



GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	PRINCIPIOS DE DISEÑO
Asignatura	CÓDIGO: 804090 NOMBRE: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Período de Impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN
Coordinador: Isabel Fernández Blanco
Correo electrónico: isabfe01@ucm.es
Telf: 913943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

Esta es una asignatura de introducción a los aspectos esenciales de la teoría y la práctica del diseño. Se trata de dar a conocer los diferentes conceptos y métodos de investigación, trabajo y presentación de las ideas que harán posible el desarrollo de proyectos complejos de diseño. El desarrollo de sus contenidos se apoya fundamentalmente en propuestas de carácter práctico, en una serie de trabajos en los que se aprende a analizar, evaluar y manejar los elementos formales y su semántica y se aprenden diferentes modos de representación.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así



como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

- OG.6. Dar a conocer el rol social del diseñador enfatizando la necesidad social de innovación y sostenibilidad, así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.
- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.

Objetivos específicos:

- Introducir los conceptos fundamentales de la práctica del diseño.
- Conocer las técnicas para el desarrollo de la creatividad.
- Aplicar una metodología adecuada al proyecto de diseño.
- Desarrollar de forma razonada y crítica ideas y argumentos.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones, así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.

Competencias específicas:

- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.5. Entender las interrelaciones existentes en la historia del diseño, el arte y la tecnología y aplicar los fundamentos estéticos de estructura, forma, color y espacio a las distintas soluciones en función del contexto sociocultural.
- CE.8. Conocer y entender las teorías y corrientes de pensamiento relativas a los estudios de la imagen y del diseño.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Diseño: introducción, definiciones y conceptos esenciales
- Métodos de diseño y procesos creativos
- Percepción visual y aspectos de la forma
- Diseño, significado y comunicación
- Diseño: uso y contexto

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.



- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG2.	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE2. CE5. CE8.	70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones. Examen teórico	CG1. CE2.	30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación. en los que el alumno profundiza en los fundamentos del diseño, en la percepción visual de la forma y en el contenido y el uso de las imágenes.
- Breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.



- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 20-30% del total.
 - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
 - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual*. Barcelona: Alianza.
- Beljon, J.J.(*). *Gramática del Arte*. Celeste Ediciones.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la inversión*. Barcelona: Paidós.
- Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gombrich, E. H. (1982). *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gruson, E. (2000). *Copy Proof: A New Method for Design Education*. Edith Gruson and Gert Staal.
- Hollis, R. (2000): *El diseño gráfico. Una historia abreviada*. Barcelona: Destino.
- Kandinsky, W. (1993). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Labor.
- Munari, B. (1984). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Newark, Q. (2002). *¿Qué es el diseño? Manual de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Potter, N. (1999). *Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes*. Barcelona: Paidós.
- Wong, W. (1984). *Fundamentos del diseño bi y tri dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.