

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO
GUÍAS DOCENTES 2017/2018. 1^{er} SEMESTRE

DISEÑO GRÁFICO APLICADO 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	Diseño gráfico aplicado I	
Tipo	Obligatoria	
Materia	Proyectos de productos y sistemas	
Especialidad	Diseño gráfico	
Curso y semestre	2º curso, 1er semestre	
Nº créditos ECTS	2	
Horas lectivas semanales	5	
Horario de impartición	Clase: Grupo B_Lunes 15:40 a 16:30; Grupo A_Miércoles 19:25 a 20:15.. ADD: Grupo B_Lunes 14:25 a 15:40; Grupo A_Miércoles 20:15 a 21:30.	
Departamento	Proyectos de diseño gráfico	
1.1. Profesores		
Nombre	Correo	Grupo
José M. Chávez M.	jomchavez@gmail.com	A y B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

Asignatura que aborda el papel del diseño gráfico en la propia comunicación del diseño de producto. Introduce al alumno en el estudio del Diseño Gráfico desde el ámbito de la percepción visual y los fundamentos del diseño gráfico, hasta la metodología del proceso del diseño y el lenguaje de la imagen gráfica. Presenta modelos de comunicación e investiga el concepto de la imagen y valores semánticos de la misma, la tipografía, la composición, el color... Introduce al alumno en la producción de mensajes visuales y a la investigación de los usos de la imagen como fuente de la comunicación visual.

2.2. Contextualización

Esta asignatura provee de herramientas básicas de diseño gráfico para que los estudiantes puedan presentar su trabajo, comunicarse con otros profesionales para proyectar la promoción de un producto y preparar modelos gráficos aplicados a envases

3. CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN al diseño gráfico aplicado. Áreas de actuación. Sinergias entre diseño de producto y gráfico.
2. COMUNICACIÓN VISUAL: teorías, herramientas, tipologías. El lenguaje visual y la percepción.
3. FUNDAMENTOS del diseño gráfico: tipografía, imagen, color y composición.
4. TIPOGRAFÍA.

<p>5. IMAGEN. 6. COLOR. 7. COMPOSICIÓN</p>
--

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 14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- CG 21. Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

- CT 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo de equipo.
- CT 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

4.3. Específicas de la especialidad

- CEDP-2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- CEDP-4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. en el diseño de productos, servicios y sistemas.
- CEDP-11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- CEDP-15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

- Clases teóricas
- Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los

bloques temáticos.

Clases prácticas

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

Trabajos individuales

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Tutorías académicas individuales

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura

Sesiones de exposición y debate

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

5.2. Desarrollo

Habrán sesiones de clase teórica para introducir los trabajos a realizar en las clases prácticas.

Talleres breves con herramientas propias del diseño gráfico.

Clases prácticas en las que se aplicarán los conocimientos de la teoría utilizando las herramientas del taller.

Sesión de exposición en la que se expondrán los resultados de la investigación y el trabajo desarrollado en las clases prácticas.

Clases teóricas

1. Áreas de actuación del diseño gráfico. El diseño gráfico en los procesos de proyecto y producción del diseño de producto según el mix de marketing: diseño, producción, distribución y promoción.
2. El lenguaje visual y la percepción: fisiología del color, leyes de la Gestalt.
3. Tipografía: Tipos de archivo. Clasificaciones posibles según características históricas, funcionales y expresivas.
4. Imagen: didáctica, expresiva, descriptiva. Formatos de archivo con y sin pérdida.
5. Color: espacios de color, perfil de color, color de dispositivo y color de salida.
6. Composición: formatos, proporciones.
7. Identidad visual. Marca y manual de marca.
8. Diseño editorial: manual de estilo.

Talleres:

1. Herramientas de calco vectorial.
2. Uso de capas y atributos en un archivo vectorial. Uso de comentarios en un pdf.
3. Capas de ajuste en imágenes de pixel.
4. Selecciones y trazados de recorte en imágenes pixel.

5. Exportación e incrustación de perfiles de color en imágenes pixel.
6. Formato, paginación automática y páginas maestras. Creación de plantillas.
7. Exportación como pdf interactivo.

