Guía docente
804453 - FD - Fundamentos del Diseño

Última modificación: 11/07/2024

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 DIGITAL Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Eguia Gomez, Jose Luis

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Conocimientos
Reconocer los conceptos fundamentales implicados en la comunicación gráfica y visual, como conocimientos relacionados con el análisis y la composición de las imágenes en el contexto del diseño de contenidos y productos multimedia.

Habilidades o destrezas
Aplicar las tecnologías y las técnicas apropiadas utilizando programas informáticos de representación gráfica en el contexto de diseño y desarrollo de contenidos digitales y productos multimedia.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

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

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

1: Introducción al Diseño

Descripción:
Definiciones del diseño.
1. Metodología de diseño.
2. Objetivos del diseño.
3. Función del diseño.
4. Diseño y arte.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

2: Semiótica: su aplicación en el diseño

Descripción:
1. Cimientos y elementos constitutivos.
2. El proceso de diseño como sistema semiótico de significación y de comunicación.
3. Polisemia: Poética y retórica del diseño.
Software vectorial de ilustración
Introducción al software vectorial de ilustración
· Imagen vectorial en frente imagen rasterizada
· Presentación de la interfaZ de trabajo
· Configurar un nuevo documento.
· Definir opciones de color.
· Establecer las preferencias.
· Definir medida de página.
· Definir medidas personalizadas de página.
· Formatos de exportación.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

3: Alfabeto visual

Descripción:
1. La semiótica en la práctica:
2. Ejemplo: Carteles y simbolismo.
· Cartel Arte Nouveau
· Cartel hippies
Software vectorial de ilustración
· Uso de la paleta capas.
· Cambio de las opciones de capa.
· Consolidar capas.
· Organizar objetos en capas separadas.
· Encontrar objetos en una capa.
· Aplicar transparencia a una capa completa.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

4: La forma

Descripción:
1. Equilibrio y tensión.
2. El ritmo.
3. El contraste.
4. El formato, la medida, la escala y la proporción.
Software vectorial de ilustración
- Control de las herramientas de selección.
- Seleccionar mediante menú
- Dibujar formas básicas: círculo, cuadrado, objetos poligonales, Líneas.
- Barra de opciones.
- Combinar objetos.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

5: Estructura del espacio gráfico y jerarquías compositivas

Descripción:
1. Composición visual: El peso y la dirección.
2. Jerarquía.
3. La retícula.
4. Influencia de movimientos artísticos formales en el diseño.
· Bauhaus: del modernismo formal al modernismo decorativo.
· Constructivismo.
· De Stilj.
Software vectorial de ilustración
Agrupar y desagrupar formas.
· Selección de objetos dentro de un grupo.
· Cambio de medida, giro y forma de un elemento con barra principal.
· Cambio de medida y forma de un elemento con herramienta de escala.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

6: Tipografía como elemento formal

Descripción:
1. El carácter.
2. Anatomía de la tipografía.
3. Estilo y familias.
4. Rasgos diferenciadores.
Software vectorial de ilustración
Formado del texto
· Formación y alineación de párrafo.
· Utilización de tabuladores.
· Creación de estilos, párrafo y carácter.
· Creación de texto en contorno.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

7: Evolución histórica de la tipografía.

Descripción:
1. Características principales de las familias tipográficas.
2. Rasgos diferenciadores más significativos de los tipos.
3. La letra y el texto como recurso plástico.
Software vectorial de ilustración
Movimiento del texto
· Movimiento entre cajas de texto.
· Distribución de columnas dentro de una caja de texto.
· Dar forma en el texto.
· Alinear el texto a un trazado.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

8: El color

Descripción:
1. El lenguaje del color.
2. Aspectos técnicos del color.
Software vectorial de ilustración
Trabajar con las opciones de paleta de color.
· Añadir y modificar colores.
· Modificar paletas de color.
· Utilizar degradados preestablecidos.
· Crear un degradado de 2 colores.
· Guardar degradados como muestras.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

9: Percepción del color

Descripción:
1. Evolución histórica de la percepción del color.
2. El color como símbolo abstracto.
Software vectorial de ilustración
· Uso de pinceles de motivos.
· Creación de trazos de pincel caligráfico.
· Pinceles de dispersión.
· Pinceles artísticos.
· Compartir pinceles personalizados.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

10: Composición

Descripción:
1. Adecuar la tipografía a las especificaciones del proyecto gráfico.
2. Reglas básicas de legibilidad.
3. Reglas básicas de composición.
Software vectorial de ilustración
· Hacer uso de guías inteligentes.
· 'Agrupar objetos.
· Alinear objetos.'
· Alinear con reglas y guías.
· Ajustar puntos.
· Uso de la paleta alinear.
· Posición de los objetos en el plano de trabajo.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

