



## Máster Universitario en Diseño

Módulo	APLICADO
Materia	IMAGEN E IDENTIDAD VISUAL
Asignatura	605726 Fotografía de producto

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster
Carácter	Obligatoria
Período de impartición	2º semestre
Carga docente:	6 ECTS
Teórica	1.5 ECTS
Práctica	3.5 ECTS
Seminarios	0.5 ECTS
Tutorías	0.5 ECTS

### 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.

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.

## **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. Elaborar estrategias metodológicas que aborden diferentes procesos de investigación en el campo del diseño.
- C.E.5. Enmarcar los procesos de diseño aplicando el conocimiento de las metodologías de investigación, documentación y de archivo pertinentes en el desarrollo de un proyecto.
- C.E.6. Saber analizar los elementos configuradores y estructurales de los objetos y de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando capacidad crítica, expositiva y comunicativa de los conceptos del diseño actual.
- C.E.7. Utilizar el marco legal, y sus normativas, en el que se desenvuelve la creación del diseño.
- C.E.8. Emplear herramientas informáticas dentro de las vías de incorporación de la imagen fotográfica y audiovisual en los procesos de diseño.
- C.E.9. 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**

### **1. Historia de la representación de objetos:**

- 1.1 El objeto en la pintura clásica
- 1.2 Nacimiento de la fotografía de producto
- 1.3 La Representación contemporánea de objetos

### **2. Conceptos, medios y métodos para la realización de objetos:**

- 2.1 La representación "realista": documentar lo real, sintetizar y presentar
- 2.2 La representación "canónica": estetización, idealización y mentira
- 2.3 Fotografía de producto, fotografía ilustrativa y fotografía de concepto

### **3. Técnicas para la realización de fotografías de producto**

- 3.1 La pre-producción
- 3.2 La producción
- 3.3 La postproducción



## METODOLOGÍA

### Descripción

1-Metodología transmisora: Seminarios temáticos ilustrados con imágenes que proponen le 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

Actividad	Competencias generales transversales y específicas	ECTS
Clases magistrales centradas en contenidos teóricos impartidos por los profesores de la asignatura o por expertos en las diferentes materias	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2. C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 C.E.9.	1.5
Presentación de proyectos y ejercicios por parte del profesor. Tutorías		
Actividades dirigidas por los profesores de la asignatura para profundizar en los conocimientos que imparte, tales como debates y presentación de trabajos		
Exposición y presentación de proyectos y ejercicios por parte del alumno de forma individual o en equipo, bajo la dirección del profesor..		
Desarrollo de prácticas en talleres y laboratorios. Trabajos fuera del aula teórica	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2.C.T.3 C.T.4 C.E.1.C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 C.E.9.	3.5
Actividad autónoma del estudiante: Visitas a Centros donde se concentren las fuentes relacionadas con la asignatura Investigación bibliográfica Preparación de trabajos. Horas de estudio Empleo del Campus Virtual	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2. C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 C.E.9.	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 (2010), J. 150 proyectos de fotografía: técnicas esenciales, ejercicios y proyectos, Blume, Barcelona.
- BAVISTER, S. (2001). *Técnicas de iluminación de bodegones*. Madrid: Ed. Omega.
- CORVEIRA, D. Ed. (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 (England): Fountain Press.
- EQUIZABAL R. (2009); Industrias de la conciencia. Una historia social de la publicidad 1975-2009. Ed Península, Barcelona
- FRIZOT M. Ed. (1998), A new history of Photography, Kónemann Verlagsgesellschaft Köln
- KOLB, G. (1993). *Photographing in the studio* Wm. EE.UU: C. Brown. Communications. Inc.
- KROGH. (2010), Gestión del archivo digital para fotógrafos, Anaya Multimedia, Madrid,
- EVENING, M. (2010). *Photoshop CS5 para fotógrafos*. Madrid: Ed Anaya Multimedia.
- OLIVARES R. ed. EXIT .Imagen y cultura, Naturaleza muerta/Still-life (2005) y Objetos cotidianos (2003), Madrid
- SCHARF A. (1994), Arte y fotografía, Madrid, Alianza