Guía docente
804386 - DGRAF - Diseño Gráfico

Última modificación: 12/07/2023

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Trastamara Grau, Noemi De

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

La metodología impartida en esta asignatura pretende introducir una base sólida en el entorno gráfico, orientado a la identidad visual, aportar herramientas de trabajo, recursos gráficos i teóricos con el objetivo de crear un método de trabajo para que el alumno adquiera la capacidad de implementar un discurso gráfico en la creación de la identidad visual.

Las sesiones de clase se dividen en dos partes de actividad: 1. Parte descriptiva, donde el profesor hace una presentación de nuevos contenidos i describe los materiales (plan de trabajo, notas, presentaciones, enlaces y descripciones de ejercicios, etc.), que proporciona para trabajar durante la semana posterior. 2. Parte participativa en la que se desarrollan actividades como: a. Resolución de preguntas sobre los contenidos estudiados o ejercicios propuestos en la clase anterior. b. Explicación y defensa de los problemas resueltos. c. Debates o fórums de discusión sobre el contenido tratado en la clase anterior. d. Prueba de conocimientos sobre los contenidos teóricos impartidos en la clase anterior o los ejercicios en desarrollo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Definir los conceptos de identidad visual e imagen corporativa y las diferentes metodologías que intervienen en el proceso del diseño gráfico.

- Entender los conceptos de identidad visual e imagen corporativa.
- Comprender y saber utilizar las diferentes metodologías que intervienen en el proceso del diseño gráfico.
- Ser capaz de saber utilizar los agentes que intervienen en la comunicación gráfica y visual
- Dominar los procesos que intervienen para el diseño packagings y creación de publicaciones impresas y electrónicas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

TEMA 1. Introducción a la Identidad Visual

Descripción:
1. Valores
2. Objetivos
3. Qué es un logotipo?
4. Variedades y formas
5. Briefing

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P01

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 2. Construcción de la Identidad Visual

Descripción:
1. Identidad corporativa versus imagen corporativa
2. Marca
3. Manual de estilos
4. Branding
5. Búsqueda
6. Técnicas de creación
7. Herramientas de trabajo

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P02

Dedicación: 20h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 12h

TEMA 3. Diseño Editorial

Descripción:
1. Papelería
2. Embalaje y diseño de producto
3. Características propias

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P03

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 4. Diseño Digital

Descripción:
1. Interficies gráficas
2. Características propias

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P04

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 5. Mensaje publicitario

Descripción:
1. Texto
2. Qué es un eslogan?
3. Funciones del texto

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P05

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 6. Pensar en imágenes

Descripción:
1. Fotografía y diseño
2. Técnicas creativas
3. Generadores de ideas
4. Herramientas de estudio

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en las prácticas P06 y P07

Dedicación: 20h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 12h

TEMA 7. Estrategias de la comunicación

Descripción:
1. Márqueting de Guerrilla
2. Otras técnicas interactivas

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P08

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA8. Estrategias visuales

Descripción:
1. Técnicas visuales
2. Utilidades

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P10

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 9. Desarrollo y experimentación visual

Descripción:
1. Técnicas visuales
2. Dirección artística
3. Estrategias

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P11

Dedicación: 10h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 6h

TEMA 10. Diseñar una Identidad Visual

Descripción:
1. El proceso creativo
2. Implementación de herramientas creativas y de trabajo
3. Aplicación metodológica
4. Elaboración de una marca.

Actividades vinculadas:
Ejercicios propuestos en la práctica P10

Dedicación: 40h
Grupo grande/Teoría: 16h
Aprendizaje autónomo: 24h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Exámenes parciales. 2 exámenes parciales con ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.

Examen Final. Ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.

Ejercicios y prácticas. Un total de 11 ejercicios con una ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.

Participación y actitud de aprendizaje. La evaluación de la participación del alumno/a en las actividades formativas de la materia y la actitud de aprendizaje se evaluará mediante un seguimiento de las intervenciones y la proporción de ejercicios o prácticas presentados.. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final de la asignatura.

Los estudiantes que no superen la asignatura mediante la evaluación continua, tendrán la opción de presentarse al examen de reevaluación, la nota del cual substituirá a las notas de los exámenes parcials y el examen final (60% de la nota de la asignatura).

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Los estudiantes tendrán que dedicar tiempo de trabajo autónomo para realizar los ejercicios propuestos en clase. Se tienen que seguir las indicaciones proporcionadas en el documento de trabajo.

Una vez finalizado el ejercicio, se depositará en el aula de entrega correspondiente del Campus virtual y en la fecha correspondiente. Solamente se tendrán en cuenta aquellos ejercicios entregados antes de las 24.00 horas de la fecha límite.

La evaluación de los ejercicios no implica solamente su resolución, sino que también implica la defensa que se haga en clase y la realización de documentos relevantes.

Cualquier incidencia que no permita resolver el ejercicio en el plazo indicado tendrá que ser comunicada previamente al profesor/a. Con posterioridad a esta comunicación, y en función de las causas que motiven la no presentación del ejercicio, si éstas son justificadas se buscaran alternativas para completar la evaluación. También se considerarán justificadas las causas de la no-presentación de los ejercicios cuando sean comunicadas por la jefatura de estudios.

Los documentos tienen que ser resueltos siguiendo las instrucciones, especialmente en lo que hace referencia a la nomenclatura de los archivos. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto a tener en cuenta en las competencias adquirir y será parte de la evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Maeda, John. Las Leyes de la simplicidad : diseño, tecnología, negocios, vida . Barcelona : Gedisa, 2006. ISBN 9788497841597.
- March, Marion. Tipografía creativa! . Barcelona [etc.] : Gustavo Gili, cop. 1989. ISBN 8425214076.
- Dorrian, Mike; Lucas, Gavin. Publicidad de guerrilla : otras formas de comunicar . Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2006. ISBN 9788425220982.
- Chaves, Norberto . La Imagen corporativa : teoría y práctica de la indentificación institucional . 3a ed. Barcelona : Gustavo Gili, 2005. ISBN 8425220793.