

MÁSTER EN DISEÑO

Módulo	APLICADO
Materia	IMAGEN E IDENTIDAD VISUAL
Asignatura	605726 FOTOGRAFÍA PARA EL DISEÑO: PRODUCTO, MODA Y ARQUITECTURA

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster
Carácter	Obligatoria
Período de impartición	2º semestre
Créditos:	6 ECTS

Departamento responsable: Diseño e Imagen
Coordinadora: Lucía Moreno Diz
Correo-e: lucmoren@ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 394 36 53

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor

Asignatura teórico-práctica dirigida a formar a los alumnos en el uso de técnicas avanzadas para la realización de fotografías de producto. Se trata de capacitar a los alumnos para resolver profesionalmente los problemas conceptuales, metodológicos y prácticos que surgen con la realización de imágenes de objetos, cuyo fin pueda ser en algunos casos, proyectos editoriales y publicaciones concretas

Requisitos

Ninguno.

OBJETIVOS

Objetivos generales.

O.G.1. Transferir al estudiante una formación profesional que le posibilite desarrollarse dentro del campo del diseño como profesional experto.

O.G.2. Profundizar en el desarrollo metodológico y tecnológico como herramienta para favorecer un avance permanente del diseño y su cultura, haciendo entender al estudiante lo importante y necesaria que es una continua formación para el desarrollo profesional.

O.G.3. Formar profesionales especializados en técnicas avanzadas de diseño, que desarrollen y practiquen la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso de creación del producto en su conjunto.

O.G.4. Formar diseñadores cuya formación satisfaga los requisitos de empresa y se adecue a las recomendaciones hechas por las asociaciones internacionales de profesionales.

O.G.5. Entender en la práctica profesional como base para un desarrollo eficiente del diseño y su cultura.



O.G.6. Profundizar en la formación académica como herramienta que posibilita el desarrollo adecuado en el ejercicio profesional del diseño.

O.G.7. Formar expertos capaces de liderar puestos de dirección y equipos en diseño.

O.G.8. Investigar en el rol social del diseñador enfatizando la necesidad de innovación y sostenibilidad de los productos diseñados por él, así como posibilitar y agilizar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.

O.G.9. Profundizar sobre las habilidades comunicativas en las relaciones profesionales, capacitando para presentar y defender oralmente y por escrito el trabajo.

Objetivos específicos

O.E.1. Preparar profesionales especializados en diseño que dominen en profundidad diferentes estrategias y procesos para la creación de productos, desde su concepción, hasta su distribución y venta.

O.E.2. Formar diseñadores eficientes que puedan competir en formación y capacidad profesional en el mercado internacional con los egresados de los centros europeos cuyos estudios han sido considerados correspondientes o afines a los de este Máster.

O.E.3. Desarrollar en el estudiante la formación integral del diseño, y que ésta sea eficiente adaptándose creativamente a los requerimientos planteados por la empresa o las asociaciones internacionales de profesionales, sean éstos formales o funcionales.

O.E.4. Instruir al estudiante para que sean capaz de desarrollar estrategias propias de trabajo dentro del campo del diseño, y de este modo poder dar soluciones eficientes a propuestas realizadas desde el mercado laboral.

O.E.5. Contribuir a que la integración de los egresados en el ámbito laboral del diseño sea adecuada a los fines que la empresa demanda, dotándoles del reconocimiento de la formación recibida y que se les exige para ejercer la profesión en el mercado laboral.

O.E.6. Permitir la incorporación del sistema de educación superior español a la corriente internacional de la investigación en diseño a nivel superior de máster.

O.E.7. Comprender en la especialización del diseño orientada orientándola al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

COMPETENCIAS

Competencias generales.

C.G.1. Aplicar a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos multidisciplinares, los conceptos, principios, teorías o modelos relacionados con el ámbito del diseño.

C.G.2. Elaborar adecuadamente y con originalidad escritos argumentados y motivadores que integren conocimientos y aborden la complejidad de formular juicios.

Elaborar proyectos de trabajo, artículos científicos y de formular hipótesis razonables.

C.G.3. Comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, tanto a un público experimentado en diseño como aquel otro no informado,

C.G.4. Emitir juicios específicos sobre aspectos concretos del diseño en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales.



C.G.5. Utilizar capacidades de enseñanza y aprendizaje específicas del ámbito del diseño que les permitan profundizar en el trabajo autónomo.

C.G.6. Integrarse como diseñadores en grupos multidisciplinares, con las capacidades de elaboración con profesionales de otros ámbitos, y de intercambio y colaboración entre distintos grupos de trabajo para rentabilizar el uso de recursos y la difusión de resultados.

Competencias específicas:

C.E.1. Aprender a gestionar líneas de pensamiento, de discurso y práctica dentro del ámbito del diseño, utilizando para ello la interrelación de herramientas como son: el Dibujo, la Fotografía, el Vídeo, los Entornos Multimedia y Digital, el Entorno Urbano y la intervención social para dar solución a propuestas concretas de diseño.

C.E.2. Realizar proyectos, individuales o en colaboración, con equipos multidisciplinares de diseño.

