

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de DISEÑO BÁSICO

Curso 2021/2022

**ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO;
ITINERARIO ILUSTRACIÓN**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD VALÈNCIA		
Título Superior de Diseño	DISEÑO GRÁFICO_ITINERARIO DE ILUSTRACIÓN		
Departamento	EXPRESION Y REPRESENTACIÓN		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	DISEÑO BÁSICO		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	SEDE VELLUTERS	Horas semanales	4
Código	46001	Créditos ECTS	4
		Curso	1º
Duración	SEMESTRAL		
Carácter de la asignatura	TEORICO_PRÁCTICA		
Tipo de asignatura	TRONCAL		
Lengua en que se imparte	ESPAÑOL		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Dr. D. ANTONIO JAVIER GARCIA GONZALEZ		
Correo electrónico	ajgarcia@easdvalencia.com		
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Objetivos generales / Contribución de la asignatura al perfil profesional

El objetivo de la asignatura de Diseño Básico para la Ilustración, trata de ofrecer una visión general de los lenguajes de la representación, inicialmente desde la relación entre el dibujo y la narración. Así la percepción sensorial, herramienta de la creatividad y como diría Rudolf Arnheim, una forma de inteligencia superior, es el “punto nodal” donde confluyen, la composición, la forma, el espacio y el color. Estos elementos construyen y configuran la imagen en la ilustración.

Otro ámbito necesario es la semiótica. Ha quedado perfectamente demostrado que la retórica visual ha contribuido a la conformación de nuevas estéticas en todos los ámbitos de la imagen, también en el campo de la ilustración, expandiendo su tradicional componente descriptivo. Así, las figuras de la retórica serán integradas en la asignatura sin menoscabo del conocimiento del lenguaje visual y sus convencionalismos.

Esta materia al nombrarse y definirse como Diseño Básico y perteneciendo a una asignatura elemental de primer curso de grado, lejos de ser entendida como una asignatura vinculada con tendencias o modas referidas a la cultura del momento, dará a conocer los lenguajes básicos de la imagen, cuya herramienta básica será la percepción y sus procesos cognitivos para comprender las aplicaciones gráficas del color, la forma, el espacio y la composición. Para el estudioso de la inteligencia perceptiva Rudolf Arnheim, “**ver es pensar**”, también **afirmaría que “dibujar es pensar”** y este mecanismo de la inteligencia, ha sido aplicado en la cultura visual occidental, producto de una evolución histórica, proce

so, que sin duda, el alumno conocerá en el desarrollo del curso.

3. Conocimientos previos recomendados

- Psicología de la percepción y su vinculación con algunas fórmulas de la representación gráfica
- Teoría del color. Física, química y psicología del color
- Dibujo analítico de formas complejas
- Teoría básica de la composición
- Elementos de la geometría plana, sus combinaciones y articulaciones

4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Diseño Básico

Competencias transversales del Título de Graduado en Diseño/Itinerario de Ilustración

- CT 1_ Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT 2_ Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente

Competencias generales del Título de Graduado en Diseño/Itinerario de Ilustración

- CG 1_ Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG 2_ Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG 13_ Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- CG 18_ Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CG 20_ Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos “tecnológicos” de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas del Título de Graduado en Diseño/Itinerario de ilustración

- CE 6_ Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
- CE 3_ Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- CE 5_ Establecer estructuras organizativas de la información.
- CE 7_ Interrelacionar los lenguajes formales y simbólicos con la funcionalidad específica.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
---------------------------	---------------------------

<p>RA_1. Conoce las teorías de la psicología de percepción y sus escuelas: la gestalt y la cognitiva. Pone en práctica la teoría y la aplica a la ilustración.</p> <p>RA_2. Representación de las formas y el espacio. De lo simple a lo complejo.</p> <p>RA_3. Aplica gráficamente esquemas la descripción de la figura humana, su estructura y su antropometría. Representa gráficamente su estructura analítica, del mismo modo, los conoce y representa desde las formulas del símbolo y la síntesis gráfica</p> <p>RA_4. Comprende el lenguaje visual de la representación, a partir de la aplicación gráfica de las tipologías de la composición.</p> <p>RA_5. Conoce la teoría de color, las leyes de armonía, contraste y aplica las fórmulas compositivas del color.</p> <p>RA_6. Resuelve gráficamente las principales figuras de la retórica visual.</p> <p>RA_7. Resuelve gráficamente el proceso de diseño y comunicación de la materia y hace una defensa de los planteamientos de la asignatura.</p>	<p>CT 1_CT 2_CG 13_CG 18_CE 3 CE 5_C E 7</p> <p>CT 1_CT 2_CG 2_CG13_C E 5</p> <p>CT 1_CT 2_CG 1_CG 13_CG 20</p> <p>CG 1_CG 2_CG 18</p> <p>CG 1_CG 2_CG 18</p> <p>CG 1_CG 2- CG 13_CG 18</p> <p>CT 2_CG_20_CE-3_CE 6_CE 7</p>
---	--

