



guía docente
lenguaje visual

1718



diseño de
producto



Escuela de Arte León Ortega Huelva Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño León Ortega, Huelva

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

DENOMINACIÓN: LENGUAJE VISUAL		Curso: 1º	
MATERIA: FUNDAMENTOS DE DISEÑO			
Anual <input checked="" type="checkbox"/>		Semestral	
Formación básica	<input checked="" type="checkbox"/>	Obligatoria de especialidad	Optativa
CRÉDITOS ECTS:	8	HORAS LECTIVAS SEMANALES: 4	
DISTRIBUCIÓN EN HORAS DE LOS CRÉDITOS ECTS		TOTALES:	200
		HORAS PRESENCIALES:	130
		HORAS NO PRESENCIALES:	70
PROFESOR/A			
NOMBRE: JOSÉ FRANCISCO CORRALES GONZÁLEZ			
DEPARTAMENTO: DIBUJO ARTÍSTICO			
E-MAIL: josefcorrales@gmail.com			
DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA			

La asignatura aborda el conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño a través del desarrollo teórico y práctico de los siguientes conceptos: alfabeto gráfico, forma, estructura, color, textura, luz, espacio gráfico, composición, interacciones arte y diseño. Análisis de la imagen en la expresión y percepción.

ÍNDICE

Introducción (contexto de la asignatura, duración, normativa)

Competencias (transversales, generales y específicas, resultados de aprendizaje)

Contenidos (unidad temática, definición)

Metodología (trabajo en clase, trabajo autónomo)

Evaluación (instrumentos de evaluación, competencia, criterios de evaluación)

Calificación (instrumento de evaluación, porcentaje de calificación, requisito mínimo)

Cronograma de contenidos y actividades

Recursos didácticos (bibliografía, revistas, web, materiales)

INTRODUCCIÓN

[contexto de la asignatura, duración, normativa]

El plan de estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, para cada una de las especialidades, se estructura en materias, organizadas en asignaturas.

La materia Fundamentos del Diseño que comprende las asignaturas Lenguaje Visual y Metodología y Creatividad del Proyecto, se encuentra entre las materias de Formación básica.

La relación de contenidos se evidencia con otras materias de primer curso como son: Lenguaje y técnicas de representación y comunicación e Historia de las artes y el diseño, así como con materias de formación obligatoria de especialidad, de otros cursos, sobre todo: Proyectos de envases y embalajes, Proyectos de productos y sistemas e Historia del diseño de producto.

El carácter de la asignatura se considera teórico-práctico. Tiene un total de 8 créditos ECTS (European Credit Transfer System). El crédito equivale a 25 horas.

Las horas lectivas semanales serán 4, distribuidas en 2 sesiones de 2 horas.

Contando con un curso de 36 semanas lectivas, el número de horas totales será de 200 (130 presenciales y 70 no presenciales).

Dentro del perfil profesional la asignatura contribuirá a la capacidad para concebir, fundamentar y documentar un proceso creativo a través del **dominio de los principios teóricos y prácticos del diseño** y de la metodología proyectual.

La normativa de referencia es la siguiente:

Ministerio de Educación:

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Consejería de Educación, Cultura y Deporte de la Junta de Andalucía:

DECRETO 111/2014 del 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores en Andalucía.

COMPETENCIAS

Se recogen a continuación las competencias transversales, generales y específicas que se indican en el currículo de estas enseñanzas. Se han contrastado con los resultados de aprendizaje que pueden contribuir a conseguirlas.

