



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO

GUÍAS DOCENTES 2024/2025. 1º 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.	ACUERDOS DE COORDINACIÓN

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Medios informáticos aplicados al Diseño Gráfico I
Tipo	Obligatoria
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Especialidad	Diseño gráfico
Curso y semestre	2º curso, 1er cuatrimestre
Nº créditos ECTS	4
Horas lectivas semanales	2,5 Clase + 1,5 ADD
Horario de impartición	Grupo A: Clase: PUBLICADO EN LA WEB ESDA Grupo B: Clase: PUBLICADO EN LA WEB ESDA Grupo C: Clase: PUBLICADO EN LA WEB ESDA
Departamento	Tecnologías aplicadas al Diseño

1.1. Profesores

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

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 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

CEDG-1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEDG-2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CEDG-3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEDG-6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEDG-8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEDG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEDG12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

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 invertidas

Materiales teóricos enviados o compartidos telemáticamente antes de las clases prácticas, para que los estudiantes los revisen y/o elaboren algún material o prueba de conocimientos. Sobre estos materiales se trabajará de forma práctica en la sesión siguiente.

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 de clase: el alumno desarrollará ejercicios 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.

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

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.

o. Presentación de la asignatura.

1. Explicación de la Programación Didáctica (contenidos, sistemas de evaluación, sistema de créditos ECTS.)
2. Métodos de entrega de las prácticas.

BLOQUE I. MAQUETACIÓN AVANZADA CON INDESIGN

Unidad 1: Páginas maestras.

1. Creación de páginas maestra y reticulación. Uso de la rejilla base. Utilidades.

Creación de retículas con columnas falsas.

2. Manejo de páginas y pliegos
3. Archivos tipo Libro y Artículo.

Unidad 2: Estilos

1. Optimización de estilos de párrafo y estilos de carácter.
2. Opciones avanzadas de estilos de párrafo

BLOQUE II. TÉCNICAS AVANZADAS CON PHOTOSHOP

Unidad 3: La imagen bitmap. Técnicas avanzadas de selección de Photoshop.

1. Selección por trazados (pluma)
2. Guardar y cargar selecciones.
3. Exportación de trazados a Illustrator e Indesign

Unidad 4: Uso de máscaras, canales y ajustes de color.

1. Selección por máscaras.
2. Modos de color
3. Uso de canales. Los canales alfa
4. Ajustes de color avanzados. Niveles y curvas.

BLOQUE III. TÉCNICAS AVANZADAS CON ILLUSTRATOR

Unidad 5.

1. Herramientas avanzadas y aplicaciones.
2. Ilustración isométrica. Aplicaciones en infografía.
3. Objetos inteligentes. Aplicaciones.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	38,5

Clases teóricas	10
Clases prácticas	16
Presentación de trabajos y proyectos	10
Realización de exámenes y revisión	2,5
Actividades supervisadas	1,5
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	60
Estudio	26
Preparación y realización de trabajos	31
Asistencia a exposiciones o conferencias	3
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

5.4. Actividades evaluables

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.

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.

Examen final

Es una prueba que puede ser teórica/ práctica, y que se realizará en el caso de que el estudiante no haya superado satisfactoriamente la asignatura en las fases de docencia directa, actividades de docencia dirigida ADD o por pérdida de evaluación continua.

5.5. Referencias Bibliográficas

Bibliografía general:

Rodríguez, H., *Imagen digital. Conceptos básicos* (2009) Editorial Marcombo.
Delgado Cabrera, JM., *Photoshop CS5* (2010)
Delgado Cabrera, JM., Paz González, *Illustrator CS5* (2010) F., Editorial Anaya
VV.AA., *Indesign CS5* (2010). Anaya Multimedia.