Clases prácticas

1. Pictograma vectorial.
2. Aplicación de identidad visual a envase y arte final.
3. Retoque sin pérdida de una imagen descriptiva.
4. Retoque sin pérdida de una imagen expresiva.
5. Archivo de una imagen en formatos, grados de compresión y perfiles de color diversos en función del sistema de salida y el medio de publicación.
6. Documento editorial básico para impresión.
7. Documento editorial para publicación digital.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades presenciales dirigidas	
Clases teóricas	6
Clases prácticas	9
Presentación de trabajos y proyectos	1,5
Realización de exámenes y revisión	2
Actividades presenciales supervisadas	
Asistencia a las tutorías	2
Actividades de trabajo autónomo	
Estudio	8
Preparación y realización de trabajos	15,5
Asistencia a exposiciones o conferencias	6
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	50

5.4. Actividades evaluables

Trabajos individuales

Cada una de las clases prácticas anteriores plantea la realización de trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

1. Realización de un pictograma vectorial.
2. Aplicación de identidad visual a envase y arte final.
3. Realización de un retoque sin pérdida de una imagen descriptiva.

4. Realización de un retoque sin pérdida de una imagen expresiva.
5. Archivo de una imagen en formatos, grados de compresión y perfiles de color diversos en función del sistema de salida y el medio de publicación.
6. Realización de un documento editorial básico para impresión.
7. Modificación de un documento editorial para publicación digital.
8. Investigación sobre marcas y estilos de portfolio.
9. Portfolio.

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

Evaluación convocatoria extraordinaria

ASIGNATURA TEÓRICO-PRÁCTICA: Los alumnos que no han completado o realizado con éxito las actividades realizadas a lo largo del semestre habrán de presentar todos los trabajos del curso y realizar una prueba práctica, de tal manera que en su conjunto permitirá constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan seguido el proceso de convocatoria ordinaria.

5.5. Bibliografía

Video2brain. Web de formación de Adobe.
Villafañe, Justo. Introducción a la teoría de la imagen. Pirámide.
Eva Heller. Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Ed. GG. Barcelona, 2004. 1ª edición, 10ª tirada.
Mark Gatter. Listo para imprenta. Cómo llevar los proyectos de la pantalla al papel. Index Book. Barcelona, 2005. 2ª edición 2008.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Que use los conocimientos teóricos expuestos por el profesor o en las lecturas básicas, para responder a las preguntas concretas que se plantean
- Que amplíe información sobre el tema de manera autónoma buscando y seleccionando aquella que pueda ser relevante
- Que muestre una comprensión funcional de los contenidos tratados

Los dos criterios siguientes se aplicarán a todos los trabajos de la asignatura.

- Que haya elaborado y entregado en la fecha prevista, los trabajos prácticos, los teóricos, proyectos, etc atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo, estableciendo una secuenciación adecuada de ideas, expuestas de manera clara y ordenada, diferenciando los datos, las aportaciones teóricas y las valoraciones personales, todo ello en un lenguaje comprensible y que cumpla las normas de ortografía
- Exponer delante de un grupo de compañeros y del profesor las ideas más relevantes de un proyecto, trabajo práctico, trabajo teórico.

- Que muestre una comprensión funcional de los contenidos tratados

Los criterios que a continuación se exponen junto a cada uno de los trabajos, complementan los anteriores:

