

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2018
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

Profesorado

Responsable: Trastamara Grau, Noemi De

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.

CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.

CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

Transversales:

04 COE N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.

06 URI N1. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.

05 TEQ N1. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 1: Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

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 fóruns 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

804326 - DGRAF-A - 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

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	24h	16.00%
	Horas grupo mediano:	22h	14.67%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	14h	9.33%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

Contenidos

<p>TEMA 1. Introducción a la Identidad Visual</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Valores 2. Objetivos 3. Qué es un logotipo? 4. Variedades y formas 5. Briefing <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P01</p>	
<p>TEMA 2. Construcción de la Identidad Visual</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo mediano/Prácticas: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identidad corporativa versus imagen corporativa 2. Marca 3. Manual de estilos 4. Branding 5. Búsqueda 6. Técnicas de creación 7. Herramientas de trabajo <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P02</p>	
<p>TEMA 3. Diseño Editorial</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Papelería 2. Embalaje y diseño de producto 3. Características propias <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P03</p>	

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

<p>TEMA 4. Diseño Digital</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: 1. Interficies gráficas 2. Características propias</p> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P04</p>	
<p>TEMA 5. Mensaje publicitario</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: 1. Texto 2. Qué es un eslogan? 3. Funciones del texto</p> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P05</p>	
<p>TEMA 6. Pensar en imágenes</p>	<p>Dedicación: 20h Grupo mediano/Prácticas: 8h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción: 1. Fotografía y diseño 2. Técnicas creativas 3. Generadores de ideas 4. Herramientas de estudio</p> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en las prácticas P06 y P07</p>	

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

<p>TEMA 7. Estrategias de la comunicación</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: 1. Márketing de Guerrilla 2. Otras técnicas interactivas</p> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P08</p>	
<p>TEMA8. Estrategias visuales</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: 1. Técnicas visuales 2. Utilidades</p> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P10</p>	
<p>TEMA 9. Desarrollo y experimentación visual</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: 1. Técnicas visuales 2. Dirección artística 3. Estrategias</p> <p>Actividades vinculadas: Ejercicios propuestos en la práctica P11</p>	

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

TEMA 10. Diseñar una Identidad Visual	Dedicación: 30h Grupo mediano/Prácticas: 12h Aprendizaje autónomo: 18h
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none">1. El proceso creativo2. Implementación de herramientas creativas y de trabajo3. Aplicación metodológica4. Elaboración de una marca. <p>Actividades vinculadas:</p> <p>Ejercicios propuestos en la práctica P10</p>	

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

Planificación de actividades

PRÁCTICA P01	Dedicación: 8h Grupo mediano/Prácticas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción: Creación de un logotipo</p> <p>Material de soporte: Hoja de la práctica P01</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM</p>	
PRÁCTICA P02	Dedicación: 8h Grupo mediano/Prácticas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción: Creación de una propuesta gráfica con morfología visual</p> <p>Material de soporte: Hoja de la práctica P02</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM</p>	
PRÁCTICA P03	Dedicación: 8h Grupo mediano/Prácticas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción: Propuesta gráfica en el entorno editorial</p> <p>Material de soporte: Hoja de la práctica P03</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM</p>	
PRÁCTICA P04	Dedicación: 8h Grupo mediano/Prácticas: 2h Aprendizaje autónomo: 6h
<p>Descripción: Propuesta gráfica en el entorno digital</p> <p>Material de soporte: Hoja de la práctica P04</p>	

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

PRÁCTICA P05

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

Descripción:
Creación de un eslogan o texto publicitario con soporte gráfico

Material de soporte:
Hoja de la práctica P05

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

PRÁCTICA P06

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

Descripción:
Crear una infografía basada en técnicas creativas

Material de soporte:
Hoja de la práctica P06

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

PRÁCTICA P07

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

Descripción:
Creación de un mensaje visual

Material de soporte:
Hoja de la práctica P07

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:
Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

PRÁCTICA P08

Dedicación: 8h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Aprendizaje autónomo: 6h

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

Descripción:

Crear una propuesta interactiva creativa

Material de soporte:

Hoja de la práctica P08

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

PRÁCTICA P09

Dedicación: 8h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Aprendizaje autónomo: 6h

Descripción:

Trabajar con técnicas visuales

Material de soporte:

Hoja de la práctica P09

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

PRÁCTICA P10

Dedicación: 8h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Aprendizaje autónomo: 6h

Descripción:

Creación de un concepto visual

Material de soporte:

Hoja de la práctica P10

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

PRÁCTICA P11

Dedicación: 8h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Aprendizaje autónomo: 6h

Descripción:

Creación de una identidad visual

Material de soporte:

Hoja de la práctica P11

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

Carpeta correspondiente del aula de entrega del Campus CITM

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

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 parciales y el examen final (60% de la nota de la asignatura).

Normas de realización de las actividades

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 buscarán 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.

804326 - DGRAF-A - Diseño Gráfico

Bibliografía

Básica:

- Maeda, John. Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida. Barcelona: Gedisa, 2006. ISBN 849784159X.
- Chaves, Norberto. La imagen corporativa: teoría y práctica de la indentificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili, DL 2005. ISBN 8425220793.
- Clark, Nick. Cómo combinar y elegir colores para el diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.
- Dorrian, Mike; Lucas, Gavin. Publicidad de guerrilla: otras formas de comunicar. Barcelona: Gustavo Gili, cop. 2006. ISBN 9788425220982.
- Eiseman, Leatrice; Recker, Keith. Un siglo de arte en color. Barcelona: Random House Mondadori, 2011.
- Fraser, Tom; Banks, Adam. Color: la guía más completa. Barcelona: Equipo de Edición, 2004.
- Freeman, Michael. El ojo del fotógrafo: composición y diseño para crear mejores fotografías digitales. Barcelona: Blume, 2009. ISBN 9788480768436.
- Navarro, Héctor. WWW identidad corporativa. Barcelona: Instituto Monsa, 2013. ISBN 9788496096004.
- Sherin, Aaris. SustainAble: a handbook of materials and applications for graphic designers and their clients. Rockport, 2008. ISBN 9781592534012.
- Wheeler, Alina. Diseño de marcas. Madrid: Anaya Multimedia, 2014. ISBN 9788441534537.
- Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Layout. 2ª ed. Barcelona: Parramón, 2013.
- Eco, Umberto. Los límites de la interpretación. Barcelona: Lumen, 1992.
- Lieser, Wolf. Arte digital. Königswinter: Ullmann Publishing, 2009.
- March, Marion. Tipografía creativa!. 3a ed. Barcelona [etc.]: Gustavo Gili, 1994. ISBN 8425214076.
- Mirzoeff, Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós, 2003. ISBN 9788449313905.