C.E.3. Emplear técnicas de documentación gráfica y tridimensional en un proyecto de diseño.

C.E.4. Utilizar el marco legal, y sus normativas, en el que se desenvuelve la creación del diseño.

C.E.7. Emplear herramientas informáticas dentro de las vías de incorporación de la imagen fotográfica y audiovisual en los procesos de diseño.

C.E.5. Utilizar lenguajes propios del diseño para analizar el medio social al que se dirige el producto creado.

Competencias Transversales:

C.T.1. Capacidad para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión.

C.T.2. Capacidad para la resolución de problemas de manera creativa, funcional e innovadora.

C.T.3. Capacidad para desarrollar aprendizajes y trabajos de manera autónoma.

C.T.4. Capacidad para trabajar en equipo y adaptarse a situaciones nuevas.

CONTENIDOS

Capacitación profesional sobre el manejo de cámaras profesionales.

Desarrollo de procedimientos y técnicas fotografía de objetos: producto y concepto.

Sistemas y técnicas de procesado, almacenamiento y gestión de imágenes. Estudio sobre las técnicas específicas de retoque para realizar fotografías publicitarias y editoriales.

- PROYECTOS DE ENCARGO.

-1.1 El retrato. Identidad, belleza.

-1.2 El objeto. Producto, moda, editorial.

-1.3 El espacio. Construido, encontrado

-1.4 Planificación y producción. Localizaciones, decorados, ficticios.

-1.5 Iluminación, control de la escena. Sesiones luz continua, Flash.

-1.6 Medios de captura. Formatos de archivos. Negativo digital. Revelado.

-1.7 Cámaras analógicas de formato medio y placas. Fotografía de arquitectura.

-1.8 Post-producción:



- Tratamiento de imágenes y soportes de impresión Digital.
 - Acabado y montaje de proyectos. Arte final.
 - Portfolios digitales. Presentaciones.
 - Contexto profesional: Difusión/comercialización, facturas. Derechos de autor.
- 1.9 Exposición de proyectos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados del aprendizaje que el estudiante obtiene al cursar este módulo le capacitan para generar diferentes líneas de pensamiento dentro del área del diseño gráfico en general, utilizar la interrelación de herramientas como el dibujo, la fotografía, el entorno urbano y la intervención social para dar soluciones a propuestas concretas, como son aquellos aspectos relacionados con la identidad visual, la visualización de datos y la fotografía de producto, empleando, para ello, documentación y metodologías de indagación oportunas en el desarrollo del proyecto.

También le capacitan para trabajar en equipo, realizando proyectos multidisciplinarios y empleando técnicas de documentación, y para la realización de un proyecto de diseño que pueda estar enmarcado dentro de la producción de espacios y la producción audiovisual, conociendo de este modo los elementos configuradores y estructurales de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando su capacidad crítica, expositiva y comunicativa.

METODOLOGÍA

Descripción

1- Metodología transmisora: Seminarios temáticos ilustrados con imágenes que proponen el tema sobre el que versará el proyecto del alumno.

En este apartado se combinan metodologías teóricas (lección magistral) y prácticas (análisis del discurso). Sirven para exponer el tema y para aclarar visual y conceptualmente la propuesta de trabajo que realizará el alumno.

2- Aprendizaje por descubrimiento: Trabajo de campo por parte del alumno.

Ampliación y acotación de la documentación enseñada y entregada en las clases teóricas. Investigación conceptual, visual y de tendencias culturales.

3- Metodología personalizada: periodo de tutorías.

Una vez realizado el trabajo de campo por parte del alumno y bocetado su proyecto se les ayuda a acotarlo y a definir una metodología de trabajo para poder abordarlo.

4- Formación tecnológica: clases teórico – prácticas.

Clases técnicas encaminadas a ayudar a desarrollar los proyectos planteados por los alumnos. 5- Metodología crítica: clases expositivas

Construcción del discurso asociado al proyecto. Aprendizaje de recursos para presentar y opinar de forma ordenada acerca de los trabajos proyectados en la asignatura.

En la asignatura se estudia la fotografía como medio de comunicación, abordándose desde la historia, la teoría, la técnica y la práctica.

A nivel histórico la asignatura enseña los diferentes puntos de vista desde los que ha sido construida y leída la fotografía de objetos, al tiempo que da a conocer a los autores más relevantes que han trabajado a través de ella.

A nivel teórico introduce al alumno en el mercado profesional y en la cultura del proyecto.

A nivel técnico educa para trabajar tanto en la pre-producción, producción como postproducción de imágenes fotográficas de productos.

Y a nivel práctico pretende que el alumno entienda los conceptos técnicos, teóricos e históricos explicados mediante la realización de proyectos que los contengan.

Se trata de conseguir los siguientes objetivos:

1. Conocer la historia de la fotografía de producto desde sus orígenes hasta la actualidad
2. Educar en la teoría crítica: fomentar la capacidad de análisis de la imagen del mundo y la capacidad crítica a la hora de construirlo
3. Extraer las estrategias del lenguaje fotográfico que ayudan a materializar en imágenes un concepto
4. Introducir al alumno en la fotografía profesional: publicitaria, editorial, ilustrativa y de concepto
5. Activar la creatividad, la iniciativa, la innovación, la planificación, la búsqueda e integración de información y la orientación a conclusiones finales.
6. Capacitar a los alumnos para la utilización de diferentes recursos técnicos relacionados con la fotografía de producto.