Competencias transversales	Resultados de aprendizaje
Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	Seleccionar información de forma crítica, realizar fichas de análisis y conclusiones Aplicar a soluciones propias
Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	Plantear y defender alternativas
Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	Realizar tareas en presentación digital Consultas y comunicación por blog y plataforma
Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	Realizar y defender trabajos en equipo
Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	Argumentar soluciones, clasificar por grados de validez
Liderar y gestionar grupos de trabajo.	Realizar y defender trabajos en equipo, cada miembro es el portavoz y coordinador en una ocasión
Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	Usar diferentes metodologías de investigación, practicar para llegar a diferentes soluciones
Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	Leer y extraer a través del lenguaje visual valores artísticos, culturales, humanísticos, sociales, medioambientales, Concienciar para la conservación
Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.	Análisis de obras que pertenezcan de forma significativa al patrimonio cultural Interpretaciones, argumentar soluciones
Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	Planificar tareas a partir de un planteamiento de investigación gráfico

Competencias generales	Resultados de aprendizaje
Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	Saber definir los condicionamientos estéticos y comunicativos de un diseño.a través de ficha de análisis y aplicación a ideas propias
Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	Definir los elementos del lenguaje visual, apreciar diferentes lenguajes y recursos, fichas comparativas, comentarios de texto e imagen
Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	Comparar los elementos formales, simbólicos y funcionales en productos de diseño
Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	Desglosar valores objetivos y subjetivos en la teorías. Comparación de textos
Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares	Realizar y defender trabajos en equipo, cada miembro es el portavoz y coordinador en una ocasión
Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	Realizar trabajos de investigación formal, seleccionar resultados a partir de posibles aplicaciones funcionales
Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	Analizar la influencia del material en la comunicación visual.
Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	Realizar trabajos de investigación sobre conceptos de lenguaje visual, conclusiones y visión crítica del trabajo
Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	Evaluar los recursos a utilizar en el desarrollo de trabajos prácticos. Seleccionar recursos según objetivos
Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	Realizar trabajos de investigación sobre conceptos de lenguaje visual, conclusiones y visión crítica del trabajo
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	Análisis crítico de diversas comunicaciones visuales con especial atención a aquellas de carácter tecnológico. Elaborar mensajes con distintos medios.

Competencias específicas	Resultados de aprendizaje
Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.	Definir distintos métodos de abordar un planteamiento plástico, seleccionar recursos disponibles y destrezas desarrolladas, aplicar procedimiento . Revisión crítica del resultado.
Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.	Analizar los valores estéticos en productos de diseño. Crítica desde la aplicación de conceptos formales, cromáticos, de textura y compositivos.
Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.	Aplicar el lenguaje visual relativo a los elementos del mundo natural, analizando características propias. Aplicar en ideas conducentes a la proyectación de objetos
Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.	Prácticas con distintos recursos gráfico-plásticos, idoneidad de recursos análisis de posibilidades y alcance personal.

CONTENIDOS

Se especifican a continuación los contenidos, desarrollados a partir de unidades temáticas.

Unidad temática	Definición
Conocimiento y comprensión del lenguaje del diseño: alfabeto gráfico	Elementos conceptuales, visuales y de relación en el lenguaje visual
Forma	Percepción de la forma Punto, línea y plano Forma positiva/ forma negativa Interrelación formal/ módulo Tipos de formas Variación y transformación formal
Estructura	Tipos de estructuras y retículas Gradación y radiación, contraste
Luz y color	Percepción de la luz y el color Escala tonal, claves alta, baja y media, contraste y uniformidad Colores neutros y cromáticos Valor, intensidad y tono Armonía y contraste de color Gradaciones, complementarios, inconexos
Textura	Percepción de la textura Textura visual y táctil, tipos y realizaciones. Escala, densidad, luz y color en la textura. Calidad superficial.
Espacio	Percepción del espacio Espacio positivo y negativo Espacio liso e ilusorio Interrelación de elementos Espacio y volumen
Composición	Peso, equilibrio, proporción Dirección y recorrido visual Ritmo, dinámica y movimiento. Gestalt y visión de conjunto.
Análisis de la imagen en la expresión y percepción	Imágenes y objetos. Signos y símbolos. Métodos de análisis. Aplicación de conceptos
Interacciones arte y diseño	Selección de obras y autores Análisis comparativo

METODOLOGÍA

La metodología estará encaminada a la adquisición de competencias y por lo tanto debe girar en torno a las actividades educativas de aprendizaje del alumnado.

