

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO
PROGRAMACIONES 2014/2015. 1^{er} CUATRIMESTRE

Medios informáticos I

ÍNDICE DE CONTENIDOS	
1.	DATOS DE IDENTIFICACIÓN
1.1.	Asignatura
1.2.	Profesores
2.	PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA
2.1.	Descriptorios
2.2.	Breve descripción
3.	COMPETENCIAS
3.1.	Generales
3.2.	Transversales
3.3.	Específicas de la especialidad
4.	CONTENIDOS
4.1.	Bloques temáticos y unidades didácticas
5.	METODOLOGÍA
5.1.	Técnicas docentes
5.2.	Desarrollo
5.3.	Trabajo del alumno
6.	EVALUACIÓN
6.1.	Instrumentos para la evaluación
6.2.	Criterios para la evaluación
6.3.	Criterios para la calificación
7.	BIBLIOGRAFÍA
8.	CRONOGRAMA

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
1.1. Asignatura			
Nombre	Medios Informáticos I		
Tipo	Obligatoria		
Materia	Medios informáticos		
Especialidad	Diseño Gráfico		
Periodo de impartición	1º cuatrimestre		
Nº créditos ECTS	4		
Departamento	Tecnologías aplicadas al Diseño		
1.2. Profesores			
Nombre	Departamento	Correo	Grupo
Fernando Romero Aparicio	Tecnologías aplicadas al Diseño	fromero@esda.es	1º Diseño Gráfico
2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA			
2.1. Descriptores			
<p>Herramientas de dibujo vectorial bidimensional.</p> <p>Herramientas de tratamiento digital de la imagen.</p> <p>Herramientas digitales básicas de maquetación.</p> <p>Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística de la información.</p> <p>Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</p>			
2.2. Breve descripción			
<p>Conocimiento de los equipos informáticos. Técnicas digitales, funciones y requisitos tecnológicos.</p> <p>Imagen vectorial con Adobe Illustrator.</p> <p>Introducción a la imagen bitmap.</p> <p>Introducción a las características digitales propias de los nuevos dispositivos electrónicos</p>			
3. COMPETENCIAS			
3.1. Generales			
<p>CG 2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.</p> <p>CG 10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.</p> <p>CG15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.</p> <p>CG18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.</p> <p>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.</p>			
3.2. Transversales			
<p>CT 4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>CT 13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.</p>			
3.3. Específicas de la especialidad			
<p>CEGDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual</p> <p>CEGDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.</p>			
4. CONTENIDOS			
4.1. Bloques temáticos y unidades didácticas			
Bloques temáticos		Unidades didácticas	
Dibujo vectorial bidimensional.			
Introducción a la imagen bitmap.			

Unidad 1: Presentación de la Asignatura.

1. Test de evaluación inicial.
2. Explicación de la Programación Didáctica (contenidos, sistemas de evaluación, sistema de créditos ETCS..)
3. Normas Generales del Aula.
4. Métodos de entrega de las prácticas.

Unidad 2: ¿Qué entendemos por Medios Informáticos aplicados al Diseño Gráfico?

1. Concepto de Medios Informáticos.
2. Autoedición.
3. La informática. ¿Qué es un ordenador? ¿ Componentes de un ordenador? Mac vs PC. Atajos de teclado y funcionamiento básico de un Imac.

Unidad 3: Los gráficos vectoriales. Introducción a Adobe Illustrator.

1. Concepto de gráficos vectoriales.
2. Introducción a Adobe Illustrator. (interfaz, entorno de trabajo, guardar espacio de trabajo, paneles, ventanas)
3. Introducción a la paleta de herramientas.
4. Herramientas de selección, deselección, selección directa, selección de grupo, herramienta lazo, herramienta varita mágica.
5. Trabajo con formas geométricas simples.
6. Trabajo con formas geométricas complejas.
7. Operaciones booleanas con formas. Suma, diferencia, intersección.
8. Alinear y distribuir objetos.

Unidad 4: Los gráficos vectoriales. Introducción a las curvas bezier y operaciones con formas.

1. Herramienta lápiz.
2. Herramienta pluma.
3. Plantilla.
4. Puntos de ancla. Borrar, modificar y deshacer puntos de ancla.
5. Componentes de un trazado. Atributos de trazo. Suavizar trazados.

Unidad 5: Fundamentos del color. Los diferentes modos de color.

1. Interpretación del color a nivel informático.
2. CMYK vs RGB. Cuatricomía, tinta plana, escala de grises y matiz.
3. Creación de colores. Selector de colores. Panel de muestras. Biblioteca de muestras
4. Colores Pantone.
5. Matiz, degradados, herramienta de degradado, panel de degradado.
6. Motivos de relleno, aplicar un motivo, crear un motivo, modificar un motivo.
7. Herramienta cuentagotas. Editar color.

Unidad 6: Pintar, pintura interactiva, calco interactivo y pinceles.

1. Grupo de pintura interactiva.
2. Herramienta de selección de pintura interactiva.
3. Editar trazados de un grupo de pintura interactiva.
4. Aislamiento de grupo de pintura interactivo.
5. Añadir elementos a grupos de pintura interactivos.
6. Opciones de pintura interactiva.
7. Opciones de hueco de pintura interactiva.

Unidad 7: Texto.

1. Texto de punto y texto de área.
2. Texto en un trazado.
3. Enlazar texto.
4. Romper vínculos.

Unidad 8: Tarjeta personal.

1. Imágenes enlazadas o incrustadas.
2. Herramientas de fusión y transformación.
3. Exportación.
4. Formatos de exportación.

Unidad 9: Cartel.