Direcciones web de interés

Dirección 1 <http://www.digitalartsonline.co.uk/>
Dirección 2 <http://canaltutoriales.blogspot.com.es/>
Dirección 3 <https://laurapaez.com/estudiar-diseno-de-moda/>
Dirección 4 <http://www.behance.net/>
Dirección 5 <http://sixrevisions.com/>
Dirección 6 <http://psd.tutsplus.com/>
Dirección 7 <http://photoshoptutorials.ws/>
Dirección 8 https://www.ted.com/search?per_page=12&q=tech
Dirección 9 <http://www.technologyreview.es/>
Dirección 10 <http://netdiver.net/>
Dirección 11 <https://www.wired.com/category/design/>

Otros materiales y recursos didácticos

Tutoriales Illustrator
<http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html>
http://www.gusgsm.com/algunas_tecnicas_adobe_illustrator
<http://www.creativebloq.com/digital-art/illustrator-tutoriales-1232697>

Tutoriales Photoshop
<http://www.solophotoshop.com/tutoriales/>
<http://tv.adobe.com/es/show/tutoriales-para-fotografos/>
<http://www.dzoom.org.es/category/photoshop/>

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Ejercicios prácticos englobados en la actividad de las clases prácticas.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.
- 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 tutorías individuales.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales a la comunicación técnica de la información.
- El dominio de las herramientas de representación.
- El dominio de las nociones básicas de maquetación.
- La calidad del resultado final.
- La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.
- El respeto a los plazos de entrega del trabajo.

Examen final.

Se valorarán las siguientes cuestiones:

- La correcta elección de las herramientas de representación, y el dominio de las mismas.
- El dominio de las técnicas de presentación de la información.
- Domine las herramientas de tratamiento de imagen.
- 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 las convocatorias ordinaria y extraordinaria.

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 asignatura 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 en la fecha que el profesor indique, 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.

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

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
--	----	----	----	----	----	----	----	----

Clases teóricas	A	A	A	A	A	B	B	C
Trabajos clase	1	1	1	2	2	3	3	4
Trabajos ADD								

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
<p>A-Técnicas avanzadas de maquetación con InDesign.10 h</p> <p>B- Edición Photoshop no destructiva.4h</p> <p>C-Técnicas avanzadas de fotomontaje.6h</p> <p>D-Técnicas avanzadas de ilustrator. Ilustración isométrica.</p>	<p>1.-Maquetación avanzada con Indesign de periódico. Retículas falsas 5h</p> <p>2.- Premaqueta documento libro.</p> <p>3.-Fotomontaje: Ejercicios avanzados en photoshop con máscaras de capa no destructivas, modos de fusión, canales 2h</p> <p>4.-Ejercicios de selección avanzados, operaciones con selecciones.2h</p>	<p>1. Realización de un documento de maquetación en colaboración con la asignatura Tipografía. 20h</p>

	S9	S10	S11	S12	S13	S16	S17	S18 ESTUD. 20 al 24 enero	S19 EXAM. 27 al 31 enero
Clases teóricas	C	D	D						
Trabajos clase	4								
Trabajos ADD		ADD							

COMENTARIOS:

El cronograma es orientativo, puede estar sujeto a modificaciones debido al transcurso del curso académico.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Se propondrá la asistencia a conferencias o charlas que resulten de interés para la asignatura.
- Visionado de videos que puedan suponer una ampliación de los contenidos tratados en clase.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

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.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

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.
6. Los trabajos deberán incluir si lo precisan citas, notas al pie y referencia bibliográfica según las siguientes indicaciones:

Libros:

Autor Apellido e inicial(es) de los nombre(s)

Año de publicación (entre paréntesis)

Título del libro en cursiva

Lugar de publicación: Editorial

Publicaciones periódicas y seriadas:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Fecha de publicación

Título del artículo entrecomillado

Título de la revista en cursiva

Volumen

Número si es una revista de paginación separada

Páginas si es un periódico o magazine se utiliza p. o pp. antes del número o números de la página.

Si se trata de una revista, únicamente se indica los números de página sin poner p. o pp.

Si se trata de un periódico, el nombre de la publicación va en cursiva y no se pone la ciudad donde se publica

Documentos electrónicos:

Autor Apellido e inicial(es) del nombre(s)

Título del documento

Fecha de publicación

Fecha de consulta

Dirección URL-Universal Resource Locutor

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 (poner nombre si se conoce). 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 reflejará en la memoria de la asignatura

ACTIVIDADES PROPUESTAS EN COLABORACIÓN CON ASIGNATURA PROYECTOS

- Actividad: Elaboración de campaña publicitaria institucional
- Asignaturas: Proyectos / Medios informáticos aplicados al Diseño gráfico I
- Profesores: Vanesa Gil / Eva Felipe /JM Cifuentes / Fátima Blasco
- Descripción: Desde la asignatura se prevé la elaboración y preparación de archivos finales para la campaña publicitaria desarrollada desde el área de proyectos de diseño gráfico.

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.