Estas actividades se pueden englobar en dos grupos: aquellas que desarrollan el trabajo en clase (en un total de 130 horas), y aquellas otras que desarrollan el trabajo autónomo del alumnado (70 horas en total)

Trabajo en clase 130 horas	Clases teóricas	Transmisión de contenidos a través de: exposición, análisis de imagen, lectura comprensiva de documentos en clase
	Trabajo en grupo	<p>Seminario: aprendizaje en grupos reducidos a partir de las contribuciones orales o escritas de los estudiantes usando fuentes autorizadas de información. Sesión supervisada con asistencia y guía cuando sea necesario</p> <p>A partir de planteamiento del profesor cada grupo de 2 ó 3 alumnos realiza una práctica con el siguiente procedimientos de aprendizaje: objetivo, planteamiento, evaluación de recursos, destrezas desarrolladas, alcance de las mismas, realización de alternativas, selección, crítica de resultados.</p>
	Presentación de trabajos en grupos	Trabajo en equipo: plantear sobre conceptos, cada miembro plantea solución diferentes, intercambio de ideas y soluciones, defensa-exposición
	Clases prácticas Trabajo individual	<p>Ejercicios prácticos planteados para resolver en 1 o 2 sesiones</p> <p>Fomentar el análisis crítico: argumentar soluciones, reconocer errores, analizarlos, plantear alternativas.</p>

Trabajo autónomo 70 horas	Trabajos teóricos	<p>Preparación de lecturas, investigaciones, memorias, elaborar fichas de análisis, fichas comparativas, comentarios de texto, síntesis de ideas.</p> <p>Definición visual y verbal: mejorar la expresión, usar terminologías específicas, detectar errores de expresión, corregirlos en base a criterios objetivos.</p> <p>Trabajo dirigido por el profesor, que parte de un espacio virtual, de acceso restringido, destinado a compartir documentos, trabajar sobre ellos, debatir, proponer.</p>
	Trabajos prácticos	Realización o finalización de trabajos prácticos
	Estudio teórico y práctico	Estudio de contenidos relacionados con las clases teóricas en el que se incluyen actividades de estudio para exámenes, trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, resolver problemas o ejercicios
	Actividad complementaria	Realización de actividades complementarias como: visita a una exposición, asistir a conferencia, participar en un taller. Se completará una ficha de la actividad.

EVALUACIÓN

Se recogen en este apartado los instrumentos de evaluación o actividades evaluables en relación a la competencia que desarrollan y el resultado de aprendizaje que se evalúa.

Instrumentos de evaluación	competencia	criterios de evaluación
<p>Ejercicios prácticos realizados en el aula individuales</p> <p>Trabajos prácticos de investigación (autónomo)</p>	<p>Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.</p> <p>Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.</p> <p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.</p> <p>Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos</p> <p>Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.</p>	<p>Saber aplicar la idoneidad de recursos analizar posibilidades y alcance personal.</p> <p>Aplicar recursos gráfico-plásticos en función de la propuesta conceptual.</p> <p>Demostrar dominio de los recursos gráfico-plásticos de la representación bi-dimensional</p>
<p>Ejercicios prácticos realizados en grupo</p>	<p>Liderar y gestionar grupos de trabajo.</p> <p>Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.</p> <p>Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.</p> <p>Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.</p> <hr/> <p>Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.</p>	<p>Demostrar la capacidad de coordinar el trabajo.</p> <p>Definir los elementos del lenguaje visual, apreciar diferentes lenguajes y recursos,</p> <p>Comentar de manera significativa texto e imagen</p>