1. Marcas de recorte.
2. Transparencias.

3. Sobreimpresión.
4. Previsualización de las separaciones de color.

Unidad 10: Packaging.

1. Organización de capas.
2. Gestión de imágenes.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

- Observación directa en la resolución de prácticas.
- Evaluación de la participación activa en clase.

5.2. Desarrollo

El profesor aportará al alumno los contenidos teóricos concretos del tema explicando en clase sus pormenores. Posteriormente el profesor explicará y propondrá ejercicios de aprendizaje en la utilización de los diferentes tipos de software con los que el alumno practicará y se ejercitará en la comprensión, creación, uso y gestión de los contenidos. Además se realizarán ejercicios en los que podrá utilizar esa herramienta de forma más creativa. La puesta en práctica de los conceptos explicados será fundamental para desarrollar la creatividad personal de cada uno de los alumnos, y aplicada a casos concretos, tratando de resolver los problemas técnicos que conlleven, lo que exigirá la atención personalizada del profesor con cada uno de los alumnos en su ordenador.

TUTORIAS

Las tutorías individualizadas tendrán lugar en la segunda parte del semestre, una vez desarrollados una buena parte de los contenidos de la asignatura. Se realizará una propuesta de proyecto que englobe en la mayor medida posible la aplicación de todos los conceptos desarrollados.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades presenciales dirigidas	
Clases teóricas	10
Clases prácticas	26
Asistencia a las tutorías	10
Realización de exámenes	2
Actividades presenciales supervisadas	
Presentación de trabajos y proyectos	2
Actividades de trabajo autónomo	
Estudio	21
Preparación y realización de trabajos	26
Asistencia a exposiciones o representaciones	3
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

6. EVALUACIÓN

6.1. Instrumentos para la evaluación

- La asistencia a clase es obligatoria.
- Ejercicios de aplicación de prácticas dirigidas.
- Proyectos de aplicación conjunta de los conceptos de la asignatura.
- Exámenes.

6.2. Criterios para la evaluación

- Correcta elección y aplicación de las distintas herramientas digitales en la comunicación técnica de la información.
- Conocer y relacionar correctamente los diferentes entornos, plataformas y programas.

- Desarrollo de la capacidad artístico plástica que interviene en la presentación en los distintos programas.
- Identificación y correcto uso de los materiales y programas propios del medio
- Dominio de las herramientas de representación bidimensional
- Dominio de las herramientas de tratamiento de la imagen
- Dominio de las nociones básicas de maquetación

6.3. Criterios para la calificación

Para superar la asignatura en la convocatoria ordinaria:

Se deberán haber realizado y entregado todos los ejercicios y proyectos propuestos antes de la fecha límite marcada con anterioridad a la finalización del período lectivo.

Todo ejercicio o proyecto que no respete la fecha de entrega marcada tendrá una reducción del 50% en su calificación.

La calificación final de la asignatura deberá ser no inferior a 5 y se obtendrá de promediar al 50% las siguientes notas (siempre que ambas sean no inferiores a 4):

- La calificación del bloque de ejercicios de la fase teórico-práctica
- La calificación del bloque de proyectos.

Además al final del semestre se realizará un examen práctico, que deberá superarse con un mínimo de un 5 para superar la asignatura que mediará el 30% con las notas anteriores y así se obtendrá el total de la nota

Para superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria:

Se realizará un examen práctico que recoja los mínimos de la asignatura y que deberá resolverse en su totalidad.

Se deberán haber realizado de forma correcta y entregado los ejercicios y proyectos propuestos durante el desarrollo de la asignatura antes de realizar el examen.

La calificación final de la asignatura deberá ser no inferior a 5 y se obtendrá de promediar :

- (50 %) La nota del examen.
- (50 %) La calificación del bloque de ejercicios y proyectos.

7. BIBLIOGRAFÍA

MANUAL DE PRODUCCIÓN GRAFICA, Kaj Johansson, GG, Barcelona, 2011

Guía Práctica de Illustrator CS3. Anaya.

Guía Práctica de Photoshop CS3. Anaya.

Libro oficial de Adobe Illustrator CS3. Anaya.

Libro oficial de Adobe Photoshop CS3. Anaya.

INDESIGN CC VV.AA. ANAYA MULTIMEDIA, 2013

8. CRONOGRAMA

Medios Informáticos II

	OCTUBRE			NOVIEMBRE				DICIEMBRE			ENERO				
Clases teóricas		1	2,3	3			4			5			6		
Trabajos clase		A	B	C	D	E	F	G	H	H			J	J	J
Trabajos tutoría						1	1	1			2	2	2	2	2

El contenido de este cronograma tiene carácter previo y aproximado, y puede sufrir modificaciones puntuales como consecuencia del desarrollo efectivo del cuatrimestre

CLASES TEÓRICAS BLOQUES TEMÁTICOS	TRABAJO DE CLASE	TRABAJO DE TUTORÍA
1. Informática básica 2. Autoedición 3. Concepto de gráficos vectoriales 4º Fundamentos del color 5º Arte final, impresión 6º La imagen bit-map	A. Introducción a Adobe Illustrator, herramientas de Dibujo vectorial B. Trabajo con formas geométricas simples y complejas. C. Alinear y distribuir objetos. D. Operaciones booleanas con formas. Suma, diferencia, intersección. Alinear y distribuir objetos. E. Curvas Bezier y dibujo con trazados F. Fundamentos del color. Uso de las herramientas de pintura. G. herramientas de Texto H. Diseño de un Cartel J. Tratamiento de la imagen bit-map	1º Tarjeta personal 2º Elaboración de un packaging