



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

## ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO

### GUÍAS DOCENTES 2023/2024. 2º SEMESTRE MEDIOS INFORMÁTICOS 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 II
Tipo	Obligatoria básica
Materia	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
Especialidad	Diseño gráfico
Curso y semestre	1er curso, 2º semestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 CLASE + 1.5 ADD
Horario de impartición	Grupo A: El que determine la Jefatura de Estudios. Grupo B: El que determine la Jefatura de Estudios. Grupo C: El que determine la Jefatura de Estudios.
Departamento	Tecnologías aplicadas al Diseño

### 1.1. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Fernando Romero	fromero@esda.es	A,B,C

## 2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1. Breve descripción

La asignatura de Medios Informáticos II se entiende como una asignatura fundamental y común dentro de las diferentes disciplinas artísticas y del diseño. Tiene carácter de continuidad con Medios Informáticos I. Dentro de la materia a la que está adscrita, pretende atender a las técnicas de representación y comunicación del proyecto de diseño gráfico mediante las herramientas informáticas propias de la especialidad, iniciando al estudiante en la comunicación entre diferentes entornos, programas y aplicaciones. Se pretende iniciar al alumnado en el conocimiento de los equipos informáticos, las técnicas digitales, funciones y requisitos tecnológicos propios de la especialidad, así como los fundamentos teóricos y prácticos de la imagen vectorial y bitmap, el tratamiento de textos y la autoedición.

## 2.2. Contextualización

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

## 3. CONTENIDOS

- Herramientas de dibujo vectorial bidimensional.
- Herramientas de tratamiento digital de la imagen.
- Herramientas digitales básicas de maquetación.
- Aplicación de la tecnología digital a la comunicación técnica y artística de la información.
- 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 10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG 15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 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

En la orden de 14 de septiembre de 2011, publicada en el BOA el 3/10/20011 no se recogen competencias específicas.

# 5. METODOLOGÍA

## 5.1. Técnicas docentes

### **Clases teóricas**

Serán clases 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 alumnado elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con cada bloque temático.

### **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.

### **Ejercicios y trabajos Prácticos**

El alumno desarrollará ejercicios prácticos individuales 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.

### **Proyecto Actividades Docentes Dirigidas (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, también su capacidad crítica e investigadora. Estos proyectos se realizarán, siempre que

sea posible, de manera coordinada con otras asignaturas y su seguimiento se engloba dentro de los períodos docentes dedicados a ADD.

## 5.2. Desarrollo

En la primera parte del semestre se dedicará todo el horario asignado a la asignatura al desarrollo de la parte teórica de los contenidos (clases teóricas) y a la aplicación de los mismos en la resolución de trabajos prácticos 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 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 propuestos.

El horario asignado a las tutorías individualizadas se recuperará en la parte final del semestre y se dedicará al seguimiento y tutorización de la resolución individualizada de los proyectos ADD. Su desarrollo engloba 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.

La programación de esta asignatura se entiende como un proceso dinámico y flexible orientado a la consecución de los objetivos finales marcados anteriormente. Por tanto, y teniendo en cuenta la lógica retroalimentación de todo proceso de enseñanza-aprendizaje, podrá experimentar las modificaciones que dicho proceso requiera para una mejor adaptación a la situación real del aula.

Los bloques temáticos de esta segunda parte del curso académico son:

Unidad 1: Edición no destructiva.

1. Máscaras de capa.
2. Máscaras de recorte.
3. Capas de ajuste.
4. Objetos inteligentes.

Unidad 2: Herramientas avanzadas.

1. Modos de fusión.
2. Filtros de enfoque y desenfoco.

3. Técnicas de Fotomontaje.

Unidad 3: Preparación de recursos para un proyecto editorial.

1. Preparación de recursos vectoriales para su posterior aplicación en un proyecto editorial.
2. Preparación de recursos bitmap para su posterior aplicación en un proyecto editorial.

Unidad 4: Introducción a la autoedición.

1. Introducción histórica. Evolución del medio desde sus orígenes hasta el momento actual.
2. Autoedición.
3. Concepto de maqueta.

Unidad 5: Introducción a los programas de maquetación.

1. Interfaz, entorno de trabajo, paneles y ventanas.
2. Introducción a la paleta de herramientas.

Unidad 6: La maqueta. Creación de un maquetero.

1. Definición y creación de una maqueta base.
2. Columnas, módulos, márgenes, espacios en blanco, sangrados y anotaciones.
3. Guías, reglas y cuadrículas. Cuadrícula base y cuadrícula de documento.
4. Definición de diferentes tipos de maquetas dentro de un documento.

Unidad 7: Creación y organización de objetos.

1. Creación de objetos.
2. Organización de objetos.

Unidad 8: El texto. Estilos.

