



GUÍA DOCENTE 2017-2018

Diseño creativo

**<p>La asignatura propone una completa propuesta de análisis de las bases de la creatividad. Para ello se parte de una introducción teórico-práctica al diseño artístico orientado a la creatividad para, posteriormente analizar la teoría de la imagen y la composición. En una segunda etapa se utilizan los conceptos anteriormente presentados al diseño de personajes y la creación de storyboards. Finalmente se presentarán y utilizarán de forma práctica distintas herramientas de Diseño Creativo actuales de tipo software y sus periféricos hardware más apropiados.
</p>**

1. Denominación de la asignatura:

Diseño creativo

Titulación

Máster en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7694

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Comunicación multimedia y desarrollo multimedia.

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia Geografía y Comunicación



4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Mario Alaguero Rodríguez

4.b Coordinador de la asignatura

Mario Alaguero Rodríguez

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

6. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Conocimientos técnicos en softwares de edición de imagen.

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CG01 - Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

CG05 - Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.

CE01 - Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico, de la comunicación digital, del diseño de diferentes productos multimedia y de la generación de contenidos de animación, videojuegos, modelado, realidad virtual y/o aplicaciones multiplataforma.



9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes
La asignatura busca la asimilación por parte del alumno de las diferentes técnicas y metodologías que afectan al desarrollo creativo dentro de la comunicación, especialmente en el ámbito del diseño. Se planteará una base teórica sobre el desarrollo de la creatividad y sus aplicaciones en diferentes géneros comunicativos audiovisuales, que se complementará con la realización de sesiones prácticas para fomentar la creatividad de los estudiantes hacia tareas de diseño gráfico, diseño artístico y diseño conceptual. Se aplicarán estas diferentes técnicas y metodologías a diferentes ámbitos del desarrollo multimedia: videojuegos, diseño 3D, ilustración, posproducción, diseño web y publicidad. Así mismo se plantearán y analizarán las diferentes tendencias estilísticas contemporáneas en el ámbito del diseño gráfico para que los estudiantes aprendan a adaptarse a cada tipo de desarrollo multimedia.
9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
La creatividad en la comunicación Introducción a la creatividad en la comunicación Técnicas de desarrollo de la creatividad Herramientas de desarrollo de proyectos creativos Concept Art Storyboard Storytelling Ilustración digital Introducción al dibujo clásico Ilustración vectorial Ilustración clásica en digital Diseño de ilustraciones mapa de bits Diseño usando tabletas digitales Iluminación en la ilustración



Diseño gráfico
El color
La composición
Maquetación Introducción a Indesign
Tendencias en el diseño creativo
Tendencias en el diseño creativo
Diseño de escenarios y personajes
Diseño de personajes
Diseño de escenarios
9.3- Bibliografía
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA David Dabner, Diseño Gráfico. Fundamentos Y Prácticas, Blume (Naturart), ISBN-10: 8416138249 ISBN-13: 978-8416138241, Peter Jenny, La Mirada Creativa (Diseño Grafico), Gili, ISBN-10: 8425226090 ISBN-13: 978-8425226090, Robin Williams, (2015) Diseño Gráfico. Principios Y Tipografía, Anaya, Steven Heller, (2016) Libro de ideas para el diseño gráfico: Inspiración de la mano de 50 maestros, 1, Art Blume, S.L., ISBN-10: 8498018846,
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA Alina Wheeler, Diseño De Marcas, Anaya, ISBN-10: 8441534535 ISBN-13: 978-8441534537, Lawrence Zeegen, (2013) Principios de ilustración, Gili, ISBN-10: 8425225922 ISBN-13: 978-8425225925,



10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

La asignatura incluye las siguientes metodologías docentes:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas		20	0	20
Clases prácticas		19	24	43
Tutorías		5	0	5
Realización de trabajos		4	78	82
Total		48	102	150

11. Sistemas de evaluación:

La evaluación será continua atendiendo al Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos aprobado en su modificación en Consejo de Gobierno 13/02/2013. A tal efecto se presentan dos opciones de evaluación: Modelo normal y Modelo excepcional.

Modelo normal: el sistema de evaluación se compone de tres pruebas evaluables: realización de tres casos prácticos sobre las tres temáticas fundamentales de la asignatura. No hay requisitos específicos para cada una de estas pruebas. Todas las pruebas no superadas en la primera convocatoria podrán recuperarse en la segunda convocatoria.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Ejercicio práctico - La creatividad en la comunicación / ilustración	20 %	20 %
Ejercicio práctico - Diseño Gráfico / Tendencias en el diseño	20 %	20 %
Ejercicio práctico - Diseño de personajes y escenarios	20 %	20 %
Proyecto global sobre el diseño creativo	40 %	40 %
Total	100 %	100 %



Evaluación excepcional:

Atendiendo a lo recogido en el artículo 9 del Reglamento de Evaluación en su punto 9.1, los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el alumno deberá realizar todas las actividades prácticas previstas que no requieran asistencia, así como las que se determinen en sustitución de las actividades presenciales y la evaluación continua. Esta forma de evaluación implica los mismos requisitos que el modelo normal con la salvedad de la presencialidad.

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Los recogidos en la web del máster:
<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

13. Calendarios y horarios:

Los recogidos en la web del máster:
<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

14. Idioma en que se imparte:

Castellano