprensión del espacio tridimensional, los elementos básicos que lo ocupan y las relaciones entre éstos.
- CE-F-1: 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.
- CE-F-3: Aplicar y dominar conocimientos culturales, tecnológicos y de comunicación.
- CE-F-8: Capacidad para la comunicación en lenguajes formales gráficos y simbólicos

3. Objetivos
Course Objectives

Se plantean los siguientes OBJETIVOS para la asignatura referida:

- OC 1: Aplicar técnicas creativas en el desarrollo de proyectos de diseño.
- OC 2: Conocer y aplicar principios, técnicas y procedimientos básicos para la creación y manipulación de la Forma tanto bidimensional como tridimensional.
- OC3: Dominar los distintos elementos de diseño, así como su interacción y manejo en la sintaxis visual.
- OC 4: 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.
- OC 5: Desarrollar la compresión 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.
- OC 6: Saber analizar, representar y sintetizar formas e imágenes. Aplicar los principios básicos del diseño con especial atención a su relación con el comportamiento humano.
- OC 7: 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.
- OC 8: Dominar, aplicar y comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.

4. Contenidos y/o bloques temáticos
Course Contents and/or Modules

Se distribuyen en 4 bloques temáticos siguiendo el orden secuencial presentado en el curso:

1.) INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL

2.) INTRODUCCIÓN A HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE DISEÑO GRÁFICO.

3.) EL PROCESO DE DISEÑO.

4.) FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Bloque 1: "INTRODUCCIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL"
Module 1: "Name of Module"

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0,24
Workload in ECTS credits:

a. Contextualización y justificación
a. Context and rationale

Se corresponde principalmente con el descriptor de "Diseño Básico", uno de los 2 que constan para esta asignatura en el Libro Blanco del grado GIDyDP en el que se incluye.

Bloque introductorio de índole teórico que sirve de presentación general para orientación general de los contenidos teóricos a desarrollar en los bloques siguientes.

b. Objetivos de aprendizaje
b. Learning objectives

- OC3: Dominar los distintos elementos de diseño así como su interacción y manejo en la sintaxis visual.
- OC 4: 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.
- OC 5: Desarrollar la compresión 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.
- OC 6: Saber analizar, representar y sintetizar formas e imágenes. Aplicar los principios básicos del diseño con especial atención a su relación con el comportamiento humano.

c. Contenidos
c. Contents

- Del objeto útil al diseño industrial.
- Forma y función.
- Requerimientos del diseño de productos.
- Ergonomía y biónica.

El primer bloque temático es una introducción al diseño industrial y algunos conceptos claves relacionados con la disciplina. Es el primer contacto que los alumnos tienen con lo que será su futuro académico y profesional, por lo que se hacen reflexiones generales sobre el origen del diseño industrial, la forma y la función, el objeto útil y sus distintas categorías (personal, individual, supraindividual…), la dimensión semántica, sintáctica y pragmática de un objeto, los requerimientos generales del diseño de productos (de uso, de función, estructurales, técnico-productivos, mercantiles…), y consiguiente definición del *briefing*; la interacción del producto con el usuario, introducción a la ergonomía, el diseño transgeneracional y universal; introducción a la biónica y diferenciación de la biónica.

d. Métodos docentes
d. Teaching and Learning methods

Lección magistral, con apoyo audiovisual.

Aprendizaje orientado a proyectos.

Aprendizaje cooperativo.

Resolución de problemas.

Estudio de casos.

Tutorías.

e. Plan de trabajo
e. Work plan

- Presencial: 1h. teórica, h. prácticas en aula (2h.).
- No presencial: estudio, elaboración de práctica para portafolio (4h.).

f. Evaluación
f. Assessment

Igual a la del resto de bloques del curso (ver tabla-resumen apdo. 7 de esta guía).

g Material docente
g Teaching material

g.1 Bibliografía básica
Required Reading

RICARD, André. *La aventura creativa*. Barcelona: Ariel, 2000.

