

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO
PROGRAMACIONES 2017/2018. 1^{er} SEMESTRE

Medios informáticos aplicados al Diseño Gráfico I

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
Asignatura
Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
Breve descripción
Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
Generales
Transversales
Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
Técnicas docentes
Desarrollo
Trabajo del alumno
Actividades evaluables
Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Instrumentos para la evaluación
Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA



1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Medios informáticos aplicados al Diseño Gráfico I	
Tipo	Obligatoria Especialidad	
Materia	Tecnologías Aplicada al Diseño Gráfico	
Especialidad	Diseño gráfico	
Curso y semestre	2º 1º semestre	
Nº créditos ECTS	4	
Horas lectivas semanales	4	
Horario de impartición	2ºA: lunes 12:00-15:20 2ºB: miércoles 12:00-15:20 2ºC: jueves 18:10-21:30	
Departamento	Tecnologías aplicadas al Diseño	
1.1. Profesores		
Nombre	Correo	Grupo
Rafael Aranda Oliva	rafaelaranda@hotmail.com	A-B-C

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

La asignatura es planteada para profundizar en las herramientas digitales necesarias para cualquier diseñador gráfico. Se revisarán los aspectos esenciales en el conocimiento de programas de Ilustración, retoque de imagen y maquetación. Se profundizará en determinadas técnicas y procesos avanzados, así como en la compaginación de documentos.

2.2. Contextualización

La asignatura aporta al alumno con los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de las herramientas informáticas propias de la actividad del diseño, las cuales les permitirán resolver y comunicar las propuestas de diseño asociadas al resto de asignaturas del grado.

3. CONTENIDOS

Herramientas de tratamiento digital y vectorial de la imagen
Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística de la información.
El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenidos.
Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.
Herramientas interactivas de base bitmap (enfocadas a puntos de información).
Herramientas interactivas de base vectorial.
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Métodos de investigación y



experimentación propios de la materia.

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

- 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 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 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.
- CG 21 Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

- CT 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

4.3. Específicas de la especialidad

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas

Presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos así como estrategias y métodos de aplicación de los mismos.

Clases prácticas

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

Trabajos individuales

El alumno desarrollará ejercicios prácticos relacionados con los bloques temáticos. Su elaboración será individual y se desarrollarán tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Trabajos individuales:

Trabajos de clase: el alumno desarrollará ejercicios prácticos relacionados con los bloques temáticos. Su elaboración será individual y se desarrollarán tanto en el transcurso de las clases



prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Trabajos de ADD: propuestas de carácter individual en los que el alumnado deberá demostrar, de manera global, la correcta utilización de las herramientas informáticas tratadas en la asignatura a lo largo del semestre. Estos proyectos se realizarán, siempre que sea posible, de manera

5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura (2,5 horas de docencia directa y 1,5 de actividades docentes dirigidas individualizadas o “actividades docentes dirigidas”) al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de ejercicios concretos que serán propuestos de idéntica forma a todo el alumnado y desarrollados, al menos en parte, en el tiempo dedicado a las clases prácticas de la asignatura.

La organización de la distribución de las horas teóricas y las prácticas, que se irán alternando a lo largo del semestre, vendrá marcada por el avance en el desarrollo de los contenidos que irá permitiendo a su vez el progreso en la resolución de las distintas fases de los ejercicios de aplicación propuestos.

El horario asignado a las actividades docentes dirigidas se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los proyectos personales. Su desarrollo englobará la aplicación de todos los conceptos y habilidades desarrollados en la primera parte del semestre. Dichos proyectos se realizarán, en la medida de lo posible, de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades presenciales dirigidas	
Clases teóricas	22
Clases prácticas	12
Presentación de trabajos y proyectos	2
Realización de exámenes y revisión	2.5
Actividades presenciales supervisadas	
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	
Estudio	16
Preparación y realización de trabajos	38
Asistencia a exposiciones o conferencias	6
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

5.4. Actividades evaluables

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas: son el conjunto de ejercicios propuestos a lo largo del semestre durante la fase de docencia directa al grupo. Su planteamiento pretende fijar en el alumno las herramientas, métodos y estrategias de trabajo abordadas a lo largo de las clases teóricas conforme éstas se van desarrollando.



Proyectos personales englobados en la actividad de las actividades docentes dirigidas: son el conjunto de propuestas personales en los que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa.

Examen final: prueba práctica a realizar en el caso de que el alumno no haya superado satisfactoriamente el semestre en las fases de docencia directa y tutorías individuales. Las herramientas de evaluación descritas serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la signatura como se indica a continuación:

5.5. Bibliografía

Diseñar con y sin retícula, Timothy Sahara, Gustavo Gili, 2004.

