

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
PROYECTOS I – DISEÑO 2011/2012
DIBUJO II- DISEÑO E IMAGEN.

Profesor que la imparte:

ISABEL FERNÁNDEZ BLANCO

Colaboración durante el año académico con el profesor:

RAFAEL MENÉNDEZ MUÑIZ

FACULTAD DE BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

1-OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

El primer objetivo es que cada alumno conozca sus propias capacidades, que le permitirán plantear, crear y desarrollar un método de trabajo propio en el ámbito del diseño.

El segundo objetivo es el desarrollo de las diversas fases de un proyecto de diseño profesional;

1- FASE DE INVESTIGACIÓN:

Recopilación de datos, ideas, textos, obras de artistas y obras propias con la finalidad de encontrar la idea más adecuada sobre la que trabajar en el proyecto.

Después de recopilar datos, se hace un resumen de la idea con bibliografía y notas a pie de página.

2- PROYECTO:

Comenzamos con los bocetos o dibujos iniciales de la idea, storyboard visual o escrito en caso de video. Posteriormente los dibujos definitivos, que consisten en pasar a limpio los bocetos iniciales con la finalidad de hacer más comprensible nuestro trabajo, y por último, la realización de una maqueta real o virtual dependiendo del tipo de proyecto.

3- LOCALIZACIÓN:

Realización de mapas o cartografías implicadas el proyecto....

4- PRESUPUESTO:

Esquema aproximado con datos sobre los gastos (material, luces, equipos, etc.) e ingresos (salarios) para la realización del proyecto.

5- MEMORIA:

Crear un PDF a modo de presentación, donde venga explicado el proyecto que queremos realizar con todo tipo de informaciones, claro y esquemático.

6- REALIZACIÓN DEL DISEÑO DEFINITIVO.

El tercero objetivo formar grupos de trabajo, donde aprender a desarrollar los proyectos y a colaborar conjuntamente.

2- METODOLOGÍA de las clases

La clase es teórico-práctica. Duración: tres horas.

Durante una hora de la clase se proyectará y explicará la historia del diseño y el diseño contemporáneo, la realización de maquetas, dibujos, tipografías entre otros. Así mismo se proyectarán videos sobre las distintas temáticas que aborda el diseño actual. También habrá videos e imágenes sobre la semana del diseño de Milán. Este material servirá para mejorar el trabajo del alumno.

El resto de la clase es un taller, donde los alumnos puedan trabajar en sus respectivos grupos y proyectos, y donde el profesor guía el proceso de aprendizaje.

3-EVALUACIÓN

Criterios de evaluación: la evaluación será continua, teniendo en cuenta el interés del alumno en la asignatura y la asistencia continuada, con justificación de las faltas. Además se valorará la capacidad del alumno para perfeccionar y desarrollar sus propios proyectos de diseño con coherencia e innovación durante el año académico.

4- PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

Realización de dos o tres proyectos de diseño completos realizados en grupos o individualmente.

5-EXAMEN

Presentación pública del trabajo del alumno en formato pdf, donde se dará la oportunidad de explicar y defender el proyecto realizado.

6-HORARIO DE CLASE

Lunes y martes de 9:00 a 12:00. Aula S-10.

7-HORARIO DE ATENCIÓN AL ALUMNO

Tutorías en el despacho anexo al aula S-10. Lunes y martes de 12:00 a 15:00.