6. Contenidos

U.D. 1_PERCEPCION

- La percepción como herramienta para la representación de la imagen.
- Escuela cognitiva y escuela gestáltica, confluencias y diferencias y aplicaciones a la ilustración

U.D. 2_LENGUAJE VISUAL_FORMA Y ESPACIO

- Formas básicas y la geometría de la forma. La pragnanz
- Símbolo y síntesis gráfica. La ilustración y la imagen sintética
- Forma tridimensional y su estructura analítica
- Representación del espacio bi y tridimensional

U.D. 3_LENGUAJE VISUAL_COMPOSICIÓN Y TIPOLOGIAS

- Composición estructural de la imagen
- Composición y estilos gráficos: tradicional, moderna. postmoderna y deconstructiva.

U.D. 4_LENGUAJE VISUAL_COLOR

- Introducción. Física y química del color. Síntesis aditiva y mezcla sustractiva
- Leyes de armonía y contraste. Equilibrio. Composición del color. Aplicación a la ilustración.

U.D. 5_RETÓRICA VISUAL_SEMIÓTICA E ILUSTRACIÓN

- Figuras retóricas y su aplicación a la ilustración

U.D. 6_DOSIER, DISEÑO, COMUNICACIÓN Y DEFENSA

- Maquetación, diseño y digitalización de todas las actividades del curso
- Exposición de los procesos de cada actividad, defensa teórica de la propuesta

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5_RA6_RA7	15
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5_RA6_RA7	33
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		0
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5_RA6_RA7	12
<i>Evaluación</i>	<i>Presentación de las actividades en la fecha indicada. Presentación del portfolio con todos los trabajos del curso.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5_RA6_RA7	0
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
<i>Actividades</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5_RA6_RA7	15
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5_RA6_RA7	23

Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1_RA2_RA3_RA4_RA5_RA6_RA7	2
SUBTOTAL			40
TOTAL			100

8. Recursos

- Pizarra
- Ordenadores
- Cañón de proyección
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas
- Maniquies
- Material audiovisual
- Recursos multimedia
- Repositorios web
- Biblioteca
- Centre de Documentación del Diseño, IMPIVA

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Carpeta de trabajos de todos los trabajos realizados en la asignatura y portfolio digital y analógico de todos los trabajos.

La carpeta y el portfolio contarán un 100% de la calificación final.

Los criterios de evaluación se basarán en:

- Asistencia y participación activa en las clases presenciales
- Asimilación de los conceptos de la asignatura
- Coherencia y razonamiento teórico en las actividades
- Correcta presentación y comunicación
- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación
- Presentar los trabajos en los plazos convenidos
- Realización de todos los ejercicios y actividades
- Desarrollo de la signatura desde una postura crítica, autónoma y creativa

Resultados de Aprendizaje evaluados

RA_1. Conoce las teorías de la psicología de percepción y sus escuelas: la gestalt y la cognitiva. Pone en práctica la teoría y la aplica a la ilustración.

RA_2. Representación de las formas y el espacio, de lo simple a lo complejo.

RA_3. Aplica gráficamente esquemas la descripción de la figura humana, su estructura y su antropometría. Representa gráficamente su estructura analítica, del mismo modo, los conoce y representa desde las formulas del símbolo y la síntesis gráfica

RA_4. Comprende el lenguaje visual de la representación, a partir de la aplicación gráfica de las tipologías de la composición.

RA_5. Conoce la teoría de color, las leyes de armonía, contraste y aplica las fórmulas compositivas del color.