11. Evolución histórica de la composición.

Descripción:
1. Art déco.
2. Diseño suiz ó estilo tipográfica Internacional.
3. Design Plus.
4. Designers Republic.
Software vectorial de ilustración
· Importar o vincular ilustraciones incrustadas.
· Comprensión de las imágenes de bitmap.
· Trabajar con formatos de bitmaps.
· Preparación de bitmaps.
· Aplicación de efectos a los bitmaps.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

12: Diseño y sociedad

Descripción:
1. Responsabilidades sociales y medioambientales.
2. La traducción del diseño global en local.
3. Cómo mesuró el éxito del diseño.
4. Manifestaciones más significativas del diseño político.
5. La innovación basada en el diseño.
Software vectorial de ilustración
· Edición de una máscara de corte.
· Hacer uso de texto con máscara.
· Recortar un bitmap con máscara.

Dedicación: 12h 30m
Grupo grande/Teoría: 4h
Actividades dirigidas: 1h
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Evaluación continua
Exámenes parciales:

2 exámenes parciales con una ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.
Ejercicios. Prácticas:
Ejercicios prácticos 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, así como de su actitud de aprendizaje, se realizará mediante un seguimiento de sus intervenciones en clase y de la proporción de ejercicios o prácticas entregados. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final.
Examen final:
Examen final con una ponderación del 30% de la nota final de la asignatura.
Reevaluación:

Se reevaluará el examen final con una ponderación del 30% de la nota final de la asignatura. No podrán participar en la reevaluación los estudiantes que hayan superado la asignatura mediante la evaluación continua ni aquellos con calificación de "no presentado".

Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.
Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Los estudiantes deberán dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera del horario de clases) para realizar los ejercicios. Deberán seguir las indicaciones que se detallan en el documento de Enunciado del Ejercicio y las instrucciones proporcionadas en las clases correspondientes.

Una vez resuelto, el ejercicio deberá ser depositado en el Campus Virtual, en la sección de Entrega del Aula de la asignatura. Cada Enunciado del Ejercicio especifica una fecha límite de entrega; solo se tendrán en cuenta para la evaluación aquellos ejercicios entregados antes de las 24:00 horas de la fecha indicada.

La evaluación de los ejercicios no se limita únicamente a la resolución práctica, sino también a la defensa de los resultados, si se requiere, durante las clases, así como a la elaboración de los documentos pertinentes.

Cualquier incidencia que impida resolver el ejercicio dentro del plazo establecido debe ser comunicada previamente al/la profesor/a. Después de esta comunicación, se evaluarán las causas que motivan la no presentación del ejercicio y se establecerán alternativas para completar la evaluación si las causas están justificadas.

Los documentos deben completarse siguiendo las instrucciones específicas, especialmente en lo que respecta a la rotulación de los nombres de los archivos. No se permitirá modificar el formato o la versión del documento indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es fundamental para desarrollar las competencias requeridas y, por lo tanto, forma parte de los objetivos de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- JENS MULLER. THE HISTORY OF GRAPHIC DESIGN. 40TH ED.. TASCHEN BENEDIKT, ISBN 9783836588072.
- KRISTIN CULLEN. COMPOSICION Y CREATIVIDAD: LA GUIA DEL DISEÑO GRAFICO (ESPACIO DE DISEÑO). ANAYA MULTIMEDIA, ISBN 9788441540927.
- JOHN GAGE. COLOR Y SIGNIFICADO: ARTE, CIENCIA Y SIMBOLOGIA. EL ACANTILADO, ISBN 9788419036407.
- Dondis, Donis A. La Sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual . 6a ed. Barcelona [etc.] : Gili, 1985. ISBN 842520609X.
- González, Rafael C; Woods, Richard E. Digital image processing . 2nd ed. Upper Saddle River : Prentice Hall, 2002. ISBN 0201180758.

Complementaria:
- Arnheim, Rudolf; Balseiro, María Luisa. Arte y percepción visual : psicología del ojo creador : nueva versión . 2a ed. Madrid : Alianza, 2002. ISBN 8420678740.
- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual : contribución a una metodología didáctica . 8a ed. Barcelona [etc.] : Gustavo Gili, 1985. ISBN 8425212030.
- Satué, Enric. El Diseño gráfico : desde los orígenes hasta nuestros días . Madrid : Alianza, 1988. ISBN 8420670715.
- Calavera, Anna. Arte ¿? diseño . Barcelona : Gustavo Gili, cop. 2003. ISBN 9788425215438.
- Wong, Wucius. Fundamentos del diseño . Barcelona : Gustavo Gili, DL 1995. ISBN 9788425216435.