Exposición o presentación de trabajos en grupo	<p>Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.</p> <p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.</p>	<p>Realizar y defender trabajos en equipo. Comprender y utilizar terminología adecuada</p> <p>Analizar y sintetizar conceptos. Capacidad de elegir un portavoz y coordinador</p>
Pruebas teórica-preguntas breves Exámen teórico preguntas de desarrollo	<p>Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.</p> <p>Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.</p> <p>Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.</p>	<p>Desglosar valores objetivos y subjetivos en la teorías. Comparación de textos</p> <p>Definir los elementos del lenguaje visual, apreciar diferentes lenguajes y recursos, Conocer y comprender los conceptos relacionados con el Lenguaje Visual. Saber expresar y relacionar ideas Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, simbólico y la funcionalidad del producto Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, el espacio, y el color.</p>

CALIFICACIÓN

Los resultados obtenidos por el alumnado en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que se añadirá su correspondiente calificación cualitativa:

0 - 4,9: Suspenso (SS).

5,0 - 6,9: Aprobado (AP).

7,0 - 8,9: Notable (NT).

9,0 - 10: Sobresaliente (SB).

Para aplicar los porcentajes de calificación se debe obtener una calificación mínima de 5 puntos en los ejercicios prácticos y teóricos que se consideran instrumentos de evaluación.

Instrumentos de evaluación	Porcentaje de calificación	Requisito mínimo
<p>Ejercicios prácticos realizados en el aula individuales Trabajos prácticos de investigación</p> <p>Trabajo virtual : Trabajos teóricos de investigación</p>	65 %	<p>Aplicar recursos gráfico-plásticos en función de la propuesta conceptual. Desarrollo de alcance personal.</p> <p>Realizar trabajos de investigación sobre conceptos de lenguaje visual. Extraer ideas básicas. Saber formular opinión argumentada. Seleccionar información de forma crítica, realizar fichas de análisis Aplicar a soluciones propias</p>
<p>Ejercicios prácticos realizados en el aula en grupo</p> <p>Trabajo de investigación en grupo-seminario</p> <p>Exposición o presentación de trabajos en grupo</p> <p>asistencia y puntualidad en entrega de trabajos</p>	10 %	<p>Realizar trabajos en equipo, ser capaces de coordinar el trabajo</p> <p>Definir elementos del lenguaje visual. Realizar fichas comparativas, Comentar de manera significativa texto e imagen definiendo ideas básicas</p> <p>Comprender y utilizar terminología adecuada Analizar y sintetizar conceptos. Capacidad de elegir un portavoz y coordinador</p>
<p>Prueba teórica- preguntas breves</p> <p>Exámen teórico-práctico preguntas de desarrollo</p>	25%	<p>Conocer y comprender los conceptos relacionados con el Lenguaje Visual</p> <p>Conocer y comprender los conceptos relacionados con el Lenguaje Visual. Saber expresar y relacionar ideas.</p>

CRONOGRAMA DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

Se propone un cronograma de contenidos y actividades con aproximación mensual

	Contenidos	actividades
septiembre octubre	Alfabeto visual Punto, línea, plano, tipología formal variación e interrelación formal módulo y supermódulo	Práctica: variación formal Práctica: interrelación formal Práctica: módulo investigación: módulos en diseño de producto
noviembre	Estructuras gradación radiación y contraste color-luz acromáticos	Práctica: estructura sobre composición modular práctica: estructuras de radiación y gradación práctica: claves alta/media/baja
diciembre	Color -tono.valor- intensidad color	Práctica: cambios de valor e intensidad investigación: análisis del color
		Evaluación de prácticas
enero	Armonía y contraste de color Gradaciones, complementarios, inconexos familias de colores	Práctica: armonías y contrastes por gradación, complementarios e inconexos práctica: familias de colores investigación: color y producto.
febrero	Percepción de la textura Textura visual y táctil, tipos y realizaciones. Escala, densidad, luz y color en la textura. Calidad superficial.	Práctica: modulación de texturas visuales práctica: expresividad de la textura investigación: textura y visión
		Examen teórico
marzo	Percepción del espacio Espacio positivo y negativo Espacio liso e ilusorio Interrelación de elementos Espacio y volumen	Práctica: espacio y formas lisas prácticas: plegado y curvado práctica: modulación de planos
		Evaluación de prácticas
abril	Peso, equilibrio, proporción Dirección y recorrido visual Ritmo, dinámica y movimiento. Gestalt y visión de conjunto.	Práctica: proporcionalidad y equilibrio práctica: dinámica en objetos cotidianos
mayo	Imágenes y objetos. Signos y símbolos. Análisis de la imagen en la expresión y percepción Métodos de análisis. Aplicación de conceptos	Práctica: elementos visuales y simbología de objetos. investigación: gestalt y diseño de objetos investigación: análisis de conceptos compositivos en diseños de productos
junio	Interacciones arte y diseño Selección de obras y autores Análisis comparativo	Investigación: conceptos de lenguaje visual en arte y diseño. Análisis comparativo.
		Examen teórico Entrega final de prácticas

