

# INFORMACIÓN DEL PLAN DOCENTE

CÓDIGO-NOMBRE: Tendencias en Diseño Contemporáneo

TITULACIÓN: Máster en Ilustración, Narrativa y Diseño.

CENTRO: 203 – Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle

## DETALLE DE LA ASIGNATURA

### 1.2. Carácter

Obligatoria

### 1.3. Nivel

Grado (MECES 3)

### 1.4. Curso

1

### 1.5. Semestre

Primer semestre

### 1.6. Número de créditos ECTS

3.0

### 1.7. Idioma

Español

### 1.8. Requisitos previos

No se han establecido.

### 1.9. Recomendaciones

No se han establecido.

### 1.10. Requisitos mínimos de asistencia

El alumnado debe cumplir con el 80% de asistencia para ser evaluado en la convocatoria ordinaria. De no ser así, al alumno pasa a ser evaluado en convocatoria extraordinaria.

## 1.11. Equipo docente

Teresa Ferreiro Peleteiro

## 1.12. Competencias y resultados del aprendizaje

### Competencias

- CO02: Utilizar de manera crítica recursos y herramientas, tanto analógicas como digitales, en el diseño de proyectos de diseño e ilustración, aplicando las tendencias tecnológicas y las prácticas profesionales referentes del sector.
- CO03: Explorar y aplicar técnicas de experimentación e innovación en ilustración y diseño, adaptándolas al desarrollo de producciones gráficas originales y creativas, en función de las necesidades de cada proyecto de diseño e ilustración.
- CO04: Analizar y aplicar el conocimiento sobre la evolución histórica y las tendencias actuales de la ilustración para desarrollar proyectos visuales que respondan a las demandas específicas del sector.

### Habilidades y destrezas

- H02: Emplear un dominio avanzado de las herramientas digitales y recursos analógicos utilizados en el diseño y la ilustración, adaptándose a las tendencias tecnológicas actuales y explorando sus posibilidades creativas.
- H03: Producir obra gráfica y análisis crítico que contribuyan al conocimiento y a la praxis del diseño y la ilustración.
- H04: Seleccionar y utilizar tendencias emergentes en el ámbito profesional de las narrativas visuales, desarrollando una voz propia y una transferencia a las prácticas creativas del sector del diseño y la ilustración.
- H06: Aplicar de manera efectiva un análisis avanzado de las teorías de color y composición en el proceso de diseño e ilustración, asegurando coherencia visual y narrativa en los proyectos.
- H07: Potenciar la inmersión y el engagement en proyectos narrativos digitales

### Conocimientos

- C03: Recopilar técnicas de experimentación e innovación en proyectos de ilustración y diseño, identificando las necesidades y tendencias del sector profesional.
- C04: Adquirir un conocimiento avanzado sobre la evolución histórica de la ilustración, analizando sus principales corrientes, estilos y transformaciones en relación con los contextos culturales y tecnológicos.

- C06: Comprender la relación producto-consumidor, con conciencia de la relación que se establece entre los receptores y los elementos visuales que construyen la narrativa.

## 1.12. Contenidos del programa

- Diseño contemporáneo: conceptos clave, debates actuales e hibridación de técnicas.
- Principales tendencias de ilustración contemporáneas.
- Genealogías e interconexiones en el diseño gráfico: un diálogo entre el pasado y el presente.
- Tendencias actuales: nuevos lenguajes y medios.
- Inteligencia Artificial Generativa: desafíos.

## 1.13. Referencias de consulta

- Brieva, M. (2023). *Se busca un futuro posible en el que desear vivir*. Astiberri.
- Lupton, E. (2023). *Extra Bold. Un manual feminista, inclusivo, antirracista y no binario para el diseño gráfico*. GG.
- Peirano, M (2023). *Contra el futuro*. Penguin Random House.
- Valentina, T. (2023) *Memestética*. Turner.

\*Apartado en ampliación.

# Metodologías docentes y tiempo de trabajo del estudiante

## 2.1. Relación de actividades formativas

- AF01 - Lección magistral
- AF04 - Estudio de caso
- AF07 - Presentaciones
- AF10 - Trabajo individual

## 2.2. Presencialidad

La presencialidad contiene los siguientes elementos:

- Sesión magistral
- Debate y puesta en común.
- Exposición por alumnado.
- Estudio de casos.
- Actividades de aplicación práctica.
- Trabajo por proyectos.
- Prácticas de taller.
- Búsqueda de información y documentación.
- Tutorías programadas.

## Sistemas de evaluación y porcentaje en la calificación final

### 3.1 Convocatoria ordinaria

El alumnado podrá ser evaluado en convocatoria ordinaria cuando la media de las tareas sea igual o superior a 5.

Las actividades de evaluación se evaluarán en base a las competencias específicas que se trabajen en la asignatura y de las actividades profesionales que se infieran de ellas.

- 30% - EV01 - Participación activa y asistencia
- 70% - EV02 - Trabajos de análisis

### 3.2 Convocatoria extraordinaria

Acudirán a convocatoria extraordinaria los alumnos que no superen la evaluación continua o que no cumplan con los requisitos de asistencia.

Las actividades de evaluación en la convocatoria extraordinaria serán las mismas que en la convocatoria ordinaria. El alumnado deberá entregar todos los trabajos correspondientes y cumplir los mismos criterios de evaluación establecidos para la convocatoria ordinaria, tanto en forma como en contenido, con el objetivo de garantizar la igualdad en la exigencia académica.

## Cronograma orientativo

- Bloque 1: Presentación de la asignatura y contextualización de contenidos.
- Bloque 2: Desarrollo de contenidos clave. Análisis de casos y ejercicios guiados.
- Bloque 3: Actividades prácticas: trabajo individual o en grupo, tutorías y seguimiento.

Bloque 4: Presentación y entrega de trabajos. Evaluación y cierre de la asignatura.