Actividad formativa

Actividades a realizar para adquirir las competencias	Competencias generales transversales y específicas	ECTS
<p>Clases magistrales: 100% presencialidad. Centradas en contenidos teóricos y prácticos con ayuda de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias</p>	<p>C.G.3, C.G.4, C.T.1. C.E.3, C.E.7.</p>	1.5
<p>Clases tutorizadas (teórico-prácticas): 85% presencialidad Resolución de ejercicios en el aula bajo la dirección del profesor. Resolución de ejercicios individualmente o en grupo bajo la dirección del profesor. Seminarios. Debates. En este espacio también se desarrollan las "Tutorías específicas" que consisten en dialogar y preparar la presentación de los trabajos y materiales individuales, así como de los grupos reducidos durante el curso, además de resolver las dudas y orientar el trabajo del estudiante. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias</p>	<p>C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.4, C.G.6. C.T.2.C.T.3 C.T.4 C.E.1.C.E.3, C.E.7, C.E.9</p>	3.5
<p>Actividad autónoma del estudiante: 0% presencialidad Consiste en el trabajo no presencial que el estudiante realiza de manera individual o en grupo. En esta actividad se incluyen las horas de estudio, las dedicadas a la realización de trabajos, elaboración de dossieres, resolución de problemas, prácticas específicas y adquisición de destrezas propias del ámbito del diseño, así como las necesarias para la preparación y realización de pruebas objetivas o pruebas de evaluación. Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias</p>	<p>C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.4, C.G.5. C.T.1, C.T.4, C.E.1 C.E.2, C.E.7, C.E.8.</p>	1



Actividad del estudiante

- 1- Investigación del tema a desarrollar. Documentación teórica, técnica y visual.
- 2- Presentación de ante-proyectos.
- 3- Realización de tutorías
- 4- Realización del proyecto conceptual
- 5- Realización de una serie de imágenes producto de la investigación:
- 6- Exposición y defensa del proyecto
- 7- Debate sobre los resultados
- 8- Elaboración de una publicación con los resultados de los trabajos realizados.

Cronograma

Al comenzar el curso el profesor expondrá el calendario de actividades.

EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN MÍNIMA PONDERACIÓN MÁXIMA

Trabajo tutelado en el aula (contenido teórico): hasta 3 puntos. 0.0 a 3.0

Exposición de trabajos, proyectos realizados autónomamente o en grupo (desarrollo de prácticas); hasta 7 puntos. 0.0 a 7.0

Participación activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje (actividad autónoma del estudiante), hasta 2 puntos.0.0 a 2.0

La calificación global de los tres sistemas de evaluación no podrá superar, en ningún caso el valor de 10, es decir, la calificación final numérica oscilará de 0 a 10.

BIBLIOGRAFÍA

- AESTERBY, J. (2010), *150 proyectos de fotografía: técnicas esenciales, ejercicios y proyectos*, Blume.
- BAVISTER, S. (2001), *Técnicas de iluminación de bodegones*, Omega.
- BROWN, A. (1990), *Lighting Secrets for the professional Photographer*, Writers Digest Books.
- CHILD, J. (2009), *Introducción a la fotografía creativa*, Anaya.
- CORBEIRA, D., Jiménez, C. & Bonet, E. (Comisarios) (2002), *Comer o no comer, las relaciones del arte con la comida en el siglo XX*, Centro de arte de Salamanca CASA.
- COOTE, J. H. (1993), *The Illustrate History of Colour Photography*, Surrey: Fountain Press.
- EQUIZABAL R. (2009), *Industrias de la conciencia. Una historia social de la publicidad 1975-2009*, Ed Península.
- EVENING, M. (2010), *Photoshop CS5 para fotógrafos*, Anaya Multimedia.
- FRIZOT M. (Ed.) (1998), *A new history of Photography*, Kónemann.
- KOLB, G. (1993), *Photographing in the studio*, WCB Brown & Beuckmark.



- KROGH, P. (2010), *Gestión del archivo digital para fotógrafos*, Anaya Multimedia.
- MELLADO, J.M. (2017), *Fotografía de alta calidad*, Anaya Multimedia.
- OLIVARES, R. (Ed.), *Imagen y cultura, Naturaleza muerta (2005) y Objetos cotidianos (2003)*, *EXIT -Imagen y Cultura-*.
- PETZOLD, P. (1980), *La iluminación en el retrato*, Omega.
- SCHARF, A. (1994), *Arte y fotografía*, Alianza.
- TAILOR HAW, C. (2009), *La iluminación en el estudio fotográfico*, Omega.
- VÁZQUEZ, R.I. (2019), *El proyecto fotográfico personal*, JdeJ Editores.

REVISTAS

Lens culture (www.lensculture.com)

British Journal of Photography (www.bjp-online.com)

Burn Magazine (www.burnmagazine.org)

EXIT (<https://exitmedia.net/>)