MUNARI, Bruno: *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

NAVARRO LIZANDRA, José Luis: *Fundamentos del Diseño*. Castellón: Universitat Jaume I, 2007.

g.2 Bibliografía complementaria
Supplementary Reading

BÜRDEK, Bernhard: *Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

ASIMOW, Morris: *Introducción al proyecto*. México D.F.: Herrero Hermanos, 1967.

BONSIEPE, Guy: *Teoría y práctica del Diseño Industrial: elementos para una manualística crítica*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

CAMPI i VALLS, Isabel. *La idea y la materia. Vol. 1, El diseño de producto en sus orígenes*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

GUY, Julier. *La cultura del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

MALDONADO, Tomás: *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili, 1993.

PRESS, Mike. *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

POTTER, Norman: *Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes*. Barcelona: Paidós, 1999.

WILLIAMS, Christopher: *Los orígenes de la forma*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984.

ZIMERMANN, Yves: *Del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), …)
Additional Online Resources (microlearning units, blogs, videos, digital journals, massive online courses (MOOC), etc.)

Blog sobre actualidad en diseño gráfico y cultura visual de GRÁFFICA: https://graffica.info/

Blog sobre diseño y creatividad de DOMESTIKA: https://www.domestika.org/es/blog

Blog sobre imagen digital y arte visual OLD SKULL: https://www.oldskull.net/

Blog sobre diseño gráfico digital y tipografía ENFOQUE GAUSSIANO: https://www.enfoquegaussiano.com/

Web para localización de fuentes tipográficas DAFONT: https://www.dafont.com/es/myfont.font

Blog de branding de SUMMA: https://summa.es/blog/

Website de la Universidad de Palermo con bibliografía comentada: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/categoria.php?idmateria=182&categoria=Bibliograf%EDa%20Comentada&asignatura=Introducci%F3n%20al%20Lenguaje%20Visual

h. Recursos necesarios
Required Resources

Aula con cañón de proyección audiovisual.

Uso de “Moodle” a través del campus virtual de la asignatura.

Bibliografía (general y específica), comentada previamente en el aula.

i. Temporalización
Course Schedule

CARGA ECTS *ECTS LOAD*	**PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO** *PLANNED TEACHING PERIOD*
0,24	Semana 1.

Bloque 2: "INTRODUCCIÓN A HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE DISEÑO GRÁFICO"

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0,8
Workload in ECTS credits:

a. Contextualización y justificación
a. Context and rationale

Se corresponde principalmente con el descriptor de "Diseño Básico", uno de los 2 que constan para esta asignatura en el Libro Blanco del grado GIDyDP en el que se incluye.

Bloque introductorio de índole práctica que sirve de base para el dominio básico de herramientas informáticas orientadas al diseño gráfico por ordenador de tipo vectorial y de mapa de bits, que luego serán imprescindibles para poder desarrollar los ejercicios prácticos y proyectos de diseño previstos en los bloques siguientes.

b. Objetivos de aprendizaje
b. Learning objectives

- OC 2: Conocer y aplicar principios, técnicas y procedimientos básicos para la creación y manipulación de la Forma tanto bidimensional como tridimensional.
- OC3: Dominar los distintos elementos de diseño así como su interacción y manejo en la sintaxis visual.
- OC 5: Desarrollar la compresión 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.
- OC 7: 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.

c. Contenidos
c. Contents

- Dibujo e ilustración vectorial.
- Edición de imágenes rasterizadas.

El segundo bloque temático responde a una necesidad existente y consensuada en el uso de aplicaciones informáticas como herramientas imprescindibles para abordar el diseño global del nuevo plan de estudios. Los alumnos disponen de dos asignaturas, durante el primer curso, donde trabajan específicamente herramientas gráficas artísticas ("Dibujo Artístico" -1º cuatrimeste, 6 ECTS- y "Expresión Artistica" -2º cuatrimestre, 6 ECTS), y dibujo técnico ("Expresión Gráfica"- anual, 12 ECTS). Aunque disponen también de una asignatura de informática en el primer curso, es una asignatura común a las carreras de la rama industrial, y sus contenidos están más relacionados con la programación. Dado que en sucesivas asignaturas de informática se trabajan fundamentalmente técnicas de representación multimedia y dibujo 3D, y que para la realización de las prácticas de Diseño Básico y Creatividad, y Diseño y Comunicación Visual se consideraban útiles conocer programas de ilustración de imágenes (Illustrator) y de edición de imágenes (Photoshop), se incorpora esta unidad didáctica de naturaleza exclusivamente práctica.

d. Métodos docentes
d. Teaching and Learning methods

Lección magistral, con apoyo audiovisual.