1. Pictograma vectorial.
 - Que utilice las capas, los atajos de teclado y las opciones de superposición de objetos.
 - Que realice un símbolo utilizable como marca personal y lo nombre.
2. Aplicación de identidad visual a envase y arte final.
 - Que utilice y nombre las capas para diferenciar colores y objetos imprimibles.
 - Que incluya notas al exportar a pdf.
3. Recorte de una imagen descriptiva.
 - Que realice trazados de recorte.
4. Retoque sin pérdida de una imagen expresiva.
 - Que utilice las opciones de profundidad de bits.
 - Que abra imágenes RAW y las exporte con diversos histogramas.
 - Que cree selecciones para aplicar máscaras de ajuste.
 - Que guarde perfiles de color incrustados.
 - Que realice dúo-tonos.
5. Archivo de una imagen en formatos, grados de comprensión y perfiles de color diversos en función del sistema de salida y el medio de publicación.
 - Que conozca las variedades de compresión de los formatos de archivo.
 - Que conozca las diferencias entre varios espacios de color.
 - Que conozca la diferencia entre espacio y perfil de color.
 - Que conozca los espacios de color habituales en diferentes medios de salida.
10. Documento editorial básico para impresión.
 - Que conozca el modo adecuado de establecer márgenes para un documento.
 - Que utilice las opciones de paginación automática y página maestra.
 - Que sepa generar un libretto impreso.
11. Documento editorial para publicación digital.
 - Que utilice marcadores interactivos en un texto.
 - Que exporte un documento con marcadores como pdf interactivo.
12. Investigación sobre marcas y estilos de portfolio.
 - Que relacione texto e imágenes de ejemplo en un análisis significativo, extrayendo orientaciones visuales para aplicar en la confección de su propio portfolio.

13. Porfolio.

- Que realice un porfolio con trabajos personales en el que utilice las indicaciones extraídas de su investigación para darle estilo.
- Que utilice las técnicas aprendidas en clase.

Evaluación global final

La resolución adecuada de la prueba individual final escrita requiere:

- Que el alumno use la terminología de la asignatura.
- Que el alumno conozca al menos los contenidos sobre teoría de la imagen.
- Que sea capaz de describir y realizar un porfolio con trabajos personales.
- Que analice formal y semánticamente una imagen publicitaria.
- Que todo ello lo pueda hacer de una manera organizada y ordenada, generando un texto claro y comprensible, cumpliendo las normas ortográficas.

Los criterios de evaluación serán los mismos en las convocatorias ordinaria y extraordinaria.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Trabajos prácticos que suponen un setenta por ciento de la nota (cada uno un diez por ciento):

1. Pictograma vectorial.
2. Aplicación de identidad visual a envase y arte final.
3. Recorte de una imagen descriptiva.
4. Retoque sin pérdida de una imagen expresiva.
5. Archivo de una imagen en formatos, grados de compresión y perfiles de color diversos en función del sistema de salida y el medio de publicación.
6. Documento editorial básico para impresión.
7. Documento editorial para publicación digital.

Trabajos prácticos que suponen un treinta por ciento de la nota (quince por ciento cada uno):

8. Investigación sobre marcas y estilos de porfolio.
9. Porfolio.



8. CRONOGRAMA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

	SEPTIEMBRE		OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE				ENERO			
Clases teóricas	1	2			3			4				5		6		7
Trabajos clase	1		2	2	3		4		5		6		7			
Trabajos ADD	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
CLASES TEÓRICAS					TRABAJOS DE CLASE					TRABAJOS DE ADD						
1. INTRODUCCIÓN al diseño gráfico aplicado. Áreas de actuación. Sinergias entre diseño de producto y gráfico. 2. COMUNICACIÓN VISUAL: teorías, herramientas, tipologías. El lenguaje visual y la percepción. 3. FUNDAMENTOS del diseño gráfico: tipografía, imagen, color y composición. 4. TIPOGRAFÍA 5. IMAGEN 6. COLOR 7. COMPOSICIÓN					10. Pictograma vectorial. 11. Aplicación de identidad visual a envase y arte final. 12. Retoque sin pérdida de una imagen descriptiva. 13. Retoque sin pérdida de una imagen expresiva. 14. Archivo de una imagen en formatos, grados de comprensión y perfiles de color diversos en función del sistema de salida y el medio de publicación. 15. Documento editorial básico para impresión. 16. Documento editorial para publicación digital.					1. Investigación sobre portfolios y marcas del sector profesional. 2. Portfolio personal.						

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Visita al Museo del Diseño Design Hub de Barcelona.
 Visita exposición Etopía Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza.
 Visita museo de Ciencias Naturales.
 Asistencia al evento DISEÑA FORUM.
 Asistencia a JORNADAS SOBRE LA PRÁCTICA DEL DISEÑO.
 Asistencia a seminarios, exposiciones, debates, y otros eventos que tengan relación con el diseño y su práctica.



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

CURSO 2017/2018
ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO
DISEÑO GRÁFICO APLICADO

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

--

11. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

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.