



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES  
DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO  
GUÍAS DOCENTES 2018/2019. 1<sup>er</sup> SEMESTRE

**Medios informáticos aplicados al Diseño Gráfico I**

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
  - 1.1. Asignatura
  - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
  - 2.1. Breve descripción
  - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
  - 4.1. Generales
  - 4.2. Transversales
  - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
  - 5.1. Técnicas docentes
  - 5.2. Desarrollo
  - 5.3. Trabajo del alumno
  - 5.4. Actividades evaluables
  - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
  - 6.1. Instrumentos para la evaluación
  - 6.2. 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



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO  
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS  
AL DISEÑO GRÁFICO I**

## 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: 12:00 - 15:15 2ºB: 12:00-15:15 2ºC: 18:10-21:30	
Departamento	Tecnologías aplicadas al Diseño	
1.1. Profesores		
Nombre	Correo	Grupo
Rafael Aranda Oliva	raranda@esda.es	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 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



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO  
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS  
AL DISEÑO GRÁFICO I**

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

No hay competencias específicas.

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1. Técnicas docentes



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO  
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS  
AL DISEÑO GRÁFICO I**

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

**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.

Algunos de ellos serán estaciones o partes de proyectos personales ADD.

**Trabajos de ADD:** propuestas de carácter individual en los que el alumnado deberá demostrar, de manera global, la correcta utilización de las herramientas tratadas en la asignatura a lo largo del semestre. Estos proyectos se realizarán, con los preceptos y métodos establecidos en su formulación más un componente añadido de investigación, según se estipule, más un carácter autónomo el que se ponga en valor la visión personal y su inscripción en el entorno.

## 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 dirección 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.

En el caso de que se considere oportuno se sumarán materiales informativos o didácticos por diferentes plataformas, para su gestión fuera del horario lectivo.

## 5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades presenciales dirigidas	38,5



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO  
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS  
AL DISEÑO GRÁFICO I**

Clases teóricas	23
Clases prácticas	11
Presentación de trabajos y proyectos	2
Realización de exámenes y revisión	2.5
<b>Actividades presenciales supervisadas</b>	<b>1,5</b>
Asistencia a las tutorías	1.5
<b>Actividades de trabajo autónomo</b>	<b>60</b>
Estudio	16
Preparación y realización de trabajos	40
Asistencia a exposiciones o conferencias	4
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>100</b>

#### 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.

Algunos de los trabajos prácticos estarán englobados en el marco de un proyecto personal de ADD pero serán evaluados como parte de la correcta aplicación de contenidos prácticos de aula.

**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.

#### 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 Martínez Álvarez. Gustavo Gili.

#### 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO  
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS  
AL DISEÑO GRÁFICO I**

**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:



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO  
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS  
AL DISEÑO GRÁFICO I**

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

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 suspenda.

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 suspenda.

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 al Diseño Gráfico I**

	SEPTIEMBRE		OCTUBRE		NOVIEMBRE			DICIEMBRE			ENERO		
Clases teóricas	A		B		C			D					
Trabajos clase	1	2	3		4			5					
Trabajos ADD		*1		*2				*3			*4	*	*
CLASES TEÓRICAS					TRABAJOS DE CLASE					TRABAJOS DE ADD			
A, Edición Photoshop no destructiva B Técnicas avanzadas de fotomontaje					-1.- Ejercicios Photoshop fotocomposición.					*1Realización de calendario aplicando gráfica vectorial de			



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2018/2019  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO  
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS  
AL DISEÑO GRÁFICO I**

<p>C Técnicas avanzadas de ilustración vectorial D Técnicas avanzadas de maquetación InDesign</p>	<p>-2.- Ejercicios Photoshop fotocomposición. -3.- fotomontaje -4.- Ilustración vectorial -5.- Maquetación avanzada, revista</p>	<p>acuerdo a pautas marcadas. *2 Realización de un documento complejo, aplicando técnicas de fotomontaje. *3 Realización de un documento en colaboración con la signatura de Tipografía. *4 Cartel de película en colaboración de audiovisuales.</p>
---	--	--

### 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Visionado de vídeos que supongan un aprendizaje adicional de los procesos enseñados en clase.  
Asistencia a conferencias o exposiciones que puedan resultar de interés.

### 10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

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)

### 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.