Aprendizaje orientado a proyectos.

Aprendizaje cooperativo.

Resolución de problemas.

Estudio de casos.

Tutorías.

e. Plan de trabajo
e. Work plan

- Presencial: 2h. teóricas, 2h. prácticas en aula, 2h. Lab. / Seminario. (8h.).
- No presencial: estudio, elaboración de práctica para portafolio, desarrollo de proyecto de diseño (14h.).

f. Evaluación
f. Assessment

Igual a la del resto de bloques del curso (ver tabla-resumen apdo. 7 de esta guía).

g Material docente
g Teaching material

g.1 Bibliografía básica
Required Reading

APOLONIO, Laura. *Illustrator CC 2018*. Madrid: Anaya Multimedia, 2018.

DELGADO, José María. *Photoshop CC 2018*. Madrid: Anaya Multimedia, 2018.

FARINA, Aurélien. *Diseño gráfico y pensamiento visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 2019.

Manual de Usuario Adobe Illustrator CS6 en español. Adobe Systems Incorporated, 2012.

Manual de Usuario Adobe Photoshop CS6 en español. Adobe Systems Incorporated, 2012.

g.2 Bibliografía complementaria
Supplementary Reading

DABNER, D. *Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación*. Barcelona: Editorial Blume, 2008.

DABNER, D., VICKRESS, Abbie. *Diseño Gráfico, Fundamentos y Prácticas*. Barcelona: Editorial Blume, 2018.

LUPTON, Ellen, PHILLIPS, Jennifer Cole. *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos.* Barcelona: Gustavo Gili, 2016.

SATUÉ, Eric. *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza, 2012.

SIMONS, J. *Manual del diseñador*. Barcelona: Index Books, 2007.

SWANN, Alan. *Bases del Diseño Gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), …)
Additional Online Resources (microlearning units, blogs, videos, digital journals, massive online courses (MOOC), etc.)

Blog sobre actualidad en diseño gráfico y cultura visual de GRÁFFICA: https://graffica.info/

Blog sobre diseño y creatividad de DOMESTIKA: https://www.domestika.org/es/blog

Blog sobre imagen digital y arte visual OLD SKULL: https://www.oldskull.net/

Blog sobre diseño gráfico digital y tipografía ENFOQUE GAUSSIANO: https://www.enfoquegaussiano.com/
Web para localización de fuentes tipográficas DAFONT: https://www.dafont.com/es/myfont.font
Blog de branding de SUMMA: https://summa.es/blog/
Website de la Universidad de Palermo con bibliografía comentada: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/categoria.php?idmateria=182&categoria=Bibliograf%EDa%20Comentada&asignatura=Introducci%F3n%20al%20Lenguaje%20Visual

h. Recursos necesarios
Required Resources

Aula con cañón de proyección audiovisual.
Uso de cañón para exposición y comentarios críticos de los ejercicios realizados por los alumnos.
Uso de "Moodle" a través del campus virtual de la asignatura.
Bibliografía (general y específica), comentada previamente en el aula.

i. Temporalización
Course Schedule

CARGA ECTS *ECTS LOAD*	**PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO** *PLANNED TEACHING PERIOD*
0,80	Semanas 2 y 3.

Bloque 3: "EL PROCESO DE DISEÑO"

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0,44
Workload in ECTS credits:

a. Contextualización y justificación
a. Context and rationale

Se corresponde tanto con el descriptor de "Diseño Básico" como el de "Técnicas de Creatividad" que constan para esta asignatura en el Libro Blanco del grado GIDyDP en el que se incluye.