1. Crear y modificar marcos de texto.
2. Añadir y editar texto.
3. Creación y aplicación de hojas de estilo.
4. Tabulaciones y tablas.
5. Tablas de contenido. Índices.

Unidad 9: Color, gráficos e imágenes.

1. Aplicación del color en programas de autoedición.
2. Importación y manipulación de gráficos e imágenes.
3. Administración de gráficos e imágenes.

Unidad 10: Arte final.

1. Preparación de originales para su posterior reproducción en Artes Gráficas.
2. Creación de PDFs, PDFs interactivos.

### 5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
<b>Actividades dirigidas</b>	<b>38,5</b>
Clases teóricas	10
Clases prácticas	22,5
Presentación de trabajos y proyectos	3
Realización de exámenes y revisión	3
<b>Actividades supervisadas</b>	<b>1,5</b>
Asistencia a las tutorías	1,5
<b>Actividades de trabajo autónomo</b>	<b>60</b>
Estudio	20
Preparación y realización de trabajos	35
Asistencia a exposiciones o conferencias	5
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>100</b>

### 5.4. Actividades evaluables

Trabajos 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 del desarrollo de las clases teóricas.

Se plantearán los siguientes ejercicios prácticos calificables:

**Imagen bitmap:**

- Uso de herramientas avanzadas y edición no destructiva. Ejercicio de fotomontaje.

- Preparación de gráficos e imágenes para el proyecto editorial. Ejercicio de acciones y optimización de imágenes.

**Maquetación:**

- Ejercicio sobre herramientas básicas de maquetación. Elaboración de un maquetero.
- Ejercicio sobre texto y estilos. Maquetación (copia) de una página de un producto editorial para poner en práctica las herramientas de texto y aplicación y creación de estilos.
- Ejercicio sobre el uso de la imagen vectorial y de mapa de bits en una maqueta. Copia de un folleto y otros ejemplos prácticos donde combinar y organizar distintos objetos en un mismo documento, texto, formas y dibujos vectoriales e imágenes.
- Ejercicio sobre preparación del arte final. Servirá para afianzar lo aprendido sobre flujo de trabajo en el proyecto, gestión de color, preimpresión, creación de pdfs y empaquetado.

**Proyecto ADD**

Se trata de un trabajo tutorado en el que el alumnado debe plasmar su conocimiento global de las herramientas, métodos y estrategias de trabajo planteadas a lo largo de la asignatura en la fase de docencia directa, así como su capacidad crítica y de investigación. Se propondrá una actividad de maquetación propuesta desde la coordinación de la especialidad.

**Examen final**

Es una prueba teórico-práctica sobre las herramientas, métodos y estrategias establecidas en el desarrollo de esta programación que se realizará en la convocatoria extraordinaria en el caso después de haber entregado todas las actividades realizadas durante el curso y actividades de docencia dirigida ADD.

## 5.5. Referencias Bibliográficas

- Apolonio, L. (2018). *Illustrator CC 2018. Manuales Imprescindibles*. Madrid: Anaya.
- Aprender InDesign CC 2016 release con 100 ejercicios prácticos. Mediaactive (2016). Barcelona: Marcombo.
- Faulker, A., Gyncild, B. (2015). *Adobe Photoshop CC 2014. Diseño y Creatividad*. Madrid: Anaya.
- Gómez Laínez, F. J. (2018). *InDesign CC 2018. Manuales Imprescindibles*. Madrid: Anaya.
- Johansson, K., Lundberg, P., Ryberg, R. (2011). *Manual de producción gráfica: Recetas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Kordes Anton, K., Cruise J. (2015). *Adobe Indesign CC 2014. Diseño y Creatividad*. Madrid: Anaya.



Manual de Photoshop CC 2014. Mediaactive (2015). Barcelona: Marcombo.

Rodríguez, H. (2017). Guía completa de la imagen digital. Colección Bit & Pixel. Barcelona: Marcombo.

Wood, B. (2015). Adobe Illustrator CC 2014. Diseño y Creatividad. Madrid: Anaya.

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### **Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas**

Se valorará que el alumnado:

- Elija y aplique correctamente las técnicas digitales para la comunicación de la información.
- Domine las herramientas de representación bidimensional.
- Domine las herramientas de tratamiento de imagen.
- Demuestre nociones básicas de maquetación.
- Elabore y entregue en la fecha prevista los ejercicios prácticos, atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el resultado final de los mismos.
- Cumpla las normas de ortografía.

