

Diseño e Introducción a las Tecnologías Digitales

Ciclo: Primero. Carácter: Optativo. Nº de créditos: 12. Asignatura anual. Departamento responsable: Dibujo II (Diseño y Artes de la Imagen).

Objetivos generales

Que el alumno se familiarice con la metodología proyectual inherente a todo proceso de diseño; conozca las diversas actividades ligadas a la actividad profesional; y sea consciente de los condicionantes tecnológicos, especialmente de naturaleza digital, propios del diseño.

Objetivos específicos

Que el alumno desarrolle métodos de composición en el espacio plano y en el tridimensional, conozca las técnicas de producción y comunicación propias del diseño, y alcance un conocimiento suficiente del software informático empleado en las diversas áreas del diseño.

Contenidos

- a. Fundamentos de Diseño

1. El diseño y sus áreas de aplicación. Los orígenes del diseño en la sociedad industrial. La evolución histórica del diseño.
2. Fundamentos de diseño gráfico. La percepción en la comunicación visual. Color y composición. Estructura y composición. La práctica del diseño gráfico. Tipografía. El signo en la comunicación visual. Diseño e identidad. Tipografía y edición. El diseño en la comunicación persuasiva.
3. Diseño y sociedad industrial. Mercado y sociedad de consumo. La forma y la función en el diseño objetual: Técnicas de representación. Metodología proyectual y analítica. Los factores humanos y su incidencia en el diseño. Materiales.
4. El diseño del entorno espacial. Arquitectura, diseño y espacio natural. El uso del espacio. La psicología del entorno. El ambiente en el diseño de espacios habitables: Iluminación y color.

- b. Tecnologías digitales

1. La informática en la sociedad actual. Las aplicaciones informáticas. La informática en el mundo de la imagen. Diseño e infografía.
2. El ordenador personal. Tipos de ordenadores. El sistema operativo. Archivos y formatos. Redes locales y comunicación. El color.
3. Digitalización e impresión de imágenes. Software de dibujo vectorial. Software de ilustración y retoque fotográfico.
4. Autoedición y tratamiento de texto. Tipografía digital. Sistemas de impresión y tecnología digital; los lenguajes de descripción de página.
5. Multimedia. Aplicaciones interactivas y comunicación audiovisual. Infografía y comunicación audiovisual. Comunicación multimedia en Internet.

Metodología

La metodología supone un proceso activo de adquisición de conocimientos mediante clases teóricas y prácticas. Las primeras estarán dedicadas a transmitir la información propia de cada bloque temático e incluirán las correspondientes demostraciones prácticas. Las clases prácticas tienen como objetivo principal desarrollar y afianzar los conocimientos teóricos mediante la realización de diversos tipos de ejercicios. En primer lugar, se propondrán ejercicios destinados a la asimilación de los fundamentos del diseño, que harán especial hincapié en los aspectos creativos y metodológicos.

Asimismo existirán ejercicios específicos consistentes en la utilización de las diversas aplicaciones que permitan alcanzar un conocimiento suficiente. Por último, habrá otros más complejos que sirven de introducción a las actividades proyectuales del diseño.

Bibliografía

- FUENMAYOR, E., Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador. Gustavo Gili, México, 1996.
- HERMIDA, R. y OTROS, Fundamentos de computadores. Síntesis. Madrid 1998.
- MARTÍNEZ DE SOUSA, J., Manual de edición y autoedición. Pirámide, Madrid, 1994.
- MARTÍN, D., El diseño en el libro. Pirámide, Madrid, 1994.
- NORMAN, D., La psicología de los objetos cotidianos. Nerea, Madrid, 1990.
- OLLINS, W., Imagen corporativa. Celeste Ediciones. Madrid, 1991.
- POTTER, N., Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Paidós. Barcelona, 1999.
- SATUE, E., El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza editorial, Madrid, 1999.
- WIENER, N., Inventar. Sobre la gestación y el cultivo de las ideas. Tusquets, Barcelona, 1995.
- WILLIAMS, CH., Los orígenes de la forma. Gustavo Gili, Barcelona, 1984.