



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES
DE GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO

GUÍAS DOCENTES 2021/2022. 2º SEMESTRE
**MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA COMUNICACIÓN DEL
PROYECTO II**

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. ACUERDOS DE COORDINACIÓN
12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	MEDIOS INFORMÁTICOS APLICADOS A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO II
Tipo	Obligatoria
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Especialidad	Diseño Producto
Curso y semestre	Curso tercero, semestre segundo
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	Clase 2,5 h ADD 1,5 h
Horario de impartición	El que determine jefatura de estudios
Departamento	Tecnologías aplicadas al diseño

1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Fátima Blasco Sánchez	fblasco@esda.es	A y B

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

Mediante los conocimientos adquiridos en esta asignatura, el alumno será capaz de maquetar y presentar correctamente cualquier tipo de documento en medios impresos o interactivos. Se tendrán en cuenta aspectos específicos propios de la profesión del diseñador de producto y se prestará especial atención a los códigos actuales en la comunicación visual.

2.2. Contextualización

La asignatura pretende dotar al alumno de las herramientas necesarias para la correcta comunicación de un proyecto de diseño de producto.

3. CONTENIDOS

Herramientas informáticas para el tratamiento de la imagen digital y el video digital.
Herramientas informáticas para el diseño de la presentación multimedia. Diseño interactivo.
Herramientas informáticas para el diseño de aplicaciones interactivas. Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística del proyecto. 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

CEDP-4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
CEDI-6-Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
EDI-10- Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
CEDI-11- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto

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 presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los contenidos y habilidades de los bloques temáticos.

Actividades Docentes Dirigidas (ADD) 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, prestando especial atención al desarrollo de los proyectos personales de cada alumno.

Trabajos individuales:

Trabajos de clase: el alumno desarrollará ejercicios de carácter práctico relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente 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 coordinada con otras asignaturas y su seguimiento se engloba dentro de los periodos docentes dedicados a tutorías académicas individuales.

5.2. Desarrollo

Se prevé dedicar el tiempo de tutorías individualizadas ADD a la investigación y trabajo autónomo del alumnado.

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura (3,5 horas de docencia directa y 1,5 de ADD) al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de ejercicios concretos (ejercicios de aplicación) 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.

Los contenidos se distribuyen en los siguientes bloques temáticos:

UD 1.- Fundamentos de composición y tipografía

Distribución del espacio, pesos visuales, orden y ritmo.

Composición de paneles y presentaciones para diseñadores de producto.

Tipografía. Recursos tipográficos para diseñadores

UD. 2.- Imagen bitmap. Photoshop.

Selecciones

Ajustes básicos

Transformaciones

Fotomontajes, técnicas aplicadas a la presentación de producto

UD. 3.- Imagen vectorial. Illustrator.

Trazados Bézier, ilustración vectorial.

Tipografía vectorial, vectorización de fuentes, transformaciones.

Fundamentos de composición tipográfica, el párrafo..

Herramientas de dibujo, operaciones con trazados.

UD 4.- Presentaciones interactivas.

Maquetación en INDD, Edición de PDF interactivo.

Edición de video. Gif animado. Opciones para la presentación de proyectos.

Plataformas on line para presentacion de trabajos (Canva)

Creación de contenido web mediante gestores de contenido (realización de portfolio web)

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	38,5
Clases teóricas	24
Clases prácticas	11
Presentación de trabajos y proyectos	1,5
Realización de exámenes y revisión	2
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	16
Preparación y realización de trabajos	44
Asistencia a exposiciones o conferencias	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

5.4. Actividades evaluables

Trabajos de clase (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.

Trabajos de ADD (englobados en la actividad tutorizada desde las ADD): Son el conjunto de propuestas personales en las 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. Siempre que sea posible estos trabajos se plantearán de forma coordinada con otras asignaturas del semestre.

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 ADD.

5.5. Referencias Bibliográficas

1. Bibliografía general:

Taylor, F., (2013), *Cómo crear portfolios*. GG.

Martínez Álvarez, R., (2013), *Ortotipografía para diseñadores*. GG.

Fleishman, M., (2001) *Tu carrera como freelance*, Divine Egg.

Dondis, A, (1976), *La sintaxis de la Imagen: introducción al Alfabeto Visual*, GG.

Disponible en:

[https://www.academia.edu/44543152/Dondis_D_A_La_sintaxis_de_la_imagen_Introducci%C3%B3n_al_alfabeto_visual]

Koren, L., Wippo, R., *Recetario Diseño Gráfico*, GG / México.

Samara, T., (2008) *Los elementos del diseño*, GG.

Samara, T., (2010) *El diseñador como chef*, GG.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Trabajos de clase englobados en la actividad de las **clases prácticas**.

Los ejercicios que se plantean son los siguientes:

- Renderizado de varias escenas
- Postproducción de escenas
- Realización de PDF interactivo.
- Realización de una presentación interactiva de un proyecto de diseño de producto

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

- **Trabajos de tutoría** englobados en la actividad tutorizada desde las ADD.

Los ejercicios que se plantean son los siguientes:

Realización de un portfolio y curriculum interactivo

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:

$$C1 = [(media\ de\ ejercicios\ prácticos) \times 0,4] + [(media\ de\ proyectos\ personales) \times 0,6]$$

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 A LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO II

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	A	B	C	D	E	F	G	H
Trabajos clase	1	1	1	2	2	2	3	3
Trabajos ADD								

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15 ESTUD. Y EXTRAOR. 30 Mayo -3 Junio	S16 EXAM. 6-10 Jun
Clases teóricas	I	J						
Trabajos clase	4	4						
Trabajos ADD		K	L	M				

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
A, B.- Fundamentos de tipografía y composición. C, D, E.-Imagen bitmap, Photoshop. F, G,H.- Imagen vectorial, Illustrator. I, J.- Presentaciones interactivas	-1.-Fotomontajes -2.- Postproducción de escenas propias. -3.- Trabajo tipográfico aplicado a la presentación de proyectos ya realizados. -4.-Realización de una presentación interactiva de un proyecto de diseño de producto en colaboración con asignaturas del área de Proyectos (canva).	K, L, M.- -Realización de un portfolio en Wordpress -Realización de documentación necesaria para la presentación de proyectos realizado desde asignaturas del área de proyectos.

COMENTARIOS:

La temporización del cronograma es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se prevé la asistencia a conferencias o charlas que resulten de interés para la asignatura.
Visionado de videos que supongan un aprendizaje adicional de los procesos enseñados en clase.
El valor de las actividades complementarias es muy alto en estos estudios. Pero este listado puede verse modificado y algunas actividades eliminadas por las circunstancias especiales de este curso.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

- En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura), así como los trabajos que estipule el profesor/a a través de su guía didáctica.
- Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

PLATAFORMA DE TRABAJO:

Los profesores de la especialidad de Producto trabajarán con la plataforma Google Suite, utilizando las aplicaciones que crea necesarias: classroom, gmail, drive, hangout, meet... y deberá comunicar al alumno.

CALIFICACIÓN DE TRABAJOS TEÓRICOS Y DE INVESTIGACIÓN:

Listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas:

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. No se aceptarán trabajos con exceso de faltas de ortografía y de acentuación.

2. Rigor en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, respeto por las fechas de entrega, etc...).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Relación de las fuentes consultadas según simplificación de la norma APA.
(No se considera Wikipedia como fuente de información fiable)
5. Se penalizará rigurosamente cualquier tipo de plagio pudiendo ser motivo de suspenso directo en la asignatura.
6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las indicaciones del Dpto de HCCSS.
 - Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

Se prevé la participación del alumno a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.