Bloque teórico que permite conocer las diferentes etapas que conllevan el desarrollo de un proyecto, desde su fase de toma de datos hasta la de su presentación final como producto terminado, y que, por tanto, sirve de estructura básica y metodológica para poner en práctica en los proyectos de diseño previstos en los bloques siguientes. También se desarrollan técnicas de creatividad a nivel práctico, a nivel individual y colectivo, haciendo énfasis en la capacidad (auto)crítica para saber seleccionar ciertas ideas presentes en un *brainstorming* inicial en función de sus fortalezas y debilidades potenciales.

b. Objetivos de aprendizaje
b. Learning objectives

- OC 1: Aplicar técnicas creativas en el desarrollo de proyectos de diseño.
- OC 2: Conocer y aplicar principios, técnicas y procedimientos básicos para la creación y manipulación de la Forma tanto bidimensional como tridimensional.

- OC 4: 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.
- OC 5: Desarrollar la compresión 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.

c. Contenidos
c. Contents

- Fases del Proceso de Diseño.
- Creatividad: el proceso de la creatividad; técnicas aplicadas de creatividad.

En el tercer bloque temático se presenta el proceso de diseño, identificando y describiendo sus distintas etapas sucesivas por su gran valor metodológico para el futuro diseñador. Se estudia la creatividad y aspectos relacionados con ella, así como las diferentes fases de su proceso, eliminando los mitos acerca de que la creatividad es algo con lo que están dotados unos pocos y que es algo que surge de repente a personas brillantes, haciendo por el contrario hincapié en el proceso completo, y en la necesidad desarrollar todas sus fases (preparación, generación, incubación, iluminación, evaluación, elaboración). Se presentan hábitos y costumbres útiles para reforzar la creatividad. Se conocen algunas de las técnicas de creatividad personales y grupales más utilizadas (Sinéctica o Asociación de Ideas, *brainstorming*, los sueños deliberados o *sleepwriting*, la escritura automática, el esperpento, las relaciones forzadas/ *brainstorming*, Método de los seis sombreros…), y se especifican en qué fases del proceso creativo pueden resultar más útiles (generación, incubación e iluminación), poniéndose en práctica algunas de ellas.

d. Métodos docentes
d. Teaching and Learning methods

Lección magistral, con apoyo audiovisual.

Aprendizaje orientado a proyectos.

Aprendizaje cooperativo.

Resolución de problemas.

Estudio de casos.

Tutorías.

e. Plan de trabajo
e. Work plan

- Presencial: 1h. teórica, 1h. prácticas en aula, 2h. Lab. / Seminario. (4h.).
- No presencial: estudio, elaboración de práctica para portafolio, desarrollo de proyecto de diseño (7h.).

f. Evaluación
f. Assessment

Igual a la del resto de bloques del curso (ver tabla-resumen apdo. 7 de esta guía).

g Material docente
g Teaching material

g.1 Bibliografía básica
Required Reading

ACHA, Juan. *Introducción a la creatividad artística*. Méjico: Trillas, 2008.

MUNARI, Bruno. *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

RICARD, André. *La aventura creativa*. Barcelona: Ariel, 2000.

DE BONO, Edward. El pensamiento lateral: manual de creatividad. Barcelona: Paidós, 2015.

g.2 Bibliografía complementaria
Supplementary Reading

AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul A. *Metodología del Diseño*. Barcelona: Parramón, 2010.

CAMPI i VALLS, Isabel. *La idea y la materia. Vol. 1, El diseño de producto en sus orígenes*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

GARDNER, Howard. *Mentes creativas: una anatomía de la Creatividad*. Barcelona: Paidós, 2002.

GARCÍA MELÓN, Mónica; CLOQUELL BALLESTER, Vicente; GÓMEZ NAVARRO, Tomás. *Metodología del Diseño Industrial*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2001.

GÓMEZ-SENENT, Eliseo: *Las fases del proyecto y su metodología*. Valencia: ETSII, 1992.

JONES, J. Ch.: *Métodos de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1976.

SCOTT, Joseph A.; DAVIS, Gary A. *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires: Paidós, 1992.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), …)
Additional Online Resources (microlearning units, blogs, videos, digital journals, massive online courses (MOOC), etc.)