### **Proyecto ADD**

Se valorará que el estudiante:

- Demuestre capacidad crítica y plantee estrategias de investigación.
- Trabaje con autonomía.
- Elija y aplique correctamente las técnicas digitales a la comunicación técnica de la información.
- Domine las herramientas de representación bidimensional.
- Domine las herramientas de tratamiento de imagen.
- Demuestre nociones básicas de maquetación.
- Elabore y entregue en la fecha prevista los ejercicios prácticos, atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el resultado final de los mismos.
- Cumpla las normas de ortografía

### **Examen final**

Solo está estipulado para la convocatoria extraordinaria.

Se valorará que el alumnado:

- Elija y aplique correctamente las técnicas digitales a la comunicación técnica de la información.
  - Domine las herramientas de representación bidimensional.
  - Domine las herramientas de tratamiento de imagen.
  - Demuestre nociones básicas de maquetación.
  - Resuelva la prueba atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el resultado final de la misma.
  - Cumpla las normas de ortografía.
- Los criterios de evaluación serán los mismos en la convocatoria ordinaria y extraordinaria.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Las herramientas de evaluación descritas en el apartado “5.4. Actividades evaluables” se calificarán de 0 a 10 con expresión de un decimal, atendiendo a los criterios de evaluación, y serán utilizadas en cada una de las convocatorias de la asignatura tal y 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 trabajos prácticos como los proyectos ADD), 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%.

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

$$C_1 = [(\text{media de trabajos prácticos}) \times 0,4] + [(\text{Nota proyecto ADD}) \times 0,6]$$

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

### **Convocatoria extraordinaria**

Para poder superar la asignatura es imprescindible la realización de todos los trabajos propuestos (tanto los trabajos prácticos como los proyectos ADD) 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 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.



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2023/2024  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

## MEDIOS INFORMÁTICOS II

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

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

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

### 8. CRONOGRAMA

MEDIOS INFORMÁTICOS II								
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Clases teóricas	1	2	3	5	6	7	8	9
Trabajos clase		A	B		C		D	E
Trabajos ADD			ADD	ADD				

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
1. Edición no destructiva de imágenes bitmap. 2. Herramientas avanzadas de imagen bitmap. 3. Preparación de recursos para un proyecto editorial. 4. Introducción a la autoedición. 5. Introducción a los programas de maquetación. 6. La maqueta. 7. Creación y organización de objetos. 8. Texto y estilos.	A. Ejercicio de fotomontaje. B. Ejercicio de acciones y optimización de imágenes. C. Elaboración de una maqueta. D. Maquetación (copia) de una revista.	ADD1. Trabajo personalizado de aplicación inicial de las herramientas y estrategias de trabajo tratadas hasta la fecha.  ADD2. Trabajo personalizado de aplicación global de todas las herramientas y estrategias de trabajo tratadas a lo largo de la asignatura.



Escuela Superior  
de Diseño  
de Aragón

ESDA™

CURSO 2023/2024  
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

## MEDIOS INFORMÁTICOS II

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15 ESTUD. Y EXTRAOR. 27-31 May	S16 EXAM. 3-7 Jun
Clases teóricas	x	9, 10	10					
Trabajos clase	x	E,F	F					
Trabajos ADD	ADD	ADD	ADD	ADD	ADD	ADD		

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
9. Color, gráficos e imágenes. 10. Arte final.	E. Realización de una copia de un folleto y otros ejemplos prácticos.  F. Ejercicio sobre preparación del arte final. Flujo de trabajo, gestión de color, preimpresión, creación de pdfs, empaquetar.	ADDs. Trabajos personalizados de aplicación inicial de las herramientas y estrategias de trabajo tratadas hasta la fecha.

### COMENTARIOS:

La temporización del cronograma es orientativa y está abierta a posibles modificaciones, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

### 9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

No se plantean actividades de manera obligatoria. Atendiendo a las necesidades y oportunidades que puedan surgir a lo largo del semestre se plantean las siguientes opciones:

- Visionado de vídeos que puedan suponer una ampliación de los contenidos tratados en clase.
- Visita a centros de trabajo en los que se apliquen procesos y técnicas relacionados con la asignatura.
- 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 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

Estas decisiones por ser conjuntas se aplican a todas las asignaturas de la especialidad.

Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%.

En Coordinación de diseño gráfico se aprueba mantener un 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. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularizan (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc ).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.

**En los trabajos se deberá incluir una bibliografía y se deberán seguir para las citas y referencias bibliográficas las normas APA 7.**

Se contempla la posibilidad de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social. Este trabajo que puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras asignaturas y/o colaboración con

agentes externos a la ESDA, se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se refleja en la memoria de la asignatura.

#### **Coordinación con la asignatura de proyectos como actividad multidisciplinar**

Se plantea desde la asignatura la posibilidad de coordinarse con la asignatura de Proyectos del curso correspondiente, por considerarla eje vertebrador donde convergen todos los conocimientos, para fomentar el aprendizaje significativo y aprovechar las sinergias entre asignaturas.

## **12. 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.