Por el carácter anual de la asignatura, se establecen en el cronograma evaluaciones parciales de prácticas y contenidos teóricos. Junto con el seguimiento en las clases presenciales suponen la **evaluación continua** del aprendizaje del alumno/a.

Las faltas de asistencia injustificadas en un 25% (33 horas) o más de las clases presenciales de la asignatura pueden anular el derecho a evaluación continua.

El alumnado que se encuentre en ese caso se remite a la evaluación de todo el conjunto de la materia (teórico y práctico) en la convocatoria ordinaria 1ª (junio).

RECURSOS

Para desarrollar la asignatura se utilizarán recursos bibliográficos, virtuales, plástico-gráficos, visuales.

Bibliografía

BATEMAN, Steve, HYLAND, Angus **Símbolos** Ed. Gustavo Gili, 2011

BRAMSTON, David **Lenguaje visual Bases del Diseño de Producto** Editorial Parramón, 2011

HELLER, Eva **Psicología del color** Ed. GG, Barcelona, 2004

JARDÍ, Enric **Pensar con imágenes** Ed. GG, Barcelona 2012

KANIZSA, Gaetano **Gramática de la visión. Percepción y pensamiento** Ed. Paidós comunicación, Barcelona, 1986

MORRIS, Richard **Fundamentos del diseño de productos** Ed. Parramón Arquitectura y Diseño

MUNARI, Bruno **Diseño y Comunicación Visual**, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002

NORMAN, Donald **La psicología de los objetos cotidianos** Ed. Nerea, Madrid, 1990

WONG, Wucius **Fundamentos del diseño** Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1995

WONG, Wucius **Principios del diseño en color *Diseñar con colores electrónicos*** Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1999

Revistas

Experimenta

www.experimenta.es

Webs

www.bouroullec.com

www.oscarmarine.com

www.rogeliolopezcuenca.com

www.estudiomariscal.com

www.aepd.es

www.joanbrossa.org

www.moma.org

www.frontdesign.se

www.ecal.ch

www.pentawards.com

www.apeloig.com

<http://en.red-dot.org/>
color y otros:

<http://graffica.info/>

<http://rhea-lm.com/>

MATERIAL DEL ALUMNO

Para la asignatura el material requerido se compone de:

MATERIAL BÁSICO	Instrumentos: lápices de grafito, portaminas, rotuladores milimetrados y rotuladores de color de distintos grosores, bolígrafos Material de medición: escuadra, cartabón, regla milimetrada, escalímetro, portángulos, compás, plantillas de formas Soportes: papel folio Dispositivo de almacenamiento digital
MATERIAL ESPECÍFICO	Herramientas: cutter, tijeras escolares, cinta adhesiva, pegamento en barra Soportes: papel milimetrado, cartulinas y folios de color, acetato transparente y color, papel vegetal incoloro y en colores básicos Técnicas gráficas: lápices de color, ceras, bolígrafos de color.
programas	Será necesario para resolver las prácticas el dominio básico de programas de representación vectorial, retoque de imágenes y edición de texto