RA_6. Resuelve gráficamente las principales

	<p>figuras de la retórica visual.</p> <p>RA_7. Resuelve gráficamente el proceso de diseño y comunicación de la materia y hace una defensa de los planteamientos de la asignatura.</p>
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Carpeta de trabajos de todos los trabajos realizados en la asignatura y portfolio digital y analógico de todos los trabajos.</p> <p>La carpeta y el portfolio contarán un 100% de la calificación final.</p> <p>Los criterios de evaluación se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia y participación activa en las clases presenciales • Asimilación de los conceptos de la asignatura • Coherencia y razonamiento teórico en las actividades • Correcta presentación y comunicación • Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación • Presentar los trabajos en los plazos convenidos • Realización de todos los ejercicios y actividades • Desarrollo de la signatura desde una postura crítica, autónoma y creativa 	<p>RA_1. Conoce las teorías de la psicología de percepción y sus escuelas: la gestalt y la cognitiva. Pone en práctica la teoría y la aplica a la ilustración.</p> <p>RA_2. Representación de las formas y el espacio, de lo simple a lo complejo.</p> <p>RA_3. Aplica gráficamente esquemas la descripción de la figura humana, su estructura y su antropometría. Representa gráficamente su estructura analítica, del mismo modo, los conoce y representa desde las formulas del símbolo y la síntesis gráfica</p> <p>RA_4. Comprende el lenguaje visual de la representación, a partir de la aplicación gráfica de las tipologías de la composición.</p> <p>RA_5. Conoce la teoría de color, las leyes de armonía, contraste y aplica las fórmulas compositivas del color.</p> <p>RA_6. Resuelve gráficamente las principales figuras de la retórica visual.</p> <p>RA_7. Resuelve gráficamente el proceso de diseño y comunicación de la materia y hace una defensa de los planteamientos de la asignatura.</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Carpeta de trabajos de todos los trabajos realizados en la asignatura y portfolio digital y analógico de todos los trabajos.</p> <p>La carpeta y el portfolio contarán un 100% de la calificación final.</p> <p>Los criterios de evaluación se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia y participación activa en las clases presenciales • Asimilación de los conceptos de la asignatura • Coherencia y razonamiento teórico en las actividades • Correcta presentación y comunicación • Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación • Presentar los trabajos en los plazos convenidos • Realización de todos los ejercicios y actividades • Desarrollo de la signatura desde una postura crítica, autónoma y creativa 	<p>RA_1. Conoce las teorías de la psicología de percepción y sus escuelas: la gestalt y la cognitiva. Pone en práctica la teoría y la aplica a la ilustración.</p> <p>RA_2. Representación de las formas y el espacio, de lo simple a lo complejo.</p> <p>RA_3. Aplica gráficamente esquemas la descripción de la figura humana, su estructura y su antropometría. Representa gráficamente su estructura analítica, del mismo modo, los conoce y representa desde las formulas del símbolo y la síntesis gráfica</p> <p>RA_4. Comprende el lenguaje visual de la representación, a partir de la aplicación gráfica de las tipologías de la composición.</p>

	<p>RA_5. Conoce la teoría de color, las leyes de armonía, contraste y aplica las fórmulas compositivas del color.</p> <p>RA_6. Resuelve gráficamente las principales figuras de la retórica visual.</p> <p>RA_7. Resuelve gráficamente el proceso de diseño y comunicación de la materia y hace una defensa de los planteamientos de la asignatura.</p>
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Carpeta de trabajos de todos los trabajos realizados en la asignatura y portfolio digital y analógico de todos los trabajos.</p> <p>La carpeta y el portfolio contarán un 100% de la calificación final.</p> <p>Los criterios de evaluación se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia y participación activa en las clases presenciales • Asimilación de los conceptos de la asignatura • Coherencia y razonamiento teórico en las actividades • Correcta presentación y comunicación • Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación • Presentar los trabajos en los plazos convenidos • Realización de todos los ejercicios y actividades • Desarrollo de la signatura desde una postura crítica, autónoma y creativa 	<p>RA_1. Conoce las teorías de la psicología de percepción y sus escuelas: la gestalt y la cognitiva. Pone en práctica la teoría y la aplica a la ilustración.</p> <p>RA_2. Representación de las formas y el espacio, de lo simple a lo complejo.</p> <p>RA_3. Aplica gráficamente esquemas la descripción de la figura humana, su estructura y su antropometría. Representa gráficamente su estructura analítica, del mismo modo, los conoce y representa desde las formulas del símbolo y la síntesis gráfica</p> <p>RA_4. Comprende el lenguaje visual de la representación, a partir de la aplicación gráfica de las tipologías de la composición.</p> <p>RA_5. Conoce la teoría de color, las leyes de armonía, contraste y aplica las fórmulas compositivas del color.</p> <p>RA_6. Resuelve gráficamente las principales figuras de la retórica visual.</p> <p>RA_7. Resuelve gráficamente el proceso de diseño y comunicación de la materia y hace una defensa de los planteamientos de la asignatura.</p>

10. Bibliografía

10.1. Bibliografía básica

- AARIS, S. (2013). *Los elementos del diseño. Fundamentos del color*. Promopress
- ARNHEIM, Rudolf, (2001). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Madrid. Alianza
- ARNHEIM, Rudolf, (1984). *El poder del centro*. Madrid. Alianza
- ARNHEIM, Rudolf, (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Barcelona. Paidós
- BARCSAY, J. (1990). *Anatomía Artística del cuerpo humano*. Madrid. Territorio Madrid
- COLE, J. (2011). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona. Gustavo Gili
- DALLEY, T. (1981). *Guía completa de Ilustración y diseño*. Barcelona. Blume
- FABRIS, S. GERMANI, R. (1973). *Color. Proyecto y Estética de las Artes Gráficas*. Barcelona. Edebé
- GHEUNG, V. (2007). *Estamos hablando de ilustración*. Barcelona. Index Book