Blog sobre actualidad en diseño gráfico y cultura visual de GRÁFFICA: https://graffica.info/

Blog sobre diseño y creatividad de DOMESTIKA: https://www.domestika.org/es/blog

Blog sobre imagen digital y arte visual OLD SKULL: https://www.oldskull.net/

Blog sobre diseño gráfico digital y tipografía ENFOQUE GAUSSIANO: https://www.enfoquegaussiano.com/

Web para localización de fuentes tipográficas DAFONT: https://www.dafont.com/es/myfont.font

Blog de branding de SUMMA: https://summa.es/blog/

Website de la Universidad de Palermo con bibliografía comentada: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/categoria.php?idmateria=182&categoria=Bibliograf%EDa%20Comentada&asignatura=Introducci%F3n%20al%20Lenguaje%20Visual

h. Recursos necesarios
Required Resources

Aula con cañón de proyección audiovisual.

Uso de cañón para exposición y comentarios críticos de los ejercicios realizados por los alumnos.

Uso de “Moodle” a través del campus virtual de la asignatura.

Bibliografía (general y específica), comentada previamente en el aula.

i. Temporalización
Course Schedule

CARGA ECTS *ECTS LOAD*	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO *PLANNED TEACHING PERIOD*
0,44	Semanas 4 y 5.

Bloque 4: "FUNDAMENTOS DE DISEÑO"

Carga de trabajo en créditos ECTS: 4,44
Workload in ECTS credits:

a. Contextualización y justificación
a. Context and rationale

Se corresponde tanto con el descriptor de "Diseño Básico" como el de "Técnicas de Creatividad" que constan para esta asignatura en el Libro Blanco del grado GIDyDP en el que se incluye.

Bloque teórico-práctico que facilita la aproximación a las formas bi- y tri-dimensionales a partir del estudio analítico de rasgos característicos básicos como la geometría, el color, la textura, etc. Permite acceder después a las reglas compositivas que organizan el plano o el espacio con arreglo a procesos de seriación, repetición, radiación, etc. que explican fenómenos visuales más complejos. Se trata de un bloque con un enfoque especialmente práctico, orientando los conocimientos teóricos a través de estudios de casos y ejercicios prácticos que, organizados en dificultad creciente, cuyo fin último es la solución a problemas de diseño conforme a una serie de requisitos concretos (briefing) donde se demuestre la asimilación de los conceptos y la puesta en práctica de la creatividad.

b. Objetivos de aprendizaje
b. Learning objectives

En este bloque se reúnen todos los objetivos de la asignatura sin excepción; a saber:

- OC 1: Aplicar técnicas creativas en el desarrollo de proyectos de diseño.
- OC 2: Conocer y aplicar principios, técnicas y procedimientos básicos para la creación y manipulación de la Forma tanto bidimensional como tridimensional.
- OC3: Dominar los distintos elementos de diseño así como su interacción y manejo en la sintaxis visual.
- OC 4: 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.
- OC 5: Desarrollar la compresión 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.
- OC 6: Saber analizar, representar y sintetizar formas e imágenes. Aplicar los principios básicos del diseño con especial atención a su relación con el comportamiento humano.
- OC 7: 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.
- OC 8: Dominar, aplicar y comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.

c. Contenidos
c. Contents

Dada la extensión de este bloque, los contenidos se estructuran en tres unidades temáticas, con sus correspondientes contenidos específicos; a saber:

1. EL DISEÑO BIDIMENSIONAL

- El lenguaje visual. La psicología de la percepción.
- Elementos de diseño.
- El marco de referencia.
- Forma.
- Textura.
- Color.
- Tipografía.

2. ORGANIZACIÓN DE LAS FORMAS BIDIMENSIONALES Y ESTRATEGIAS DE COMPOSICIÓN

- Elementos gráficos.
- Espacio.
- Introducción a las estrategias compositivas.
- Proporción, escala y dimensión.
- Repetición.
- Estructura.
- Similitud.
- Equilibrio.
- Gradación.
- Radiación.
- Anomalía.
- Contraste.
- Concentración.

3. EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL

- La forma tridimensional.
- Elementos del diseño tridimensional.
- La estructura tridimensional.