Tipos de imprenta en España. Albert Corbeto. Campgrafic.

Daniel B. Updike. Impresor e hisotirador de la tipografía. Albert Corbeto. Campgrafic,

El diseño de libros del pasado, del presente y del futuro. Enric Satué. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Ortotipografía para diseñadores. Raquel Martinez Alvarez. Gustavo Gili.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas. Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica y artística de la información.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

La calidad del resultado final.

El respeto a los plazos de entrega del trabajo

Proyectos personales englobados en la actividad de las actividades docentes dirigidas. Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica y artística de la información.

El dominio de las técnicas de presentación de la información.

El dominio de las nociones básicas de maquetación.

El grado de creatividad de las soluciones propuestas

La calidad del resultado final.

La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

La adecuación del trabajo y su orientación hacia la práctica laboral real

El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

Examen final: Se valorarán las siguientes cuestiones:

La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica y artística de la información

La correcta resolución de las pruebas planteadas en el tiempo indicado



El dominio de las técnicas de presentación de la información.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Cada elemento de las herramientas de evaluación descritas en el apartado de “Actividades evaluables” serán calificados de 0 a 10 atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la signatura como se indica a continuación:

Convocatoria ordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos a lo largo de la misma (tanto los *ejercicios prácticos* como los *proyectos personales*), en caso contrario la asignatura estará suspensa. Para su entrega se fijarán fechas límite, y en caso de no ser respetadas estas fechas de entrega la calificación del trabajo en cuestión se reducirá en un 50% (es importante que todo el grupo siga, en la medida de lo posible, un ritmo de trabajo similar).

Al final del semestre la calificación de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C1 = [(media\ de\ ejercicios\ prácticos) \times 0,3] + [(media\ de\ proyectos\ personales) \times 0,7]$$

La asignatura se supera con una calificación C1 igual o superior a 5.

En caso de alcanzar una calificación C1 menor que 5 el alumno podrá realizar al final del semestre un *examen final* (siempre que haya completado todos los trabajos prácticos y proyectos personales propuestos a lo largo del semestre). El examen tendrá un carácter global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo del semestre en la fase de docencia directa. En este caso la calificación final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:

$$C2 = [C1 \times 0,6] + [(nota\ del\ examen\ final) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C2 igual o superior a 5.

Convocatoria extraordinaria:

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos en la asignatura (tanto los ejercicios prácticos como los proyectos personales) de forma correcta. En caso contrario la asignatura estará suspensa.

Una vez entregados los trabajos de la asignatura el alumnado realizará un examen final de la asignatura (de carácter global).

Para poder superar la asignatura es necesario alcanzar un mínimo de 4 tanto en la calificación de los trabajos (C1) como en la calificación del examen, en caso contrario la asignatura estará suspensa.

Si se alcanza el 4 en las dos notas anteriores (trabajos y examen) la calificación final se obtiene de la siguiente forma:

$$C3 = [C1 \times 0,6] + [(nota\ del\ examen) \times 0,4]$$

La asignatura se supera con una calificación C3 igual o superior a 5.



8. CRONOGRAMA															
MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS															
	SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE			ENERO		
Clases teóricas	A	B			C			D							
Trabajos clase	1		2	3	4	5									
Trabajos ADD										*	*	*	*	#	#
CLASES TEÓRICAS						TRABAJOS DE CLASE						TRABAJOS DE ADD			
A, Edición Photoshop no destructiva B, técnicas avanzadas de ilustración vectorial C, técnicas avanzadas de fotomontaje D, técnicas avanzadas de maquetación InDesign						-1.- Composición Photoshop -2.- Ilustración vectorial -3.- Ilustración vectorial -4.-fotomontaje -5.- Maquetación avanzada, revista						*- Realización de un documento complejo, en colaboración con la asignatura de Proyectos, en el que se aplicarán sistemas de retículas falsas, técnicas de ilustración y retoque de imagen. #- Realización de un documento en colaboración con la asignatura de Tipografía.			

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
<p>Visionado de videos que supongan un aprendizaje adicional de los procesos enseñados en clase. Asistencia a conferencias o exposiciones que puedan resultar de interés.</p>

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
<p>En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatorio entregar todos los trabajos calificables solicitados a lo largo del desarrollo ordinario de la asignatura (trabajos prácticos y proyectos tutorados), y además será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura)</p>

11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA
<p>El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.</p>