- GHYCA, Matila, C. (1978). *El número de oro*. Barcelona. Poseidón
- GHYCA, Matila, C. (1983). *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*. Barcelona. Poseidón
- GHYCA, Matila, C. (1978). *Los ritmos*. Barcelona. Poseidón
- GLAHALL, Andrew (2011). *Ilustración*. Barcelona. Blume
- GERMANI, R. (1987). *Fundamentos del proyecto gráfico*. Oxford. Edebé
- GOMBRICH, Ernst H. (1998). *Arte e Ilusión*. Madrid. Debate
- GOMBRICH, Ernst H. (1980). *El sentido del orden*. Barcelona. Gustavo Gili
- GOMBRICH, Ernst H. (1965). *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Barcelona. Seix Barral
- GOMBRICH, Ernst H. (1985). *Norma y Forma*. Madrid. Alianza
- GOMBRICH, Ernst H. (2000). *La imagen y el ojo*. Madrid. Debate. 2000
- GOMBRICH, Ernst H., ERIBON, Didier, ((1992). *Lo que nos cuentan las imágenes*. Madrid. Debate
- MARIANI, Massimo, (2019). *Qué nos dicen las imágenes. La retórica visual en el arte, el diseño gráfico y la publicidad*. Madrid. Hoaki
- MARSH, R. (1951). *Dibujo Anatómico Artístico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MEIER, Manfred. (1982). *Procesos elementales de proyectación y configuración*. Barcelona. Gustavo Gili
- MUNARI, Bruno. (1980). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona. Gustavo Gili
- SMITH, Lucie, E. (1998). *La Figura Humana en el Arte*. Madrid. Libros y Libros
- PANOSFKY, Erwin, E. (1999). *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona. Tusquets
- PANOSFKY, Erwin, E. (1960). *Idea*. Berlín. Hesling
- PANOSFKY, Erwin, E. (1993). *El significado de las artes visuales*. Madrid. Alianza
- REES, D. (2012). *Cómo ser ilustrador*. Barcelona. Index Book
- WIEDERMANN, J. (2004). *Illustration Now!* Colonia. Taschen
- ZEEGEN, L. (2013). *Principios de ilustración*. Barcelona. Gustavo Gili
- ZEEGEN, L., ROBERTS, C. (2014). *50 años de ilustración*. Barcelona. Lungweg

10.1. Bibliografía complementaria

- ADES, D. (1986). *Photomontaje*. Londres. Thames and Hudson.
- DONATO, E. (2004). *Dibujos de Arquitectura*. Barcelona: Serval
- EISENER, Will, (2007). *El Comic y el Arte Secuencial*. Barcelona. Norma
- GASCA, L. y GUBERN, R. (1991). *El discurso del cómic*. Madrid. Cátedra
- ISCAN, F. (1990). *Así se hace un Collage*. Barcelona. Parramón.
- LASEAU, P. (1982). *La Expresión Gráfica para Arquitectos y Diseñadores*. Barcelona. Gustavo Gili.
- LORDA, Joaquín, (1991). *Gombrich: una teoría del arte*. Barcelona. EIUNSA
- GOLDFINGER, E. (2004). *Animal Anatomy for Artists*. Oxford. Oxford University Press
- McCLOUT, S. (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao. Astiberri
- MAGNUS, G. (1998). *Manual para Dibujantes e Ilustradores*. Barcelona. Gustavo Gili
- MALTESE, C. (1981). *Las Técnicas Artísticas*. Madrid. Cátedra
- POOPER, Karl, (1962). *La lógica de la investigación científica*. Madrid
- POWELL, D., MONAHAN, P. (1984). *Técnicas Avanzadas de Rotulador*. Barcelona. Herman Blume
- SMITH, R. (1991). *Manual del Artista*. Barcelona. Blume
- SPIEGELMAN, Artie, (1986). *Maus I. Retrato de un superviviente. Mi Padre sangra Historia*. Nueva York. Raw

- SPIEGELMAN, Artie, (1991). ***Maus II. Retrato de un superviviente. Y Allí empezaron mis problemas.*** Nueva York. Raw
- TAYLOR, Charles, (1996). ***Las Fuentes del Yo. La construcción de la identidad moderna.*** Barcelona. Paidós