El cuarto bloque temático es el más extenso en cuanto contenidos y, por tanto, requiere una mayor dedicación. Se ha estructurado en tres apartados o unidades temáticas diferentes, siendo las dos primeras enfocadas a cuestiones relativas al diseño bidimensional, y la tercera al diseño tridimensional.

La primera unidad, titulada “El diseño bidimensional”, introduce el lenguaje visual y las leyes de la psicología de la percepción (proximidad, forma cerrada o pregnancia, igualdad o semejanza, continuidad y plenitud), así como otros factores asociados que influyen en la manera de percibir la forma (figura-fondo, contornos…). Se estudian, a continuación, los distintos elementos del diseño bidimensional, analizándolos en diferentes ejemplos: conceptuales (punto, línea, plano, volumen), visuales (forma, medida, color, textura), de relación (dirección, posición, espacio y gravedad) y prácticos (representación, significado y función). Se estudia el marco de referencia y analiza la forma como punto, línea, plano y volumen, así como la interrelación de formas (distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección y coincidencia) y sus efectos espaciales. Se profundiza en la textura y el color, como elementos visuales claves en la definición de las formas. Se estudian, respecto al primero, la clasificación de las texturas y las aplicaciones y

sensaciones que pueden provocar. Respecto al color se estudia su percepción y variables; las luces coloreadas (síntesis aditiva) y colores pigmento (síntesis sustractiva); la diferenciación entre matiz, valor y saturación; interacciones de los colores por analogía y contraste, y algunos efectos ópticos de los colores (contraste sucesivo o post-imagen, contraste simultáneo, obtención de más/menos colores mediante efectos ópticos, colores fantasmas, etc.); el uso del color como elemento expresivo…

En la segunda unidad, titulada "Organización de las formas bidimensionales y estrategias de composición", se estudian en primer lugar los elementos gráficos (punto, líneas, formas y fondos, textos y bloques de textos) y ciertas pautas para su posición en el espacio. A partir del peso visual de los distintos elementos se explica el equilibrio simétrico y asimétrico. Se analizan las clasificaciones del espacio: cerrado, abierto e ilimitado; positivo y negativo; liso e Ilusorio; fluctuante y conflictivo. Se analiza el movimiento y el dinamismo en la composición y se estudia, finalmente, la repetición, similitud, gradación, radiación, anomalía, contraste y concentración, en módulos, y estructuras.

Y en la tercera unidad, titulada "El diseño tridimensional", explora los elementos del diseño tridimensional: conceptuales (punto, línea, plano, volumen), visuales (figura, tamaño, color y textura), de relación (posición, relación, espacio y gravedad) y constructivos (vértices, aristas y caras). Se analizan diferentes estructuras tridimensionales y variaciones: estructuras reticulares con elementos modulares, estructuras a base de planos seriados, estructuras tridimensionales a base de planos plegados, estructuras lineales y poliédricas, etc.

d. Métodos docentes
d. Teaching and Learning methods

Lección magistral, con apoyo audiovisual.

Aprendizaje orientado a proyectos.

Aprendizaje cooperativo.

Resolución de problemas.

Estudio de casos.

Tutorías.

e. Plan de trabajo
e. Work plan

- Presencial: 6h. teóricas, 11h. prácticas en aula, 24h. Lab. / Seminario, 5h. Prácticas de Campo (46h.).
- No presencial: estudio, elaboración de práctica para portafolio, desarrollo de proyecto de diseño (65h.).

f. Evaluación
f. Assessment

Igual a la del resto de bloques del curso (ver tabla-resumen apdo. 7 de esta guía).

g Material docente
g Teaching material

g.1 Bibliografía básica
Required Reading

DONDIS, Donis A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1976.

MUNARI, Bruno. *Diseño y Comunicación Visual, contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili, 1996.

WONG, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1997

g.2 Bibliografía complementaria
Supplementary Reading

AICHER, Otl. *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

ALBERS, Josef: *La interacción del color*. Madrid: Alianza, 1980.

ARNHEIM, Rudolph: *El pensamiento visual*. Buenos Aires: Eudeba, 1971.

AUMONT, J.: *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992.

ASIMOW, Morris: *Introducción al proyecto*. México D.F.: Herrero Hermanos, 1967.

ELLEN LUPTON y J. ABBOT MILLER. *El ABC de la Bauhaus y la teoría del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.

KANDINSKY, W. *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos.* Barcelona: Barral, 1971.

KEPES, Gyorgy. *El Lenguaje de la Visión*. Buenos Aires: Infinito, 1976.

MOHOLY NAGY, Lázsló. *La Nueva Visión. Principios Básicos de la Bauhaus*. Buenos Aires: Infinito, 1972.

NAVARRO LIZANDRA, José Luis. *Fundamentos del Diseño: temas introductorios*. Castellón: Universitat Jaume I, 2007.

NORMAN, D.A. *La psicología de los objetos cotidianos.* Madrid: Nerea, 1990.

RODRÍGUEZ MORALES, Luis. Diseño: estrategias y tácticas. Madrid: Siglo XXI de España Editores, 2004.

TSCHICHOLD, Jan. *La nueva tipografía: manual para diseñadores modernos*. Valencia: Campgràfic, 2003.

WILLIAMS, Christopher. *Los orígenes de la forma.* Gustavo Gili, Barcelona, 1984.

ZIMERMANN, Y.: *Del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), …)
Additional Online Resources (microlearning units, blogs, videos, digital journals, massive online courses (MOOC), etc.)

Blog sobre actualidad en diseño gráfico y cultura visual de GRÁFFICA: https://graffica.info/

Blog sobre diseño y creatividad de DOMESTIKA: https://www.domestika.org/es/blog

Blog sobre imagen digital y arte visual OLD SKULL: https://www.oldskull.net/

Blog sobre diseño gráfico digital y tipografía ENFOQUE GAUSSIANO: https://www.enfoquegaussiano.com/

Web para localización de fuentes tipográficas DAFONT: https://www.dafont.com/es/myfont.font

Blog de branding de SUMMA: https://summa.es/blog/

Website de la Universidad de Palermo con bibliografía comentada: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/categoria.php?idmateria=182&categoria=Bibliograf%EDa%20Comentada&asignatura=Introducci%F3n%20al%20Lenguaje%20Visual

h. Recursos necesarios
Required Resources

Aula con cañón de proyección audiovisual.

Uso de pantalla y la pizarra para exposición y comentarios críticos de los ejercicios realizados por los alumnos.

Taller de maquetas, eventualmente.

Uso de “Moodle” a través del campus virtual de la asignatura.

Bibliografía (general y específica), comentada previamente en el aula.

i. Temporalización
Course Schedule

CARGA ECTS *ECTS LOAD*	**PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO** *PLANNED TEACHING PERIOD*
4,44	Semanas 6 - 15.

5. Métodos docentes y principios metodológicos
Instructional Methods and guiding methodological principles

Lección magistral, con apoyo audiovisual.

Aprendizaje orientado a proyectos.

Aprendizaje cooperativo.

Resolución de problemas.

Estudio de casos.

Tutorías.

(Véase su implementación con más detalle en el apdo. 8 "Consideraciones finales" de esta guía).

6. Tabla de dedicación del estudiantado a la asignatura
Student Workload Table

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES o A DISTANCIA(1) *FACE-TO-FACE/ ON-SITE or ONLINE ACTIVITIES* (1)	**HORAS** HOURS	**ACTIVIDADES NO PRESENCIALES** *INDEPENDENT / OFF-CAMPUS WORK*	**HORAS** HOURS
Teóricas	10	Estudio	12
Prácticas	15	Trabajos de prácticas	40
Seminario / Laboratorio	30	Proyectos de diseño	36
Prácticas de campo / visitas	5	Trabajo complementario de campo	2
Total presencial *Total face-to-face*	**60**	Total no presencial. *Total non-face-to-face*	**90**
TOTAL presencial + no presencial *Total*			**150**

(1) Actividad presencial a distancia es cuando un grupo sentado en un aula del campus sigue una clase por videoconferencia de forma síncrona, impartida por el profesor. *Distance face-to-face activity refers to a situation in which a group of students, seated in a classroom on campus, attends a class via live videoconference delivered by the instructor in real time.*

7. Sistema y características de la evaluación
Assessment system and criteria

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO *ASSESSMENT METHOD/PROCEDURE*	**PESO EN LA NOTA FINAL** *WEIGHT IN FINAL GRADE*	**OBSERVACIONES** REMARKS
EXAMEN TEÓRICO	30%	De carácter teórico-práctica. Se exige aprobar el examen (5 sobre 10 puntos) para poder ser evaluado del resto de la asignatura.
PORTAFOLIO DE PRÁCTICAS	40%	Evaluación del documento de prácticas individual de cada alumno. Se exige entregar al menos el 80% de todas las prácticas propuestas siguiendo las instrucciones de diseño del documento completo para ser evaluado, y obtener una calificación de 5 sobre 10 puntos para hacer media con el resto de las calificaciones de la asignatura.
PROYECTOS DE DISEÑO (SEMINARIO)	30%	Evaluación del seminario y trabajo en equipo. Se exige entregarlo completo y tenerlo aprobado (5 sobre 10 puntos) para poder ser evaluado el resto de la asignatura.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN *ASSESSMENT CRITERIA*

La evaluación es continua 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 y desarrolladas en el aula, así como la participación activa en las correcciones públicas, actividades de aprendizaje colaborativo, la plataforma del campus virtual, etc. cuya valoración será tenida en cuenta de forma ponderada en las calificaciones de cada apartado.

- **Convocatoria ordinaria. First Exam Session (Ordinary)**

Para aprobar el curso es imprescindible aprobar cada una de las 3 partes (examen teórico, portafolio de prácticas y proyecto de diseño-seminario) por separado.

- **Convocatoria extraordinaria(*) Second Exam Session (Extraordinary / Resit) (*):**

Los mismos que para la convocatoria ordinaria. Se guardarán para esta convocatoria las calificaciones del portafolio y del proyecto de diseño si están aprobados en la convocatoria ordinaria del mismo curso académico.

Nota. Cualquier tipo de fraude en una prueba escrita supondrá una nota de 0 en dicha prueba.

En prácticas o seminario, el uso no autorizado de Inteligencia Artificial supondrá una nota de 0 en dicha prueba.

(*) Se entiende por convocatoria extraordinaria la segunda convocatoria.

(*) The term "second exam session (extraordinary / resit" refers to the second official examination opportunity.

8. Consideraciones finales
Final remarks

A continuación, se detallan algunas cuestiones particulares que pueden servir de orientación al estudiante para el mejor aprovechamiento de las clases presenciales:

- **Sesiones teóricas**: se recomienda la asistencia a todas las horas de clase y un estudio continuado semanal de la materia expuesta a partir de apuntes de elaboración propia y de las consultas a las referencias bibliográficas recomendadas en clase por el profesor.

- **Sesiones de prácticas en aula**: se recomienda familiarizarse lo antes posible con los programas informáticos propios de Diseño Gráfico bidimensional (Illustrator, Photoshop, o similares) para poder empezar a trasladar los bocetos y diseños al portafolios de prácticas. Para su elaboración es muy aconsejable consultar todo tipo de formatos y recursos gráficos que aumenten unas posibilidades de configuración conforme al criterio creativo de cada estudiante. Es de utilidad llevar el ordenador al aula o a tutorías para ir corrigiendo el portafolio de forma continuada a lo largo del curso.

- **Sesiones de Seminario / Laboratorio**: es fundamental establecer una serie de protocolos de trabajo entre todos los miembros del equipo que estén realizando el mismo Proyecto de Diseño, de manera que se favorezca la coordinación y el seguimiento del trabajo en el aula y fuera de ella. Es interesante consultar la disponibilidad del taller de maquetas de la escuela de cara a la entrega final, donde puede ser necesario acudir a él (previa reserva).

- **Sesiones de Práctica de Campo**: se recomienda llevar preparada la visita programada para sacar el máximo aprovechamiento de lo que se vaya a visitar (exposición, archivo, empresa, etc.). Se recomienda tomar notas y fotografías de la visita para poder documentar el trabajo realizado fuera del aula con posterioridad.